

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

**DANÇA E VIDEOGAME: PROCEDIMENTOS DE CRIAÇÃO EM DANÇA ATRAVÉS
DOS CONCEITOS DE TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E CÍRCULO MÁGICO**

RENATA ALMEIDA SILVA BRITTO

Uberlândia, MG

2024

**DANÇA E VIDEOGAME: PROCEDIMENTOS DE CRIAÇÃO EM DANÇA ATRAVÉS
DOS CONCEITOS DE TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E CÍRCULO MÁGICO**

RENATA ALMEIDA SILVA BRITTO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas/Mestrado do Instituto de Artes (IARTE), da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas.

Linha de pesquisa: Estudos em Artes Cênicas – Conhecimentos e Interfaces da Cena.

Orientadora: Daniella de Aguiar

Uberlândia, MG

2024

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

B862 Britto, Renata Almeida Silva, 1994-
2024 DANÇA E VIDEOGAME [recurso eletrônico] : procedimentos de
criação em dança através dos conceitos de tradução
intersemiótica e círculo mágico / Renata Almeida Silva Britto. -
2024.

Orientadora: Daniella de Aguiar.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia,
Pós-graduação em Artes Cênicas.

Modo de acesso: Internet.

DOI <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2025.462>

Inclui bibliografia.

Inclui ilustrações.

1. Teatro. I. Aguiar, Daniella de, 1980-, (Orient.). II. Universidade
Federal de Uberlândia. Pós-graduação em Artes Cênicas. III. Título.

CDU: 792

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091

Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas
Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1V - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP
38400-902

Telefone: (34) 3239-4522 - ppgac@iarte.ufu.br - www.iarte.ufu.br



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Artes Cênicas				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado Acadêmico				
Data:	29/08/2024	Hora de início:	19h00	Hora de encerramento:	21h20
Matrícula do Discente:	12212ARC015				
Nome do Discente:	Renata Almeida Silva Britto				
Título do Trabalho:	Dança e Videogame: Procedimentos de Criação em Dança através dos conceitos de Tradução Intersemiótica e Círculo Mágico				
Área de concentração:	Artes Cênicas				
Linha de pesquisa:	Estudos em Artes Cênicas: Conhecimentos e Interfaces da Cena				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Uma pedagogia para práticas dramatúrgicas em dança: um verbiário				

Reuniu-se virtualmente a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, assim composta: Professores Doutores: Alexandre José Molina (IARTE/UFU), Fernando Borges Barcellos (CEFET-MG) e Daniella de Aguiar (PPGAC/UFU), orientadora da candidata.

Iniciando os trabalhos a presidenta da mesa, Dra. Daniella de Aguiar, apresentou a Comissão Examinadora e a candidata, agradeceu a presença do público, e concedeu à Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação da Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir a senhora presidenta concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, às examinadoras, que passaram a arguir a candidata. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando a candidata:

Aprovada.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Daniella de Aguiar, Presidente**, em 29/08/2024, às 21:12, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Alexandre José Molina, Professor(a) do Magistério Superior**, em 29/08/2024, às 21:12, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Fernando Borges Barcellos, Usuário Externo**, em 29/08/2024, às 21:12, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5657048** e o código CRC **DCAD37CA**.

Referência: Processo nº 23117.056814/2024-72

SEI nº 5657048

Dedico este trabalho a todos os anos de lavoura dos meus pais, aos esforços que fizeram, sem medir, para que eu pudesse ser a primeira mulher universitária de minha família. Uma mulher periférica, negra de pele clara, cis, pobre e muito sonhadora. Cheguei até aqui e dedico esta conquista também a todos os amigos que perdi pelo caminho, que nunca puderam ingressar na universidade. Estejam em paz.

AGRADECIMENTOS

À minha mamãe, Maria Almeida de Jesus Silva.

Ao meu papai, Antônio Luis Lima da Silva.

Aos meus irmãos, Ricardo Almeida e Luiz Almeida.

Aos meus sobrinhos Anthony, Ryan, Ana Cecília e Bruna.

À minha psicóloga, Stella Maris.

À minha orientadora, Daniella de Aguiar.

Aos meus amigos Lucas Almeida, Alexandre Roiz, Carla Silva, Vanessa Garcia, Giovanna Silvestre, Ana Flávia dos Reis Santos, Deborah Caprioli, Rafaela Soares, Augusto Cordeiro, Eric Silva, Tarcísio Rios e a todos e todas que eu certamente esqueci. Amo vocês.

Ao coletivo Treze Clan Prod. Udi.

Ao grupo de rap 3000.

Obrigada por estarem comigo. A vida não fica mais fácil, mas ganha sentido.

RESUMO

Esta dissertação desenvolve, através de pesquisa artística e acadêmica, possibilidades de procedimentos de criação em dança a partir do conceito de Tradução Intersemiótica cunhado por Roman Jakobson (1969) e discutido por outros autores como Julio Plaza (2013) e Daniella de Aguiar (2013, 2017) em diálogo com as discussões de tradução de Haroldo de Campos (2015). A pesquisa também discute os conceitos de Jogo e Círculo Mágico de Johan Huizinga (2008) e, a partir da compreensão desses conceitos, apresenta os objetos fonte e alvo da tradução, os quais são: o jogo de videogame "The Last of Us" e os procedimentos de criação em dança. Realizando a tradução do jogo de videogame "The Last Of Us" para dança, este trabalho desenvolve 3 procedimentos de criação cujas principais características são a sua possibilidade interativa e convite à participação do público, de forma que ele possa experienciar a obra como se experencia um jogo de videogame, tendo a jogabilidade traduzida do videogame para a dança, de forma que ele possa construir a cena a partir de parâmetros interativos que o próprio jogo ou cena oferecem. Esta pesquisa cria tais procedimentos de criação como ferramenta metodológica para o desenvolvimento de processos criativos em dança dentro da proposta de tradução apresentada no decorrer deste trabalho. Outros conceitos como experiência (Larrosa, 2015) e interatividade (Salen e Zimmerman, 2019) se fazem fundamentais para compreender as diversas camadas pertencentes aos signos escolhidos para a tradução e de que forma podem ser traduzidos.

Palavras-chave: procedimentos de criação; tradução intersemiótica; dança; jogo; videogame; experiência.

ABSTRACT

This dissertation develops, through artistic and academic research, possible creative procedures in dance based on the concept of Intersemiotic Translation coined by Roman Jakobson (1969) and discussed by others, such as Julio Plaza (2013) and Daniella de Aguiar (2013, 2017) in dialogue with Haroldo de Campos' (2015) translation theories. The research also discusses Johan Huizinga's (2008) concepts of Game and Magic Circle, and, based in them, it presents the translation's source and target, which are: the video game "The Last of Us" and dance creative procedures. The translation from "The Last of Us" into dance develops 3 creative procedures whose main characteristics are their interactive possibilities and invitation to audience participation, so they can experience the dance work as they would experience a video game, with the gameplay translated into dance, so it can build the scene based on interactive parameters that the game or the scene offers. This research creates such creative procedures as a methodological tool for the development of creative processes in dance within the translation proposal presented in this research. Other concepts such as experience (Larossa, 2015) and interactivity (Salen and Zimmerman, 2019) are fundamental to understanding the different layers belonging to the signs chosen for translation and how they can be translated.

Keywords: creative procedures; intersemiotic translation; dance; game; video game; experience.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Ilustração de capa e interior de um dos livros de Torrãozinho. Imagem encontrada na rede social X, conforme nota de rodapé de número 3 indicada anteriormente.	11
Figura 2 - Anotações de mapa gráfico de criação.	18
Figura 3 - Estrutura do Círculo Mágico e sua relação com o mundo real.	38
Figura 4 - Imagem ilustrativa mostrando uma cena onde a iluminação do jogo traz efeitos de luz e sombra para contribuir com a dramaticidade da história.	62
Figura 5 - Imagem ilustrativa retratando cores frias mesmo nos ambientes externos do jogo.	63
Figura 6 - Ilustração de pouca luz, causando sombras e trazendo ambientes dramáticos para a imagem do jogo.	64
Figura 7 - Imagem do jogo onde o momento em que a cena se passa é de reflexão por parte da personagem, instigando o jogador a prestar atenção na história que venha a ser contada a seguir e despertando sua curiosidade para o desfecho.	65
Figura 8 - Ilustração mostrando a vegetação e os detalhes de cenário do jogo, onde há uma verossimilhança com o real e traz a sensação de conexão com esse universo natural do jogo.	66
Figura 9 - Exemplo de um dos primeiros Gamepad Playstation.	70
Figura 10 - Imagem do procedimento This is a demo, fotografia retirada do acervo da autora.	75
Figura 11 - Imagem do procedimento This is a demo, fotografia retirada do acervo da autora.	75
Figura 12 - Alguns modelos de controles da Playstation.	76
Figura 13 - Imagem tirada em captura de tela do jogo para ilustrar os detalhes de cenário e chuva.	86
Figura 14 - Imagem tirada em captura de tela do jogo para ilustrar os detalhes de cenário e chuva.	87
Figura 15 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	90
Figura 16 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	90
Figura 17 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	91
Figura 18 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	91
Figura 19 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	92
Figura 20 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	93
Figura 21 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	94
Figura 22 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	95
Figura 23 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	95
Figura 24 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	96
Figura 25 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	96
Figura 26 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	97
Figura 27 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	97
Figura 28 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.	98
Figura 29 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o	

[illegible]

SUMÁRIO

PRESSIONE START: é a sua vez de jogar	10
1 - FASE 1: caminhe pela mata e encontre a cabana de Johan Huizinga	24
1.1 - Jogo é coisa séria?	30
1.2 - Círculo Mágico: as características que definem o jogo como tal	32
1.3 - O que pode ser interessante na materialidade dos jogos digitais e videogames para a criação em dança?	38
1.4 - The Last of Us: Círculo Mágico e um procedimento de criação	40
2 - FASE 2: visite o vilarejo cultural e procure pelo pergaminho da Tradução Intersemiótica que revela mecanismos de criação em dança	45
3 - FASE 3: apresente-se na roda cultural e conte aos curiosos como acontece sua dança em diálogo com o Círculo Mágico De Huizinga	57
3.1 Que corpo é o meu e o que traz sua dança?	57
3.2 Ritmo de Contrastes	61
3.3 Procedimentos a partir do controle: Gamepad e This is a Demo	69
4 - GAME OVER: ainda há muito o que treinar, volte ao início	79
REFERÊNCIAS: pergunte aos mais experientes e recomece	82
ANEXO 1 - O JOGO THE LAST OF US: PARTES I E II E PERCEPÇÕES	84
ANEXO 2 - FOTOS DO VIDEODANÇA “O ÚLTIMO DE NÓS”	90
ANEXO 3 - FOTOS DO VIDEODANÇA “SE EU FOSSE POESIA E O MUNDO NÃO FOSSE UMA MÁQUINA DE MOER SONHOS”	99

PRESSIONE START: é a sua vez de jogar

Queridos leitores, começo aqui o compartilhamento de uma pesquisa que, a princípio, pensei ser uma reflexão artística sobre processos de tradução intersemiótica do *videogame* em diálogo com a dança. Pensei se deveria chamar este texto de “dissertação”, de “crônica”, de “capítulo”, de “parte” ou até mesmo de “volume”. “Roteiro” seria uma opção entre essas? Não sei. Acho que quero chamar de FASES.

Devo lhes contar que, nesta investigação, busco desenvolver possíveis traduções intersemióticas do videogame para a dança a partir do jogo digital *The Last Of Us*. Para isso, utilizo o conceito de **círculo mágico** de Huizinga (2008) e outros aspectos específicos do jogo como: características estéticas e narrativa. A pergunta principal desta pesquisa, antes de ser iniciado o trabalho, era “por que certos jogos me fazem chorar?”. Ao longo desse compartilhamento, pretendo revelar outras indagações e outras possíveis respostas que encontrei durante seu desenvolvimento.

Bem, vamos então entender juntas de onde vêm os interesses primários desta investigação, que me levaram a desenvolvê-la como pesquisa do meu mestrado acadêmico. Desde a infância, construí uma trajetória marcada por ficção, competição, pressa, superação, realização de sonhos... Não romantize essa constatação, você já vai entender do que se trata. Subjetividades e narrativas serão reveladas. Caso deseje, leia esta dissertação ao som de Gustavo Santaolalla¹, mas precisa ser uma *playlist* específica². Será importante para a nossa experiência aqui.

Era uma vez... não não... Aqui começa a história desta jovem sonhadora... não não... (hmm clichê...como é que eu escrevo?... Ah! Já sei!).

Nas terras distantes de Janaúba-MG, nasce Renata Almeida Silva (ainda sem Britto). Eu. Cidade em que nunca morei, apenas nasci. No primeiro ano de idade, meus pais vieram de Jaíba-MG para Uberlândia-MG, onde cresci rodeada de mato e animais na zona rural. Meus dias eram nutridos de histórias de super-heróis, desde

¹ Gustavo Alfredo Santaolalla é um músico e compositor argentino vencedor de dois Oscars na categoria de melhor trilha sonora original. Ele é o compositor da trilha sonora da franquia de *The Last of Us*.

² Links para playlists das trilhas sonoras de Gustavo Santaolalla em *The Last of Us*: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4StZP7BH4k&ab_channel=PlayStationLatinoam%C3%A9rica ; <https://open.spotify.com/intl-pt/album/0tNUmCilCwptlcnoCXpPUC?si=4RIW2FnMS2WhJ0m6VOKSwQ>> Acesso em 07/08/2024.

Dragon Ball na TV Globinho até Torrãozinho, um livro sobre preservação do meio ambiente que mostrava os desafios de um torrão de terra para vencer a imprudência da espécie humana e como ela estava acabando com tudo que existia de bom e natural no planeta. Confira na Figura 1 abaixo:

Figura 1 - Ilustração de capa e interior de um dos livros de Torrãozinho. Imagem encontrada na rede social X, conforme nota de rodapé de número 3 indicada anteriormente.



Fonte: Imagem do livro do torrãozinho. Disponível em:
<https://x.com/BHeMeupais/status/1680707710013063169> Acesso em 08/08/2024.

Ainda muito nova, morando em um pedacinho de chão em uma fazenda onde meus pais eram caseiros, acompanhei meu irmão mais velho fazer serviços informais (aos 13 anos de idade) para comprar seu primeiro *videogame*. Eu amava assistir ele jogando... Horas e horas... Mesmo ele não me deixando jogar, eu ficava feliz em aprender como fazer para estar pronta quando chegasse minha vez. Restava-me então assisti-lo.

Vamos avançar para um período mais adiante nessa história, para quando meu segundo irmão nasceu. Sim, tenho dois irmãos. O mais novo nasceu quando eu tinha 7 anos, então grande parte das minhas memórias quando criança são sem ele. Quando meu irmão mais velho entrou no Ensino Médio, não havia na escola a possibilidade de cursar o colegial, apenas o Fundamental. Então nos mudamos para a zona urbana, para um bairro periférico da cidade de Uberlândia.

Nesse bairro, desenvolvi minha vida de adolescente conhecendo novos amigos e compreendendo que os perigos e as dinâmicas eram outros. As realidades eram outras. As diferenças entre pessoas ricas e pessoas pobres eram outras. As injustiças saltaram aos meus olhos: não estava acostumada com tamanha aglomeração de pessoas dividindo a mesma rua e o mesmo espaço e muito menos com a violência policial nas periferias. Assim fui entendendo os jogos sociais. Digo jogos sociais pensando nas diferentes ferramentas de opressão que presenciei e experienciei. Os jogos sociais que comumente determinam a quem pertence a rua, a quem pertence a sarjeta, a quem pertencem os parques, a quem pertencem os shoppings, a quem pertence o mundo. Muito cedo perdi alguns amigos para a criminalidade e também estava em risco, me envolvendo em algumas situações perigosas. Logo conheci o esporte, e através de uma bolsa oferecida na minha escola comecei a jogar voleibol em um clube da cidade. Essa era minha chance de mudar de vida, tanto no sentido socioeconômico, quanto no da vulnerabilidade à violência em que estávamos sujeitos, enquanto pessoas pobres e de periferia. O jogo entrou na minha vida como uma experiência social, que se relacionava diretamente com a minha sobrevivência no contexto em que eu vivia. Isso significou me salvar.

Comecei com o jogo de quadra, mas tenho memórias afetivas dos jogos de *videogame* que meu irmão jogava. Isso me insere em um universo de lembranças e identificação no qual compreendo que minha relação com os jogos está diretamente relacionada à construção da minha subjetividade, e que em determinados momentos o jogo não era apenas o meu lazer, mas a chance de mudar a minha vida. Compartilho com vocês um pouco da minha trajetória para mostrar meu lugar de fala e meu tipo de relação com os jogos e competições. Uma relação vital foi estabelecida em um determinado período da minha vida, e isso faz parte da minha subjetividade.

O jogo carrega significados para mim, que se atrelam às definições de jogo que abordo adiante, mas também refletem uma série de vontades que habitam no meu coração de pessoa sonhadora-jogadora-artista, sobretudo quando os jogos carregam narrativas e contextos ficcionais, em que a imagem de que “eu posso fazer” ou “se fosse verdade, tudo seria diferente” é criada a partir dos enredos que certos jogos compartilham com quem joga.

De certa forma, os jogos se relacionam com o que chamamos de arquétipos. Embora tal conceito seja muito complexo e não caiba uma completa descrição das ideias junguianas (Jung, 2016) nesta pesquisa, acho importante ressaltar que aquilo que criamos quase sempre tem a ver com nossos processos de individuação. Para mim, viver em um contexto pobre e periférico, assistindo super-heróis, jogando como se fosse super-heroína e experienciando outras realidades paralelas que não eram minhas, mas que por um momento, no espaço e no tempo limitado do jogo eu tinha controle, foi o que me conectou com os jogos onde as narrativas me ofereciam a possibilidade de transformação, ainda que imaginária. Isso alimentou e deu esperanças de um mundo melhor à minha criança interna e a mulher adulta que sou hoje. O jogo, a narrativa e a ficção me conquistaram dessa forma. Quando criança, eu pude acreditar em super-heróis e finais felizes, apesar de viver em uma situação oposta.

Ao contextualizar meu lugar no mundo a partir de algumas experiências que marcaram minha infância (não foram apenas essas, fiz um recorte muito específico e especial apenas para esta pesquisa), começo apresentando o primeiro conceito motor do que proponho neste trabalho. O conceito de tradução intersemiótica, cunhado por Roman Jakobson (1968) e discutido posteriormente por outros autores como Daniella de Aguiar (2013, 2017), Julio Plaza (2013) e Claus Clüver (2007), elaborou, em primeira mão, o conceito colocando-o ao lado de outras duas concepções de sua tipologia da tradução.

Citando brevemente, são elas:

Essas três espécies de tradução devem ser diferentemente classificadas

- 1) A tradução intralingual ou reformulação (rewarding) consiste na interpretação de dois 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 inter-semiótica ou transmutação consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais. (Jakobson, 1969, p. 64-65)

O conceito com que esta pesquisa dialoga, como já explicitado anteriormente, será o da tradução intersemiótica, a qual é definida pelo autor como a interpretação de signos verbais através de sistemas de signos não verbais. Alguns autores, como Julio Plaza (2013) e Daniella de Aguiar (2013, 2017), desdobraram essa conceituação e hoje ela acompanha outras definições que expandem a primeira dada por Jakobson. Atualmente podemos compreender a tradução intersemiótica

como uma tradução que acontece entre signos de diferentes naturezas de uma forma geral, sem as limitações de verbal ou não verbal.

Essa abordagem, apresentada aqui de acordo com a pesquisa de Aguiar (2013, 2017), compreende a tradução intersemiótica como um acontecimento que pode se dar entre obras de arte, procedimentos, movimentos artísticos, ou até mesmo conceitos de diferentes áreas do conhecimento e diferentes naturezas, de modo que não se limita apenas a traduzir entre obras artísticas. Além disso, através da pesquisa de Aguiar, pode-se constatar que a tradução intersemiótica é uma ferramenta não só para nortear a criação artística, mas também para elaborar materiais, conduzir pesquisas e facilitar reflexões acerca de conceitos discutidos em dança e criação em dança.

Outra referência que Aguiar (2017) traz para a abordagem de tradução intersemiótica é Haroldo de Campos (1992, 1994, 1997), o qual aborda a tradução de poesia através de novos termos: recriação, transcrição, reimaginação e outros. Ele também traz uma problematização sobre a tradução literal e fiel, pois compreende que qualquer tradutor no ato de uma tradução não pode ser apagado desse processo, e certamente o texto não será idêntico ao texto original dadas as influências do tradutor devido ao seu próprio processo de subjetivação e suas ferramentas para tornar a tradução possível, seja ela da linguagem ou de outro tipo de signo. Assim, o tradutor não pode simplesmente apagar a si mesmo do texto/coisa traduzida em busca de uma veracidade fiel (Campos, 1994).

Na abordagem de Aguiar (2017, p. 354), refletindo essas ideias para a Tradução Intersemiótica, ela afirma que "(...) a impossibilidade da tradução fiel se torna ainda mais evidente, já que não há equivalência de materiais entre fonte e alvo", o que nesta pesquisa se dá através da proposta de tradução do *videogame* para a dança. Sendo assim, ao utilizar a tradução intersemiótica como ferramenta de criação, podemos afirmar, em diálogo com Haroldo de Campos, que a tradução resultante dessa relação entre um conjunto de signos e outro será uma nova criação. Ao elencar dois sistemas de signos distintos, como no caso de minha pesquisa em que os sistemas são “videogame” e “dança”, a criação parte de elementos do videogame, conforme vamos compreender mais adiante, para então acontecer na dança. Não é a intenção realizar uma tradução do jogo de videogame *The Last of Us*, mas, a partir de seus elementos elencados nesta pesquisa, desenvolver um processo criativo de modo que os procedimentos explicitados nesta pesquisa

possam contribuir para uma criação em dança, propondo assim uma possibilidade de tradução desses elementos do videogame. O que se cria, de algum modo, referencia os signos de onde parte, mas fica nítido que a materialidade dessa tradução privilegia o fazer artístico na dança. Trata-se de uma nova criação, com parâmetros talvez inéditos, mas que se materializa através da dança.

Antes de prosseguir, considero importante trazer mais uma parte de minha trajetória pessoal relacionada aos interesses desta pesquisa. Graduei-me no ano de 2018 em Dança, na titulação de Bacharel, pelo Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia. No decorrer de minha graduação realizei diversas pesquisas que tinham como objetivo investigar processos criativos em dança a partir do diálogo entre artes (digitais, cinematográficas, fotográficas e arquitetônicas).

A primeira pesquisa desenvolvida neste sentido foi realizada por meio de bolsa de Iniciação Científica (PIBIC) e consistiu na tradução intersemiótica do *anime* (animação japonesa) para a dança. Durante o desenvolvimento, compreendi os caminhos onde eu pudesse estabelecer esses diálogos de forma que o trabalho não fosse um *cosplay*, no sentido de caracterizar-se de personagens e performar o que seriam esses personagens. Desmembrei algumas características presentes na animação japonesa e experimentei mover-me a partir delas, tais como: os timbres das vozes de cada personagem, suas entonações características e o ritmo de suas falas. Esses três parâmetros foram os principais para que eu pudesse experimentar no corpo uma proposta de movimento que fosse causada pelo que chamo de textura presente nessas vozes. O idioma também era um aspecto importante, pois ele é quem conduzia o ritmo das falas e por questões culturais da língua japonesa sua entonação também se apresenta com grande diferença da língua portuguesa. A meu ver, a língua japonesa em *animes* é muito expressiva ou exagerada para que o espectador seja tocado de algum modo, seja através de contextos de humor ou de drama. E foi investigando essas características que experimentei pela primeira vez uma tradução intersemiótica para criação em dança.

Mais adiante na graduação, realizei minha pesquisa de conclusão de curso, na qual desenvolvi tanto o trabalho acadêmico quanto o trabalho artístico. Neste, o objeto de pesquisa foi a fotografia. A principal pergunta era: o que é possível a partir da tradução intersemiótica da fotografia para a dança considerando os conceitos de *punctum* de Roland Barthes e de experiência de Jorge Larrosa? Para compreender como articulei esses conceitos na relação entre dança e fotografia, lhes convido a ler

meu Trabalho de Conclusão de Curso³, caso contrário eu fugiria do assunto principal desta pesquisa.

Naquela pesquisa entre dança e fotografia, muitas questões de vida também se atravessaram, trazendo outras camadas para a criação artística. Foi um momento de criar fotografias a partir de conceitos, mas também de vivências e de momentos de saúde complicados pela depressão. Na criação, cheguei a uma investigação de movimento que se dava a partir de pequenas mortes, entendendo a fotografia como algo morto que registrou um momento do passado, mas que ao mesmo tempo se atualiza no imaginário de quem vê. A movimentação para traduzir isso em dança era proposta em pequenas pausas do movimento, dando a impressão de pequenas quebras, e com o diálogo cenográfico estabelecido, há quem tenha interpretado como pequenas fotografias sendo feitas enquanto eu me movia e parava em uma velocidade acelerada. Os movimentos eram minimalistas, mas pelo ritmo criado em movimento e pausa na ideia do que a fotografia tem de mais característico, saltava aos olhos o que a tradução estava propondo. Uma espécie de experiência estética a partir do punctum das imagens que eu criava com minha dança embasada pelo conceito de experiência de Larrosa e atravessados pelos acontecimentos do meu cotidiano.

Por fim, antes da pesquisa do mestrado, ingressei na Graduação em Arquitetura e Urbanismo e propus a pesquisa de tradução intersemiótica nessa área. Dessa vez o foco não era criação, mas analisar os diversos projetos arquitetônicos desenvolvidos a partir de relações entre áreas de conhecimento que me permitissem fazer uma aproximação do conceito de Tradução Intersemiótica. Essa pesquisa não foi finalizada e se encontra em pausa neste momento.

Também quero deixar com vocês duas indicações de obras que realizei fora do contexto da universidade. Uma delas, se relaciona diretamente com esta pesquisa, pois trata-se do primeiro experimento de tradução que realizei por meio de um edital do Programa Municipal de Incentivo à Cultura (PMIC) na cidade de Uberlândia no ano de 2021, no qual o objeto de pesquisa na tradução também é o jogo digital "The Last of Us". Neste teste, uma videodança foi criada com a duração

³ Trabalho de Conclusão de Curso. "Dança e Fotografia: reflexões acerca de acontecimentos cotidianos como impulsionamento criativo em interfaces da imagem". Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/24086>> Acesso em 30/10/2023.

de cerca de 30 minutos, intitulada “O Último de Nós”⁴, fazendo alusão direta ao jogo. A estrutura da videodança traz a proposta de assistir o trabalho em 1 fase repetida 3 vezes, de forma que as três repetissem o mesmo roteiro modificando apenas o protagonismo dos personagens e pequenos detalhes dentro da cena de conflito apresentada. Na primeira fase, em duo com Alexandre ROIZ⁵, estabelecemos uma conexão em que os dois, de certa forma, protagonizaram a primeira fase com cenas que estavam relacionadas à narrativa do jogo, envolvendo sobrevivência, conflitos e lutas corporais. Chegando ao fim de cada fase, o espectador era surpreendido por uma tela representativa de menu de jogo, em que o botão “jogar novamente” era selecionado automaticamente pelo vídeo. Na segunda fase, Alexandre ganha a maior parte do protagonismo. A chamada repetição de fases alternando entre Alexandre e eu buscou construir uma ideia de que o jogador morria e sempre precisava repetir a mesma fase, podendo mudar apenas o personagem com que se joga, mas tendo que traçar os mesmos caminhos com pequenas mudanças de ações nas cenas. Na terceira fase, eu tenho mais protagonismo na experimentação dramatúrgica da repetição de fases. Assim chegamos ao final da fase, onde o menu que aparece no vídeo vai automaticamente para “sair”, depois de ter repetido o botão “jogar novamente” por 2 vezes. Os botões do menu eram compostos de “continuar”, “novo jogo”, “jogar novamente” e “sair”. Dessa forma, a visualidade do menu com essas palavras poderia aproximar ainda mais o espectador da sensação de estar em um jogo, quase que em uma experiência de *gameplay*, na qual uma pessoa assiste um outro alguém jogar. Dentro dessa escolha de tradução, os aspectos do jogo escolhidos para experimentar foram a lógica da repetição de fases, o menu suspenso quando um jogar vai decidir se joga ou se sai do jogo e as escolhas visuais de cenário e movimentação. Os movimentos experimentados por mim e Alexandre, em algumas fases, foram estudados a partir dos movimentos de uma das criaturas em “The Last of Us”, chamados “estaladores”, cujas características se baseiam em algumas palavras-chave.

⁴ Videodança O Último de nós. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5dsW_XvbDKw&t=513s&ab_channel=RenataBritto> Acesso em 08/08/2024.

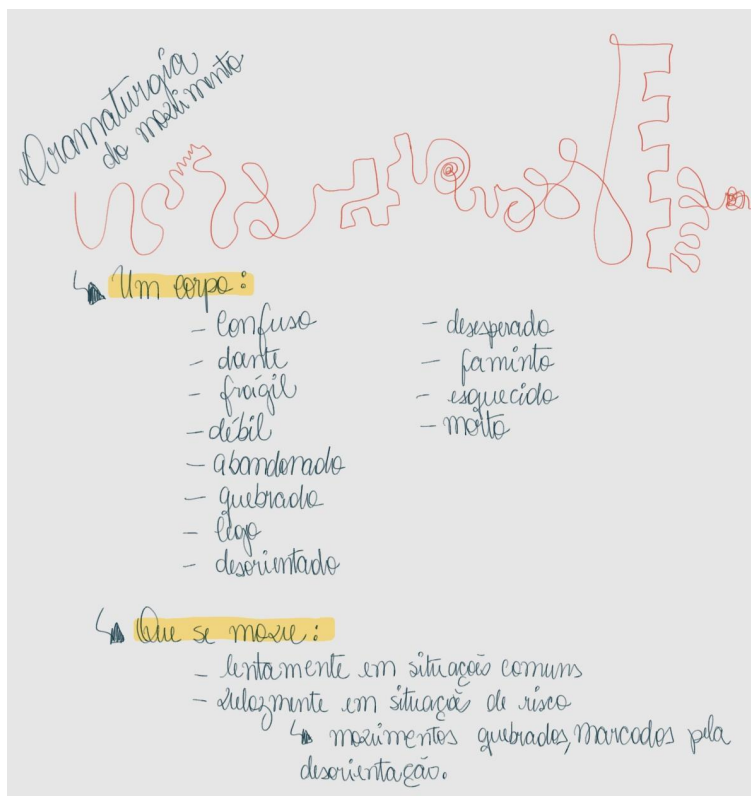
⁵ Alexandre Roiz é um homem negro, Proletário, LGBT, Artista da Dança Improvisador e Dramaturgista. Pai da Casa de Àkàrà. Bacharel em Dança (2022) e Mestre em Artes Cênicas (2024), ambas pela Universidade Federal de Uberlândia/MG. Cria arte com Danças Negras em vários suportes, presença, papel, filme e etc. <https://linktr.ee/alexandreroiz>.

Essas palavras eram combinadas a outros tipos de ações, das que são definidas por Rudolf Laban (1978) nas suas teorias acerca do movimento e das quais eu mesma criei algumas ações que dialogam com os princípios de movimento do autor:

- mover-se lentamente;
- velozmente;
- movimentos quebrados;
- movimentos marcados pela desorientação.

Essas informações foram criadas como um mapa gráfico, conforme a Figura 2 a seguir:

Figura 2 - anotações de mapa gráfico de criação.



Fonte: anotações feitas pela autora deste trabalho no decorrer da pesquisa, tiradas de seu acervo pessoal (2023).

Há também o trabalho intitulado “Se eu fosse poesia e o mundo não fosse uma máquina de moer sonhos”⁶, em que proponho uma videodança de tradução intersemiótica entre dança e poesia utilizando do poema intitulado “Humanity I Love

⁶ Assista a videodança aqui: Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=KzQl0RwTQl8&t=15s&ab_channel=RenataBritto> Acesso em: 07/08/2024

You”⁷ de E.E. Cummings como poesia motora para a criação. Neste trabalho, retomei algumas leituras que foram referência no meu trabalho de conclusão de curso, evidenciado anteriormente, e procurei criar uma visualidade que comunicasse sensibilidade e violência ao mesmo tempo. Nessa criação, compus um poema inspirado no de Cummings que aborda como a humanidade pode ser cruel com as pessoas sonhadoras. O poema traz uma atmosfera ficcional, ao mesmo tempo que fala de questões muito atuais, fazendo referência aos sonhos que precisamos desistir e guerras que precisamos travar no simples ato de se deixar atravessar pelo fazer artístico. Um cenário de maquinário e indústria foi escolhido para locação dessa videodança como referência à Cummings. No final do processo percebi que talvez não se tratasse de uma tradução intersemiótica, mas de um trabalho que referenciava uma poesia e buscou representar isso por meio dos mecanismos audiovisuais e dramatúrgicos. Mas, de todo modo, acho importante trazer essa criação como parte das minhas pesquisas entre artes e áreas, o que nesse caso se deu pelo diálogo entre poesia e dança. No resultado final, tive uma videodança que também chegou a ter cerca de 30 minutos, a qual contava com a presença de trilha sonora e intercalando com minha voz recitando a poesia que eu mesma compus como desdobramento da poesia de Cummings.

Depois de trazer as criações que fiz envolvendo tradução intersemiótica, retomo o olhar a esta pesquisa, para as discussões acerca da proposta neste trabalho de tradução intersemiótica entre dança e *videogame* apresentando a conceituação de jogo.

Johan Huizinga (2008) é citado aqui como principal referência discursiva neste tema. Na FASE 1, trago algumas reflexões acerca dos diferentes entendimentos de jogo e sua diversidade epistemológica, segundo os contextos que Huizinga apresenta.

Diante de todas as reflexões e conceituações propostas por Huizinga (que também deixa evidente que os conceitos de jogo não são duros e imutáveis), chamo a atenção para o conceito de Círculo Mágico. Esse conceito é explicitado de forma mais detalhada na FASE 1, mas para uma apresentação breve, importa saber que o Círculo Mágico é todo ambiente criado imaginariamente pelo jogo. É o lugar de encanto e da crença na veracidade e seriedade do jogo; é também onde o faz de

⁷ Acesso para a poesia de Cummings: Disponível em:
<<https://hellopoetry.com/poem/1585/humanity-i-love-you/>> Acesso em 07/08/2024.

conta se torna a realidade, ainda que o jogador saiba que a vida real se dá de forma paralela ao mundo imaginário que se cria. O Círculo Mágico carrega em si toda a magia da imaginação, que nutre a ideia de que um jogador pode se tornar um gladiador, um motorista profissional em jogos de corrida, um soldado lutando na guerra e assim por diante (HUIZINGA, 2008, p. 10-13).

O jogo escolhido como objeto de tradução para esta pesquisa, *The Last of Us*, representa parte importante da minha história de relação com os jogos digitais, pois foi um dos que mais assisti críticas, outros jogadores jogando no youtube⁸ e acompanhei as diversas vitórias dele nos festivais de premiação de melhor história, melhor arte gráfica e melhor enredo para jogos digitais. Não havia um motivo específico e pessoal para que ele se destacasse entre tantos outros que poderiam ser o objeto, mas seu projeto bem estruturado trouxe para o mundo dos games uma renovação de enredo, qualidade visual gráfica e relação com as trilhas sonoras que ainda não haviam sido exploradas no mundo dos games, e seu roteiro explorou a história de uma forma que era mais vista comumente em cinema, trazendo aproximações de acontecimentos, emoções, sentimentos e tomadas de decisão que faríamos se o jogo fosse na vida real como a vivemos. Assim, a verossimilhança com o mundo real por meio de recursos do mundo cinematográfico também fez parte do encanto que produziu em mim. Algo comum me cativou no jogo, que no primeiro momento não sabia explicar muito bem.

O enredo digital chamou a atenção de diversos fãs e das comunidades de jogos de ação também por sua semelhança com o mundo do cinema, onde os personagens são baseados em pessoas reais e acontece a mescla com a ficção científica a partir de sua história e narrativa. O jogo é rico em detalhes de cenário, de pessoas, de condições climáticas e outros detalhes de objeto que estão em uma dimensão de verossimilhança muito forte. Talvez por esse motivo ele tenha atraído a atenção de diversos jogadores e fãs por todo o mundo. Em seu texto, Brandão (2022) descreve um pouco dessa relação na perspectiva de Murray onde as características de um jogo determinam sua relação com o jogador quando oferece experiência pela interatividade:

⁸ Os jogadores que produzem esse tipo de conteúdo são chamados *gamers*, e esse formato de vídeo, onde se joga um jogo para mostrar ao público como ele é, é chamado *gameplay*. Deixo aqui um exemplo. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=HBgPd_WBT2Y&list=PLH9fqBYeMD3PvzYgLa_BUwtO1Vqff4CJ3&index=1&ab_channel=BRKsEDU> Acesso em 11/11/2023.

Murray (2003) destaca que os conceitos de imersão e interatividade não são pertencentes apenas às mídias digitais, pois estão presentes na literatura, no cinema e entre outros conteúdos, sejam artísticos ou não. Apesar disso, de acordo com a autora, é nos meios digitais que o processo de imersão ganha uma concretude através do controle que o jogador tem sobre o avatar no *game*. Essa relação é compreendida como processo de agência, que se refere à "capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas" (MURRAY, 2003, p.127). Não obstante, a agência não está somente associada aos jogos digitais, mas a qualquer aparelho digital que disponha de uma interface, a exemplo de celulares, softwares e caixas eletrônicos. Acerca do agenciamento sob o viés dos jogos digitais, Machado (2002) aponta que: No vídeo game, a intervenção do interator é uma exigência do sistema e sem ela não há acontecimento possível, enquanto nas narrativas, digamos assim, "passivas", o espectador ou leitor deve deixar os eventos seguirem seu rumo predeterminado e toda ação que se requer deles está restrita apenas ao plano psicológico ou mental (interpretação, identificação com as personagens etc.) (MACHADO, 2020, p.2) (Murray, 2013; Machado, 2010 *apud* Brandão, 2022, p. 10).

Com isso, entendemos que o jogo *The Last of Us* cativa não só por suas características materiais, mas por sua proposta de imersão e interatividade para com o jogador. É necessário que aconteça o mergulho interativo por parte de quem joga para que o jogo surta determinado efeito sobre ele. A imersão em um jogo que é ilustrativo e em que os personagens não representam seres humanos com verossimilhança, mas são assumidamente ilustrações, traz uma outra experiência de interatividade e imersão. A experiência, nesse caso, se dá mais pela forma imaginativa do que representativa e é mais difícil que o jogador tenha o senso de identificação com os dramas vividos pelo personagem. Em um jogo onde a verossimilhança existe buscando o realismo gráfico dos personagens, pode ser mais fácil estabelecer essas conexões de aproximação, uma vez que o jogador se vê jogando com outro ser humano na tela e não com um desenho, apesar de os dois serem ilustrações em termos técnicos. Sobre a definição de interatividade Salen e Zimmerman (2019) apontam que:

[...] Se tudo pode realmente ser considerado interativo, então o conceito perde sua capacidade de nos ajudar a resolver os problemas de design. Ao tentar delimitar essa palavra fugidia, nosso objetivo é tentar compreendê-la em seu sentido mais geral, e também identificar os aspectos muito particulares de interatividade que são relevantes para os jogos. Para tanto, vejamos diversas definições de interatividade. Começamos com uma pergunta geral: O que é "*interação*"? Eis algumas definições básicas do dicionário:

- Interação: 1. ação intermediária; 2. ação ou influência mútua ou recíproca;
- Interagir: agir sobre outro; agir reciprocamente;

Interativo: reciprocamente ativo; agir ou influenciar-se mutuamente; permitir um fluxo bidirecional de informações entre um dispositivo e um usuário, responder à entrada do usuário (Salen e Zimmerman, 2019, p. 74)

Para Salen e Zimmerman (2019), a interatividade trata-se de uma relação ativa entre duas coisas e traz essa ótica para os jogos. Ao entender que a definição nesse caso precisa ser um pouco mais rigorosa e particular, citam a autora Brenda Laurel que apresenta no conceito de representação “(...) uma coisa é interativa quando as pessoas podem participar como agentes em um contexto representacional. (Um agente é aquele que inicia ações)” (Laurel, 1993 *apud* Salen e Zimmerman, 2019, p. 74). Citam ainda a perspectiva de Andy Cameron:

Cameron sugere uma conexão entre interatividade de *ação explícita*, uma característica fundamental dos jogos e da interação significativa (*meaningful play*). Em certo sentido, são esses momentos de ação explícita que definem o tom e a textura de uma experiência de jogo específica. (Cameron, 1995 *apud* Salen e Zimmerman, 2019, p. 75).

Portanto, trazendo essas discussões de interatividade diretamente à esse entendimento sobre os jogos e seus efeitos nos/com jogadores, Salen e Zimmerman compilam as definições exploradas em seu livro para apresentar 4 modos de interatividade, mas vamos levar nossa atenção apenas para um deles, o qual é o que nos interessa discutir nesta pesquisa. O Modo 1 traz a “interatividade cognitiva; ou participação interpretativa” (Salen e Zimmerman, 2019, p. 75). Tal modo discorre sobre a participação psicológica, emocional e intelectual entre o jogador e o sistema em questão, sendo onde podemos compreender os níveis que a imersão e interatividade do jogador com o jogo o permitem chegar e ser atravessado. É o que define as camadas de representatividade que são discutidas neste tópico do livro pelos autores. Vamos discutir novamente esses conceitos mais adiante neste trabalho.

No que diz respeito à estrutura deste trabalho, esta dissertação se divide em 3 FASES. Na FASE 1, apresento os conceitos e reflexões acerca do jogo. Trago de forma detalhada alguns dos pensamentos de Huizinga sobre o tema, inclusive reflexões importantes do autor para compreender o conceito de Círculo Mágico. É necessário compreender a contextualização de jogo para algumas culturas, para que assim seja possível entender a dimensão e importância que o Círculo Mágico tem nas relações de jogadores, fãs, admiradores etc.

Na FASE 2, apresento o conceito de Tradução Intersemiótica, buscando tanto a conceituação detalhada a partir de Jakobson (1969), quanto outros estudiosos que discutem também o que vem a ser tradução nessa relação entre áreas de conhecimento como Claus Clüver (2008), que desenvolve outros termos

relacionados, como transposição intersemiótica, Daniella de Aguiar (2013, 2017), Julio Plaza (2013) entre outros. Outra referência importante é Haroldo de Campos, que não discute tradução intersemiótica nem relação de tradução entre áreas, mas compartilha seus estudos e constatações acerca da tradução de poesia que podem nos auxiliar a compreender modos de traduzir dentro do conceito de tradução intersemiótica. Nesta FASE, foco em apresentar diferentes conceitos e ideias acerca dos processos tradutórios a fim de demonstrar como isso pode alimentar a pesquisa e colaborar para que a tradução proposta aqui ocorra.

Na FASE 3 compartilho o processo criativo de investigação dessa tradução proposta expondo os procedimentos e ferramentas consideradas nesse processo, o que me faz pensar que, talvez, a criação aqui seja o próprio procedimento, e esperar um resultado do procedimento para só então considerar como tradução pode ser um erro ao desconsiderar as perguntas e testes realizados enquanto o quebra-cabeças estava sendo montado. Deste modo, a pergunta que guia essas investigações é: de que maneira traduzir do videogame para a dança? Diante disso, surgem as investigações de procedimentos para a criação na tradução. Passado a FASE 3, temos então o *GAME OVER*, as REFERÊNCIAS e os anexos que mostram o material visual das duas videodanças de minha criação, mencionadas anteriormente bem como uma contextualização detalhada da história do jogo *The Last Of Us*.

Portanto, este trabalho propõe o desdobramento da pesquisa em dois eixos: a escrita da dissertação, compartilhando os conceitos e articulações acadêmicas de procedimentos de criação em dança para a tradução intersemiótica, e o compartilhamento do processo artístico, não necessariamente finalizado, mas que também se caracteriza como criação. O que comumente chamamos de criação finalizada, àquela que levamos ao teatro ou sala de apresentações, ficará para um momento posterior ao desenvolvimento da pesquisa acadêmica, não como forma de segregar as práticas da escrita e artística do corpo em cena, mas na intenção de entender ambos os processos em etapas diferentes, dando espaço para a reflexão e maturação dos procedimentos acontecerem, o que não será possível fazer no tempo disponível para o desenvolvimento da dissertação.

1 - FASE 1: caminhe pela mata e encontre a cabana de Johan Huizinga

Aqui apresento as principais definições de jogo que interessam a esta pesquisa, abordadas por Johan Huizinga em seu livro intitulado *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, escrito no ano de 1938 (neste texto, utilizo a nova edição pela editora Perspectiva do ano de 2008). Huizinga (2008) traz um apanhado de reflexões para se chegar a uma tentativa de definição, apesar de o próprio autor dizer que isso talvez não seja possível.

Em sua abordagem, o historiador e linguista holandês coloca em perspectiva as manifestações de jogo em diferentes contextos, desde animais com suas brincadeiras no desenvolvimento de suas capacidades físicas e predatórias, até crianças que brincam ainda com intenções próximas às dos animais (sem processar o jogo como estrutura de forma dura como os mais adultos o fazem), mas ainda sim se propõem a brincar, se divertir e repetir os jogos, com todas as suas regras e o mundo que se cria a partir dessas regras. Também é possível notar, na perspectiva de Huizinga, que por meio de relações de poder ou de brincadeiras, alguns jogos se estabeleceram culturalmente como modo de construção de subjetividades e de hábitos coletivos. Vamos compreender melhor o que o autor nos aponta com relação a isso.

Segundo o autor, quando olhamos para o passado à procura de uma primeira configuração de jogo, não a encontramos a partir dos seres humanos. Huizinga diz que os animais não precisavam aprender atividades lúdicas com a cultura dos humanos, pois já teciam jogos antes de qualquer fagulha de civilização. E que, ao contrário, a civilização humana nada acrescentou de tão significativo para a ideia geral de jogo (Huizinga, 2008). O autor traz um exemplo de como a brincadeira/jogo se dá para os animais:

[...] Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, em tudo isso experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento (Huizinga, 2008, p. 1).

Além disso, Huizinga (2008) aponta que o jogo é detentor de um aspecto muito importante. Mesmo quando se trata de seu modo mais simples de existência, como para os animais, o jogo se apresenta para além de um fenômeno fisiológico ou psicológico, estabelecendo-se com função significativa. Isto é: encerra um determinado sentido para quem está inserido nele.

Todo jogo significa alguma coisa. Se denominarmos o princípio ativo do jogo, aquilo que lhe confere essência, de “espírito” ou “vontade”, diremos muito; se o denominarmos “instinto”, nada expressaremos. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (Huizinga, 2008, p. 2).

O jogo encerra um sentido a partir da experiência de seus jogadores. Encerra sentido porque o jogador de algum modo é cativado pelo jogo e, sem o jogador, não há o que significar. Existe algo “em jogo” no ato de jogar, que ultrapassa as necessidades da vida e atribuem à ação um sentido. Esse sentido é construído de forma subjetiva para cada jogador, uma vez que cada um tem sua própria experiência e relação com o jogo. Não há como avaliarmos de forma geral os sentidos construídos pelo jogo, apenas olhar para seus mecanismos e vislumbrar como a subjetividade se manifesta para cada jogador, assim como o processo de tradução intersemiótica em que os sentidos da tradução não podem ser delimitados por quem traduz.

Quando penso nos sentidos que Huizinga diz serem estabelecidos a partir da experiência de cada jogador, remeto-me ao início de minha dissertação. Você se lembra? Onde eu conto minha história e relação com os jogos e de como eles mexeram comigo por me darem esperança de viver uma história diferente, em um mundo melhor, de ser a super-heroína. Na minha subjetividade, os jogos que geralmente me cativam, assim como alguns outros tipos de produções audiovisuais como cinema, algumas músicas, alguns poemas, todos me cativam por aspectos de semelhança que internamente reconheço entre mim e a obra que me cativa. Talvez o enredo de minha vida esteja voltado fortemente para o desejo de salvar o mundo, com meu arquétipo e consequentemente complexo do herói⁹. No jogo, tudo é

⁹ O arquétipo do herói é definido por sua característica de querer resolver todos os problemas do mundo e salvar a humanidade dos seus perigos. Esse arquétipo é um tanto quanto inocente em relação às suas ações e como elas podem ser pequenas em relação ao todo. O Herói deseja salvar o mundo conforme suas crenças de bem e mal, perigo e segurança, certo e errado e constantemente se vê em dívida com uma força superior que o faz acreditar que atos heroicos podem curar os males do mundo. Em uma linguagem popularizada, o herói acredita que pode carregar o peso do mundo nas costas e ser o salvador daqueles a quem ama ou se importa.

possível, e a narrativa é parte do meu devir herói. Gustavo Brandão (2022) em seu artigo *O jogo da empatia: estudos sobre a poética da jogabilidade em The Last of Us* traz algumas reflexões sobre essa conexão que um jogador estabelece com um jogo a partir das ferramentas de aproximação e verossimilhança que um jogo apresenta ao ser jogado. Como dito em *PRESSIONE START*, ele atribui a responsabilidade desse envolvimento do jogador principalmente pela característica de interatividade do jogo, o que faz com que o jogador assuma uma postura imersiva a partir da poética que o próprio jogo apresenta. Ele define poética a partir de Valéry e outros autores, e discorre sobre a interatividade e a imersão do jogador no jogo, dizendo:

O entendimento sobre a Poética que baliza este artigo é sustentado pelas acepções de Valéry (2011), onde o autor a compreende como os afetos que determinadas obras causam sobre a recepção. Essa dimensão na contemporaneidade, é influente no trabalho de autores como Yuri Lotman, Roman Jakobson, Umberto Eco, Roland Barthes, Susan Sontag, Janet Murray, Wilson Gomes, Arlindo Machado, dentre outros. Eles irão se ater à recepção do público perante às artes, dentre elas o cinema, histórias em quadrinhos, o romance moderno, as fotografias, as telenovelas, os seriados e as mídias digitais. Sobre esta última, os autores que a discutem, se atêm às especificidades das suas características imersivas e de interação, que segundo Murray (2003), dão uma tonalidade diferenciada aos seus alcances poéticos. Nos videogames os processos imersivos são agenciados através da jogabilidade, também conhecido por *gameplay*. Dito isso, considera-se duas hipóteses iniciais em relação às contribuições da jogabilidade no processo de construção da poética das personagens. A primeira é que ela pode operar como um elemento simbólico, auxiliando o jogador a compreender as nuances dos personagens, fazendo com que o jogador, conseqüentemente, interaja com os eventos que constituem as subjetividades das personagens. Com isso, acredita-se que ao entender os motivos em torno do cansaço, tristeza, alegria, medo, raiva, o jogador possa desenvolver uma relação empática sobre eles e afetiva em relação ao jogo. (Brandão, 2022, p. 3).

A partir dessas reflexões, podemos dizer que o jogador se conecta com o jogo principalmente por sua empatia que, volto a dizer, está relacionada à sua capacidade de autoidentificação do sofrimento, dor e dificuldades retratados em um enredo ficcional.

Huizinga, diferentemente, busca atribuir essa aproximação do jogador aos mecanismos do próprio jogo, sem necessariamente vincular às questões de identificação. Ele diz:

Resumindo as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira

Disponível em:

<<http://psicologiaanalitica.com/algumas-palavras-sobre-o-arquipo-do-heri-e-o-complexo-de-poder/>>

Acesso em 23/07/2024.

intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (Huizinga, 2008, p. 16).

É importante compreender o contexto discutido sobre este conceito, para que elementos, ferramentas ou até reflexões sejam transformados em procedimentos de criação em dança, como proponho em minha pesquisa. Seria possível extrair ferramentas para procedimentos de criação só de observar como o jogo acontece entre os animais?

Esta pesquisa se desdobra sobre uma espécie específica de jogo, que é o jogo de videogame, mas olhando para o contexto geral de jogo como cultura, na perspectiva de Huizinga (2008), é possível compreender que mesmo o jogo de videogame se insere em uma configuração onde as relações entre jogador e jogo extrapolam a diversão e o entretenimento. Segundo Huizinga, como dito acima na introdução desta FASE, o jogo ajuda na construção de subjetividade e no modo de relação cultural das pessoas em sociedade. Seja ele um jogo formalmente estabelecido como jogo (com suas regras criadas para ser jogo, com os limites e condições nitidamente apresentadas e com a afirmação “isso é jogo”), seja ele como manifestação cultural (um jogo que se delimita pelo comportamento e práticas das pessoas em sociedade sem necessariamente uma afirmação de que “isso é jogo”, mas seu próprio modo de funcionamento o faz jogo).

Dito isto, vamos às discussões propostas por Huizinga (2008) no recorte destacado acima, para compreender a abordagem mais coerente do conceito de jogo em toda sua complexidade para esta pesquisa, sabendo que existem diferentes desdobramentos e epistemologias culturais para tal, segundo o próprio autor.

Vejamos o conceito de jogo conforme as reflexões de Huizinga (2008), onde poderemos compreendê-lo como manifestação cultural em diferentes contextos da sociedade. O jogo é abordado como uma manifestação cultural tão consolidada que em alguns trechos Huizinga fala de sua existência antes mesmo da formação da sociedade humana. Ao pensar que o jogo é uma estrutura, Huizinga fala sobre a manifestação de jogo entre animais, como, por exemplo, as brincadeiras de mordida entre cachorrinhos filhotes. Eles brincam de lutar entre si, querem vencer o oponente, mas sabem que existe um limite na força que empregam em suas

mordidas, e sabem que não podem machucar um ao outro. Ninguém lhes ensinou o que é jogo como entendemos agora. Ao contrário, o comportamento dos animais ensinou muito mais aos seres humanos, segundo o autor.

Apesar de não ser a perspectiva mais atual de definição de “jogo” nem de “cultura”, dentre as referências que discorrem sobre esses assuntos vinculados entre si, vários autores empenhados nas pesquisas de desenvolvimentos de jogos discorrem a partir dos conceitos de Huizinga, como Salen e Zimmerman (2020). Em seu livro, os autores não discorrem de forma direta sobre a cultura, mas o modo como contextualizam os jogos e seus significados nos dá a entender que seus sentidos são definidos por uma questão cultural, onde os jogos significam, a partir de determinado lugar, comunidade ou sistema.

No “X” do jogo da velha e na ação do xeque-mate, vemos que os jogos criam um significado através da interação do sistema e do contexto - mas essa operação não é exclusiva dos jogos. Sistema e contexto constituem uma abordagem geral semiológica para entender como funciona a representação. Por exemplo, considere a linguagem falada ou escrita. A linguagem é estruturada pela gramática, o sistema formal que dá significado aos seus elementos individuais, mas o significado de qualquer expressão da linguagem também é contextual. A frase “não temos uma vaca” significa duas coisas diferentes quando falada por um fazendeiro ou por Bart Simpson. A interpretação da frase depende das estruturas gramaticais e do contexto do locutor. (Salen e Zimmerman, 2020, p. 88).

Aqui, não temos uma discussão do jogo como cultura, mas temos uma reflexão sobre seu papel que também é comunicacional e dependente de seu contexto para que funcione como jogo, e só então revela seus sentidos conforme o lugar de pertencimento do jogador.

De acordo com Huizinga (2008), ao se tratar da função real do jogo na cultura, é possível perceber sua existência na cultura como um elemento dado, antes mesmo da própria cultura, mas que a acompanha e marca desde as origens até o presente momento. Huizinga destaca que podemos observar isso a partir de como ele influencia os modos de lidar com problemas da vida real além dos jogos, de como ele constrói subjetividades e capacidades de resolução de conflitos e experiências biológicas (de ordem sensorial, tais como: sensações na pele, arrepios, medo, entre outros), além de como ele se manifesta na vida da criança e dos animais (onde assume, em um primeiro momento, única e exclusivamente um lugar de diversão). Relacionando com o pensamento de Salen e Zimmerman (2020), tal procedimento é possível por sua significação atribuída pelo contexto, em que um

objetivo geral poderia ser definido por vencer desafios, tanto cotidianos quanto no próprio jogo. Jogo e cultura se conectam nisso.

Quando se encontra um jogo, percebe-se que ele se destaca pela **qualidade de ação** (as regras, o modo de se colocar na situação de jogo, o modo como o corpo se move) diferentemente da vida comum, o que faz dele uma forma específica de atividade, que tem forma significativa e função social. Neste ponto, Huizinga (2008) não fala a partir de uma percepção dos impulsos humanos que resultam nos jogos. Não é o caso agora de olhar de forma generalizada para os comportamentos humanos chamados naturais na sociedade e que Huizinga também chama de jogos. Quando ele diz que a qualidade da ação nos jogos é diferente da vida comum, ele se refere aos jogos criados e determinados para serem jogos.

A análise que ele faz para tal constatação da qualidade de ação não se dá pelas relações de poder e comportamentos que não se caracterizam como jogo formal e sim como jogo cultural. A análise que o autor busca, está no formato de jogo que tem seus limites bem estabelecidos e declarados de forma evidente como tal, onde as pessoas podem entrar e escolher participar. É um lugar de análise dos jogos como o fazem os próprios jogadores, olhando para ele em sua significação primária de estrutura de jogo com todas as regras e delimitações.

A qualidade de ação no jogo formal (o jogo criado e determinado por alguém para ser jogo, não o jogo de comportamentos culturais, mas o jogo criado para ser jogo) também é percebida ao passo que, o jogo, segundo Huizinga, se baseia em manipulação de imagens e em uma imaginação da realidade. O jogador capta o valor significativo dessas imagens no próprio jogo para compreendê-lo como fator cultural da vida (Huizinga, 2008). Deste modo, as imagens manipuladas, pela sua verossimilhança, capturam seus jogadores e, assim, juntos, constroem e encerram um sentido coerente para o jogador.

O jogo na sua qualidade de cultura, está atravessado de sentidos segundo as vivências de cada jogador, e isso determina suas experiências e formas de relação para com o jogo. Além disso, o autor propõe em seu livro reflexões acerca da seriedade do jogo. Ora, o jogo pode ser visto como brincadeira? Considerando que seu espírito se dá principalmente nas configurações de jogo formal? E poderia um jogo, por outro lado, ser tão sério quanto o ato de viver? O que faz o jogo sério? O que faz dele uma brincadeira? A brincadeira é séria? Vamos entender mais adiante neste trabalho.

1.1 - Jogo é coisa séria?

Para Huizinga (2008), o jogo é diretamente contrário à seriedade, porém o contraste que existe entre jogo e seriedade não é imutável, uma vez que o jogo tem diversos modos de se manifestar. O jogo não é a própria seriedade, mas ao mesmo tempo, não deve ser levado na brincadeira. Parece ser contraditório, mas uma vez que se tem os limites do jogo estabelecidos, ele passa a ser sério. Assim, ainda que seja engraçado, obtém regras e acordos nítidos que não lhe podem faltar. Ele é sério no sentido de que não se pode profanar sua estrutura e sua magia, tampouco as relações que são estabelecidas de um jogador para outro ou para o sistema do jogo em seu acontecimento. Contudo, ao mesmo tempo pode ser considerado brincadeira, no sentido de que a magia pode ser manipulada e desfrutada de diversos modos: um faz de conta que transporta o jogador para outra realidade e que, ao se deparar com um momento da vida real, sua magia e brincadeira é interrompida.

Ao falar de “jogo sério” que “não é tão sério assim”, talvez Huizinga não tenha tido experiências de jogos da atualidade que chegam a um grau de seriedade que, de fato, culminam na morte de pessoas.

Um exemplo disso é o jogo da Baleia Azul¹⁰, que surgiu em meados de 2019, cujo objetivo era cumprir desafios diários, totalizando 50, e o último era o jogador cometer suicídio. Ao refletir sobre isso, sem levantar discussões de outra ordem, pode-se perceber que o jogo Baleia Azul constrói um Círculo Mágico manipulador, onde não apenas as imagens são manipuladas como jogo para encerrar sentido, mas também as ações das pessoas atribuem seriedade máxima ao seu enredo, de modo que os jogadores tomem a decisão de tirar a própria vida, dada a seriedade proposta.

O Círculo Mágico de Baleia Azul confunde a própria realidade do jogador com o seu ambiente de jogo, os limites que separam um universo de outro parecem não existir mais, e as condições de jogo acabam afetando a segurança real e colocando em risco a vida desse jogador. Talvez não seja a palavra "confunde" a melhor a ser empregada aqui, mas o fato é que as linhas que limitam o Círculo Mágico, que

¹⁰ O Jogo Baleia Azul. Disponível em: <<https://www.vittude.com/blog/baleia-azul/>> Acesso em 30/10/2023; Entenda o 'Jogo da Baleia Azul' e os riscos envolvidos. Disponível em: <<https://g1.globo.com/educacao/blog/andrea-ramal/post/entenda-o-jogo-da-baleia-azul-e-os-riscos-e-nvolvidos.html>> Acesso em 30/10/2023

estabelecem de forma nítida a separação do mundo mágico e da vida cotidiana, são corrompidas no jogo em questão. A vida é o jogo, e sua seriedade implica em um *game over* sem capacidade de reconexão e recomeço.

O que faz do jogo algo tão cativante a ponto de capturar em seus Círculos Mágicos jogadores tão diversos e em diferentes contextos? Para Huizinga, essa captura está diretamente relacionada com a beleza:

A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo. É nele que a beleza do corpo humano atinge seu apogeu. Em suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e harmonia, que são os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo com a beleza (Huizinga, 2008, p. 8).

É por esta noção de beleza, em seu sentido não abstrato e relativo, que muitos jogadores se encantam por sua estrutura, seja ela um jogo de tabuleiro, de videogame, de campo ou de qualquer outro terreno onde o jogo se estabeleça. De certo modo, essa beleza também é responsável pela seriedade empregada nos jogos, conforme se discutia nos parágrafos anteriores. Há uma beleza que comunica ao imaginário do jogador, que lhe seduz, trazendo-lhe encanto, e a tal fator também devem-se todas as características formais descritas no tópico a seguir¹¹. Em *O jogo da empatia: estudos sobre a poética da jogabilidade em The Last of Us*, o autor começa explicando a transformação nos jogos digitais e em como isso contribuiu para esse encantamento por parte dos jogadores, ele diz:

Desde seus primórdios, boa parte dos jogos digitais, buscaram apresentar histórias. Juul (2019) aponta que nas primeiras gerações dos videogames, devido aos limites técnicos e gráficos da mídia da época, o acesso e compreensão das narrativas nos jogos demandava da capacidade imaginativa do jogador, para que, através de dentro (imagem e sons dispostos em tela) e fora (título, capa e dos manuais que vinham juntos com os cartuchos) do game, obtivesse uma compreensão do enredo. Ao longo das gerações, diferentes modos de desenvolvimento das narrativas dos jogos digitais foram delineadas, em sua maioria, sob influência de outras mídias narrativas e audiovisuais, principalmente a literatura e o cinema, utilizando-se artifícios como textos, imagens, sons, cutscenes¹², dentre outras formas. Foi a partir da quinta geração de videogames, com a transição dos jogos bidimensionais para os tridimensionais, que a mídia começou a utilizar a emulação de uma câmera, que possibilitou um maior uso de elementos da linguagem cinematográfica,

¹¹ A ideia de beleza aqui explicitada está relacionada aos padrões de beleza que Huizinga discorre como delimitadores para compreensão de beleza e de como os jogadores são capturados. Não está atrelada necessariamente ao campo da estética.

¹² *Cutscenes* são as cenas dentro do jogo em que o jogador não tem controle. São pequenos vídeos de diálogos ou contextualização de determinado personagem. É como uma pausa no jogo para passar um trailer que ajude a compreender melhor a história naquele momento. Disponível em: <<https://gameplay.fandom.com/pt-br/wiki/Cutscene>> Acesso em 28/07/2024.

a exemplo da movimentação e expressividade de câmera, para a condução do game e consequentemente da narrativa (Juul, 2019 *apud* Brandão, 2022, p. 1-2).

Segundo Brandão (2022), essas mudanças representam grande significância nos tipos de relação que um jogador estabelece com o jogo. As noções de beleza foram atualizadas com os melhoramentos tecnológicos e isso fez com que os jogadores desenvolvessem outros sentidos a partir de suas experiências de jogo, o que dialoga com a noção de beleza dentro desse contexto como Huizinga (2008) apresenta. E aqui talvez o autor discorra sobre a beleza do senso comum, não à beleza discutida na estética de Vázquez (1999), como citarei no tópico seguinte.

1.2 - Círculo Mágico: as características que definem o jogo como tal

São muitas as reflexões acerca do jogo e das definições de sua forma. Como ele pode ser? O que faz dele jogo? Suas características são inseparáveis? Ele precisa ser belo? Qual é o conceito de beleza que o jogo valoriza? Uma vez que o jogo está impregnado na função vital e cultural do ser vivo, segundo Huizinga, não haveria de ter definições mais acessíveis e bem estabelecidas? Para o autor não. O jogo não pode ser definido com exatidão pela lógica ou por sentidos biológicos ou estéticos, e resta apenas trazer a descrição de suas características fundamentais enquanto jogo que são levantadas no livro de Huizinga (2008).

Apesar de o autor trazer o tema dos jogos na relação com a cultura, não é necessário fazer todos os tipos de associações para diferentes formas de jogo, basta se limitar às suas manifestações sociais.

O jogo é uma atividade voluntária, não estando sujeito à ordens ou obrigatoriedade, pois, caso fosse, deixaria de ser jogo. A característica de liberdade o afasta completamente de um processo natural como acontece às crianças ou animais que são levados aos jogos por seus instintos e necessidades de desenvolverem suas faculdades físicas e seletivas. Porém, as crianças e os animais brincam e permanecem nas brincadeiras porque se divertem, e isso também lhes confere algum modo de liberdade (Huizinga, 2008), mas não na mesma estrutura que o jogo de configuração nítida e articulada oferece.

Para um indivíduo adulto, o jogo parece ser algo descartável, supérfluo, e só se torna possibilidade quando o prazer que o jogo provoca se torna necessidade. Para este indivíduo, é possível adiar ou suspender o jogo em qualquer momento. Este não é imposto por necessidade física ou dever moral e também não se constitui

como tarefa, sendo acessado apenas em tempos de ócio ou de lazer. A noção de obrigação e dever é ativada exclusivamente quando constitui uma função cultural reconhecida (culto, ritual etc.).

Essas características e formas que definem o jogo que tratamos aqui estão inseridas dentro de um importante conceito chamado por Huizinga (2008) de **Círculo Mágico**, que pode ser entendido como a dimensão que se cria na imaginação de cada jogador quando este está em um jogo. É como um universo novo que passa a existir onde novas regras e normas entram em vigor assegurando a existência e relações de personagens e coisas que o jogador está representando.

É no **Círculo Mágico** que o mundo real é esquecido e o jogador entra em novos caminhos para vivências diversas na dimensão da imaginação. Ele pode ser o que quiser e o que imaginar, com habilidades e qualidades diferentes, basta que ele escolha o jogo.

Assim, o **Círculo Mágico** dos jogos, para além do que ele representa nas particularidades de cada jogo, é definido por uma estrutura geral que pode ser compreendida em 5 características fundamentais.

Compreende-se como a primeira das características fundamentais do jogo: a **liberdade**. Ele é livre, é ele próprio a liberdade. A segunda característica discorre que o jogo não é vida real ou corrente, ele é uma evasão da vida real para uma dimensão temporária de atividade com suas próprias regras. Quem joga sabe quando está fazendo de conta ou apenas brincando, sobretudo as crianças. A característica de faz de conta exprime certa inferioridade do jogo para a seriedade, porém a consciência do jogo ser “só faz de conta” não limita seu processamento com seriedade, levando à um elevado arrebatamento e entusiasmo podendo até eliminar o sentido da palavra “só” da frase anterior. Segundo Huizinga (2008), todo jogo é capaz de absorver inteiramente o jogador e o contraste entre jogo e seriedade é sempre fluido. A inferioridade conferida ao jogo é superada pela correspondente superioridade de sua seriedade no ato de sua manifestação.

O jogo não pertence à vida comum, portanto se situa fora das necessidades que são imediatas da vida cotidiana, bem como de seus desejos, e ainda interrompe esse processo. Ele está posto como atividade temporária com uma finalidade autônoma de realização. O jogo, em sua qualidade de distensão, se apresenta como um interlúdio das vidas cotidianas e se torna um acompanhamento, um complemento e parte integrante da vida em geral. Por meio de sua significação e

dos sentidos que encerra com seu valor expressivo faz-se necessário à vida cotidiana da sociedade e torna-se função vital para o indivíduo (Huizinga, 2008).

O jogo também se distancia da vida comum tanto pelo lugar que ocupa, quanto por sua duração. E essa distância é a terceira característica principal do jogo: **seu isolamento e sua limitação**, segundo Huizinga (2008). O jogo precisa ser jogado até o que entendemos como o fim, dentro de alguns limites de tempo e espaço com seu encaminhamento e sentido próprios. Ele começa e em um determinado momento precisa acabar. Enquanto o jogador joga, tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação e separação.

No que tange à limitação do espaço dentro do jogo, todos eles têm um espaço sagrado para seu acontecimento, com limites previamente estabelecidos, seja de modo material ou imaginário, deliberado ou espontâneo. Assim como o autor aponta que não há diferença formal entre jogo e culto, também aponta que o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo.

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal e etc. têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (Huizinga, 2008, p. 12).

Diante disso, ligado a sua limitação de tempo, há uma outra característica interessante e fundamental do jogo, que é o de se fixar de modo imediato como um fenômeno cultural. Mesmo já encontrado seu fim, o jogo permanece nas reverberações do que Huizinga (2008) chama de espírito, como um tesouro que precisa ser guardado e preservado pela memória. **Essa memória transmite o jogo a outros e assim o jogo torna-se tradição**. Ele pode ser repetido sempre que o jogador desejar, seja este um jogo infantil ou mais complexo como xadrez. A capacidade de repetição marca uma de suas qualidades fundamentais, que não se aplica apenas no jogo mas ao seu modo estrutural interno, em que quase todas as formas mais elevadas de jogos exprimem elementos de repetição e alternância, que constituem uma espécie de organização desse jogo (Huizinga, 2008).

Dentro do terreno do jogo, há uma ordem específica e absoluta operando para que se configure como jogo, e nisto estabelece-se mais uma de suas características: **ele cria ordem e é ordem**. O jogo introduz uma estrutura organizada em uma lógica desorganizada da vida real, “exige uma ordem suprema e absoluta: a

menor desobediência 'estraga o jogo', privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor" (Huizinga, 2008, p. 12). Para o autor, talvez seja nessa afinidade do jogo com a ordem que ele se aproxima da noção de estética. Há no jogo uma tendência para ser belo¹³, e pode ser que esse fator seja idêntico à criação impulsiva de formas ordenadas que confere animação ao jogo em diferentes configurações. As palavras escolhidas para designar seus elementos pertencem quase todas à estética e são as mesmas que buscam descrever as repercussões da beleza:

[...] tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo vincula e desprende. Fascina. Ele conjura, quer dizer, cativa. Está investido das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia. (Huizinga, 2008, p. 12-13).

Além do entendimento de beleza, ao se deparar com o elemento de tensão no jogo, o jogador deseja que essa tensão, ou seja, a incerteza e o acaso, se desenrole, avance ou saia. Ele deseja o sucesso de seu próprio esforço para avançar. É nesta noção de tensão que alguns dos jogos imperam, a saber, os jogos de destreza: quebra-cabeças, charadas, jogos de azar, paciência, tiro ao alvo, entre outros. E quanto mais se pode identificar o elemento competitivo, mais o jogador se apaixona pelo mundo do jogo. Apesar de o jogo estar alheio às noções de bem e mal, a tensão lhe confere um senso de valor ético à medida em que se testam as capacidades e qualidades de um jogador: "[...] sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua 'lealdade'. Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo" (Huizinga, 2008, p. 13).

Portanto, cria-se também uma responsabilidade com a honestidade no mundo imaginário, e esse conceito pertence ao mundo real, mas lembremo-nos de que estar no mundo imaginário não significa estar alheio ao mundo real: pode significar por vezes unir determinados valores ao que o jogo permite articular sem estragar

¹³ Aqui, Huizinga não considera as outras categorias da estética como elencadas por Vázquez (1999), como o grotesco, o trágico, cômico, monstruoso e gracioso. Em minha leitura particular, entendo que: quando Huizinga chama de belo algum aspecto do jogo, ele também se refere ao que foge do senso comum de beleza, uma vez que traz algumas palavras na intenção de descrever o que ele chama de repercussão da beleza. Nessas palavras, incluem-se: contraste, variação e desunião, que dá a entender uma relação de oposição entre um aspecto e outro. Mais adiante na história, como vemos no livro de Vázquez discutindo a estética, vamos descobrir outras formas de pensá-la, além do senso comum de beleza, mas de como ela cria experiência e dessa forma dá a conhecer o objeto, pois é sua forma com volume, extensão e dimensão que determina o comportamento do sujeito que o contempla, e só assim temos a definição do lugar ou categoria desse objeto na estética (Vázquez, 1999).

suas regras e destruir por completo sua dimensão construída na imaginação de cada jogador.

Huizinga (2008) reflete a necessidade de que todo jogo tenha suas regras, pois são elas que determinam sua validade, funcionamento e veracidade dentro do mundo temporário que se cria. As regras dos jogos, de modo geral, são absolutas, sem espaço para questionamentos ou discussões, sem espaço para profanação de seu sistema. Huizinga traz uma citação de Paul Valéry cujas palavras são: “No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável” (Valéry, apud Huizinga, 2008, p. 13). Uma vez que as regras do jogo são quebradas, seu mundo colapsa, o feitiço é quebrado e a vida real recomeça.

Segundo o autor, em um jogo pode-se encontrar dois tipos de jogadores: o desmancha-prazeres e o trapaceiro. Apesar de os dois adjetivos levarem a um lugar não muito agradável de sentido, a indulgência que se tem com o desmancha-prazeres é infinitamente menor do que com o trapaceiro. O segundo, conhece as regras, conhece o mundo mágico e não o quebra, atua de forma misteriosa não interferindo na imaginação e permanência de seus pares no Círculo Mágico. Já o desmancha-prazeres, com seu abandono de uma partida ou revelação de algum aspecto do mecanismo do jogo, desmascara seu caráter relativo e frágil no mundo imaginário que havia se criado com outros jogadores. O jogo é, então, privado da ilusão que o torna real na dimensão imaginária. Torna-se necessário remover o desmancha-prazeres da partida, pois ele ameaça a existência da comunidade de jogadores e dos mundos imaginários que se criam a partir de inúmeras configurações de jogo.

Segundo Huizinga, mesmo no mundo real sempre houve menos tolerância com os desmancha-prazeres. Portanto, as comunidades se fortalecem e afastam qualquer indivíduo ou grupo de indivíduos que destruam seu Círculo Mágico. A sensação de as comunidades estarem “separadamente juntas”, nas palavras de Huizinga (2008, p. 14), atribui o senso de estar partilhando algo de extrema importância, afastando-se do restante do mundo e recusando as normas comuns da vida real, o que também conserva o encantamento do jogo para além de sua duração, e não há espaço para os que planejam estragar isso (Huizinga, 2008).

O mundo especial do jogo se forma por seu caráter especial e excepcional, com certo ar de mistério no qual é frequentemente envolvido. Desde os primórdios

da vida do jogador, mesmo quando ainda se é criança, o encanto está em fazer do jogo um segredo. Um segredo para os próprios jogadores, não para os outros, pois o que fazem de maneira externa ao jogo não interessa aos jogadores no momento de seu acontecimento. No cerne do círculo do jogo, o que é entendido como lei e costume no mundo externo, não é relevante e perdem toda sua validade. “Somos e fazemos coisas diferentes” (Huizinga, 2008).

A função do jogo em outras possibilidades e contextos pode, de maneira geral, ser definida por dois aspectos que nele estão presentes: uma luta por alguma coisa; a representação de alguma coisa. Esses dois aspectos podem se confundir, de forma que o jogo passe a representar uma luta, ou, então, transforma-se em uma luta para representar melhor alguma coisa.

Aqui, representar carrega o sentido de mostrar, podendo se dar pela simples exibição de algo perante um público, “[...] um fenômeno invulgar destinado a provocar admiração” (Huizinga, 2008, p. 16). Podemos observar o sentido da representação por parte das crianças, que se sentem realizadas habitando outro universo quando passam de uma realidade à outra, produzindo a imagem de algo diferente do que se é no cotidiano, que seja mais bela, mais nobre, mais perigosa, ou que te desafie. Portanto, torna-se a imagem de um príncipe, um papai, uma bruxa malvada, um tigre, entre outras, e mergulha-se de modo tão profundo em seu jogo que quase se chega a acreditar que de fato se é a coisa das imagens criadas por si mesma. Mas isso não quer dizer que ela perca o sentido da realidade habitual em que também está inserida, sua representação é a realização de uma aparência, ou imaginação (Huizinga, 2008).

Avançando na ideia de representação nos jogos infantis para representações sagradas em civilizações antigas, percebe-se que está “em jogo” um recurso espiritual que não pode ser definido facilmente com precisão. Essa representação de ordem sagrada é mais que a realização de uma aparência ou uma realidade fingida, ainda, é mais do que uma realização simbólica: é uma realização mística. Ao participarem de seus rituais, os indivíduos têm a absoluta certeza de que algo elevado e sublime acontece, onde sua santificação fica mais real e coisas ainda mais elevadas se concretizam no invisível e inefável. Contudo, esta perspectiva não impede que a realização da representação conserve as características formais do jogo. Ela se executa dentro de um terreno sagrado de jogo, com um espaço específico, regras específicas e reverbera até a próxima época dos rituais sagrados,

reverberação esta que permite aos seus participantes sentirem as mudanças durante o processo, entre um ritual e outro.

Portanto, podemos concluir esse tópico sintetizando a ideia de **Círculo Mágico** definido por Huizinga (2008) como a ideia de mundo imaginário ou paralelo que é estabelecido pelo jogo por meio de suas regras e combinados. A partir dos cinco aspectos supracitados, o jogo cria uma ilusão, um mundo mágico, e esse mundo pode ser explorado segundo a percepção e construção de sentido de cada jogador de forma individual, ainda que o jogo seja coletivo, como podemos ver na Figura 3 abaixo:

Figura 3¹⁴ - Estrutura do Círculo Mágico e sua relação com o mundo real.



Fonte: Disponível em: <<https://jorgeaudy.com/2021/06/16/o-circulo-magico-huizinga/>> Acesso em 08/08/2024.

O **Círculo Mágico** possui regras, histórias e contextos que diferem da vida real e é através da experiência de seu mundo imaginário e dos mecanismos de cada jogo que o jogador pode se relacionar e construir seu próprio sentido resultante de sua experiência.

1.3 - O que pode ser interessante na materialidade dos jogos digitais e videogames para a criação em dança?

O jogo de videogame carrega uma materialidade diferente dos outros jogos discutidos por Huizinga. Em um primeiro momento, ele acontece em uma tela de TV, com seu espaço delimitado pelo próprio mecanismo que o torna possível. Com o passar dos anos, o espaço limitado dos videogames foi aberto a partir da realidade

¹⁴ Tradução da imagem pela autora: **Mundo Real:** Questionamento; Medo; Incertezas; Responsibilities. **Círculo Mágico:** Sonhos; Imersão; Narração; Catarse; Desafio. **Mundo Real:** Experiência; Sentido.

virtual, que permitiu uma visualização 3D dos jogos para fora da tela com tecnologia de óculos específicos e criados para esse objetivo. Os jogadores têm sua interação e nível de experiência transformados: é um novo modo de relação entre jogo, jogador, cultura de jogo e todo o mundo mágico criado a partir do Círculo Mágico de cada jogo.

Há também, outros modos de controle no mesmo tipo de videogame que requerem que o jogador jogue com a necessidade maior de esforço de seu corpo, como no caso dos videogames *kinect*, que capturam os movimentos do jogador empregando no jogo suas escolhas de acordo com a sua movimentação. Para tal, o videogame conta com uma câmera que captura a imagem de todo o ambiente, bem como um controle em forma de bastão, de modo a permitir a captura de movimentos mais finos necessários em jogos de pontaria.

O objetivo deste tópico não é abordar os tipos de máquinas de videogame em suas variadas marcas, plataformas e estruturas. A finalidade é refletir as possibilidades de criação e relação com a dança a partir desse modo de jogo específico, o jogo de videogame, feito para ser digital, que em sua mecânica conta com gráficos digitais, pixels, trilha sonora pré-estabelecida, narrativa fechada e nítida, bem como modo de deslocamento do personagem e suas ações. Isso é o que o faz ser como é, sua estrutura material, sendo um jogo feito para telas.

O jogo escolhido para essa pesquisa é exclusivo de uma determinada plataforma, a Playstation, com o *console* (máquina de videogame) Playstation 4, que tem o controle *gamepad* (segurado pelas duas mãos com emprego dos dedos polegares, indicadores e anelares principalmente).

Este *console* é uma máquina como muitas de videogame, que se conecta na TV. O jogador, para que consiga jogar, precisa apenas de uma TV, o próprio *console*, um controle *gamepad* e seu próprio corpo presente no mesmo lugar que esses mecanismos. O jogador segura o *gamepad* com as duas mãos enquanto joga, fazendo suas escolhas, estratégias e avançando de fase sempre nessa configuração de corpo. A tela limita o espaço onde o jogo se passa, mas sabemos que o Círculo Mágico criado no imaginário do jogador extrapola a tela da TV e o atravessa de algum modo que somente seu próprio imaginário e subjetividade poderão expressar.

A partir da análise desse modo de jogo, é possível extrair, do mesmo modo que na conceituação de Huizinga, o que poderia servir de ferramenta para confecção de procedimentos de criação em dança. Seria a partir da observação da formação

de um pixel? Essa informação poderia ser transformada em uma partitura de movimento, por exemplo? De que modo seria possível?

Pode-se ainda considerar que o modo como o jogador constrói seu enredo no jogo, a partir do tipo de videogame escolhido, pode ser um objeto de estudo e observação para pensar procedimentos de criação. O jogo, objeto de estudo desta pesquisa, traz uma camada de narrativa ficcional que contribui para o processo criativo desde sua construção visual até sua construção narrativa em si.

Como seria experimentar não apenas o modo de movimento dos personagens no corpo, mas também a mecânica do jogo? O modo como os personagens no jogo se movem, como lutam, como se deslocam, quais são as emoções suscitadas enquanto se joga o jogo? Se essas impressões pudessem ser traduzidas em dança, e acredito que podem, como seriam? Neste tópico, busquei elencar algumas características da mecânica dos jogos de videogame para avançar na investigação de tradução para a dança. No próximo tópico, vamos analisar o jogo *The Last of Us*, fonte da tradução nesta tradução.

1.4 - The Last of Us: Círculo Mágico e um procedimento de criação

The Last of Us é um jogo inserido nos gêneros de ação e aventura na terceira pessoa (o que significa controlar o personagem vendo o corpo inteiro desse personagem na tela) para realizar as etapas do jogo, que acontece em um contexto pós-apocalíptico. A história do jogo pode ser resumida como um desastre científico que acontece por meio da mutação de um fungo (vírus cordyceps), que passa a infectar humanos e a transformá-los em mortos-vivos ou infectados, como o próprio jogo os chama.

O jogo precisa ser jogado com furtividade, a fim de fugir dos perigos que os infectados representam, pois se alimentam de humanos e animais que não estejam infectados e assim constroem uma narrativa de perseguição e perigo dentro do jogo. Além de infectados, o jogo apresenta outros humanos como inimigos, pois com a mudança para o novo mundo pós-apocalíptico, a lógica de grupos de opressão se mantém, e vale mais sobreviver do que qualquer outra coisa.

Os jogadores, conforme vão jogando, encontram armas pelo caminho, as quais garantem sua defesa dentro do jogo e as condições de melhorias para fases mais difíceis que estão à frente, pois com o avanço das etapas, as armas também podem receber atualizações e ficarem mais potentes, fortes e certeiras.

A história do jogo começa quando Joel, que é o personagem principal, perde sua filha no começo de uma infecção mundial, acarretando uma pandemia. O jogo faz um salto adiante após a morte de sua filha e volta com o personagem 20 anos mais velho. Desse modo, Joel já se adaptou ao novo mundo e trabalha como contrabandista, o que lhe confere a responsabilidade de levar uma jovem adolescente para uma equipe de médicos de um dos grupos políticos e militares. A menina seria a cura da humanidade pois é imune às mordidas dos infectados e ao fungo causador da infecção.

O ambiente construído para o jogo representa um mundo arruinado em que a natureza tenta novamente tomar seu lugar, invadindo as construções e carros abandonados pelo caminho. A narrativa de *The Last of Us*, entre os jogos já criados até o momento, foi considerada uma das mais bem elaboradas, junto com seu roteiro e outras características que constituem esse jogo, lhe rendendo inúmeros prêmios na categoria de games.¹⁵

Após essa contextualização desse jogo, trago alguns aspectos dele para serem considerados na tradução proposta aqui. Analisei TLOU levando a atenção para o que seria importante na composição de seu Círculo Mágico, segundo a minha percepção de jogadora. Ressalto que seu desenvolvimento narrativo, visual e sonoro são de extrema importância para a percepção de jogo que vou apontar a seguir.

Além de analisar o jogo, também percebi a necessidade de aprofundar outras ideias de jogo que Huizinga (2008) aborda em seu livro, e isso me permitiria perceber o Círculo Mágico não só como sua estrutura de 5 características conforme exposto em tópicos anteriores, mas o máximo de elementos que de certa forma influenciam no Círculo Mágico.

O autor acredita que o jogo tem papel tão fundamental nas relações de sobrevivência no mundo real que ele se faz necessário para aprendermos a lidar e a suportar certas complexidades da vida humana. Para ele, o jogo:

[...] ornamenta a vida, ampliando-a e, nessa medida, torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. (Huizinga, 2008, p. 11).

¹⁵ O jogo *The Last of Us*. Disponível em:

<<https://store.epicgames.com/pt-BR/news/everything-we-know-about-the-last-of-us-part-1>> Acesso em 30/10/2023.

Nesta perspectiva, o jogo se torna parte do jogador revelando suas necessidades, desejos, intensidades e anseios como indivíduo, pois através dele o jogador manifesta o que lhe causa mais entusiasmo e encantamento.

Podemos discutir como e por que o Círculo Mágico revela necessidades e como ele cativa seus jogadores. O Círculo Mágico está presente em todos os jogos que são criados com o objetivo de ser jogo, e isso se dá por meio de suas cinco características que abordamos anteriormente, que definem o que ele é e como é aplicado em cada proposta de jogo. Porém, para que ele tenha efeitos, seja atrativo e seja escolhido por determinado jogador, quem o projeta precisa conhecer seu público e construí-lo especificamente para esse público. O jogo pode ser cativante porque é feito para as pessoas que consomem um compilado de conteúdos que são reunidos neste jogo, ou pode ser cativante porque se aproxima da realidade de alguma comunidade, entre outros motivos.

Quando um jogador entra em um jogo, ele está sozinho, ainda que esteja com outros jogadores. O mundo imaginário criado pelo Círculo Mágico daquele jogo só pertence a ele. O jogador entra porque quer, sem a necessidade de ser convidado, e se depara com algumas características naquele mundo paralelo. Como dito anteriormente, o jogo que cativa precisa ser projetado pensando nos objetos de consumo do jogador e de certo modo precisam estar em diálogo com o que se acredita. Essa é uma questão complexa, pois envolve observação e estudo acerca do comportamento humano e da construção dos seus gostos conforme as tendências e novidades são lançadas em um mundo tão acelerado.

Como jogadora e pesquisadora da presente proposta, analiso as primeiras horas de TLOU e observo o que funciona no meu Círculo Mágico que, não por coincidência, percebo que também funciona para outros jogadores ao assistir seus vídeos de *gameplay* na internet e ouvir suas análises acerca das impressões que tiveram do mesmo. Elenco algumas dessas características dentro do jogo que percebo comporem as particularidades do meu Círculo Mágico com afetações que sinto e conheço, características essas que se dão pela construção visual do jogo. As características foram elencadas em forma de tópicos para melhor compreensão e eu as apresento na FASE 3 deste trabalho.

Após analisar a lista das características de TLOU, percebo que o círculo mágico se dá principalmente pela representação e pelas semelhanças dos sentimentos e relações que nós vivemos na realidade, enquanto seres humanos. A

forma como nos sentimos, nos vemos, o que queremos, por que nos emocionamos, por que choramos, por que desistimos, lutamos, resistimos e vivemos, essas características aproximam o jogador da realidade do jogo, pois é muito similar à sua vida real. O jogo pode representar uma metáfora de sua própria vida quando consideramos a parte ficcional, e o Círculo Mágico com o mundo imaginário atravessa e se mistura ao mundo real em uma dimensão da imaginação e construção dos sentidos.

Todas as decisões e caminhos tomados durante o jogo pelo jogador, são atravessados por suas experiências como pessoa no mundo real, pois dizem respeito à sua subjetivação, assim como suas decisões e escolhas no mundo real podem estar relacionadas com um aprendizado promovido pela experiência no Círculo Mágico. Claro que, ao tomar certas decisões que seriam consideradas perigosas ou criminosas na vida real, o jogador pode tanto estar apenas atendendo a uma dinâmica do jogo como também realizando uma catarse de não poder realizar aquilo na vida cotidiana, mas não entraremos nesse mérito nesta pesquisa.

Após refletir e tensionar esses sentidos do Círculo Mágico de TLOU, fui para o próximo passo da pesquisa que se dava na investigação de um possível procedimento de criação referenciado pelo jogo e seu Círculo Mágico. Não trarei detalhes do procedimento pensado aqui, pois na FASE 3 ele estará detalhado, mas, acerca da estrutura primária, temos que o procedimento a partir do círculo mágico de TLOU começa na análise de palavras-chave elencadas para caracterizar o jogo. Suas características visuais, sonoras, sua dinâmica, seus acontecimentos e aproximações com a realidade humana atribuem um ritmo ao jogo, e a partir desse ritmo pode-se estabelecer também um ritmo para a pesquisa de movimento através dessas palavras.

No procedimento, as palavras contrárias e que propõem uma quebra no sentido umas das outras são colocadas juntas para então serem experimentadas no corpo através da investigação e improvisação em dança. Diversos aspectos do jogo se misturam, retrocedem e vão criando movimento conforme suas mudanças e proposições. Para guiar o desenvolvimento desse procedimento, uma pergunta chave foi elencada como motivo de pesquisa: quais experiências corporais seriam possibilitadas pela investigação desse ritmo construído pelo jogo a partir do contraste e da contradição? Como poderia ser no corpo elencar momentos do jogo que representem esse ritmo e tentar estabelecer relações a partir de movimentos em

improvisação? Na FASE 3 trago os detalhes desse procedimento, que ainda não entrou em período de testagem, mas continua sendo estruturado.

2 - FASE 2: visite o vilarejo cultural e procure pelo pergaminho da Tradução Intersemiótica que revela mecanismos de criação em dança

Nesta FASE vou falar sobre alguns conceitos e entendimentos que se tem hoje no que diz respeito à tradução intersemiótica. Como na FASE 1, escolhi um autor principal para dialogar com mais profundidade sobre o tema e para esmiuçar algumas ideias de tradução.

Este autor é Haroldo de Campos (2015). Não para uma discussão sobre tradução intersemiótica, mas sobre tradução por outras óticas para traçar paralelos com a conceituação de Roman Jakobson sobre Tradução Intersemiótica, acompanhando o que Daniella de Aguiar (2013, 2017) e Fernando Barcellos (2023) já fizeram em suas pesquisas.

Nos tópicos anteriores desta dissertação, tenho falado sobre o sentido encerrado pelo jogo e sobre como significa com base na subjetividade e individuação de cada jogador. Até então, falo da significação para tentar compreender como os jogos e a experiência de jogo são responsáveis por causar impactos e afetações nos jogadores. Tanto em níveis psicológicos (na identificação de si com os personagens ou determinada narrativa, como se mirassem um espelho), quanto emocionais (alegrias, medos, tristeza, nojo, raiva etc.) e fisiológicos (arrepios, choros, arritmias e etc.).

Assim, interessa saber o que são os jogos na relação com o jogador, o qual já foi abordado em outros momentos do texto. Interessa saber como afetam e significam para cada um dos jogadores, uma vez que a ação do signo, ou seja, seu significado, na visão de Peirce (2017), pode ser retratada pela sua afetação causada nesse jogador, que nesse caso é entendido aqui como interpretante.

Curioso seria pensar, após toda a conceituação que fizemos até o presente momento, que as obras artísticas não buscam significar nada ou encerrar sentidos, mas sim são por si mesmas o seu próprio objeto de reflexão. Em contrapartida, as traduções são insuficientes para valerem por si mesmas (Campos, 2015).

Campos diz que quando se tem uma informação estética em um objeto de tradução, tal aspecto não pode ser interpretado ou traduzido apenas em uma informação semântica, como é possível fazer na tradução das palavras. Procura-se sua correspondência semântica para então propor a tradução a partir do sentido

daquela palavra, mas a informação estética da palavra ou do objeto em questão ganham outro sentido que estará atrelado às crenças e signos culturais que operam no lugar de chegada desta tradução. Desse modo, Campos afirma que os textos não podem ser traduzidos ou recriados sem que se comprometa sua informação estética (Campos, 2015).

Em contrapartida, Campos (2015, p. 5) também diz que “(...) a tradução de textos criativos será sempre recriação”. Quando o autor traz “textos criativos”, compreende-se uma categoria de textos onde temos uma poética operando em forma de estrutura, como a própria poesia e outros textos literários que acompanham um gênero de escrita. A recriação se referindo a este tipo de texto se dá quando, além de propor uma tradução semântica do texto, onde a cultura de origem tenha as informações traduzidas à cultura de destino, ela também precisa atender à uma correspondência estética que está inserida nos processos de significação da cultura de destino de modo que dialoguem com a informação criada no texto da cultura de origem. Também pode-se afirmar a partir de Campos (2015) e Aguiar (2017) que as questões culturais e de semântica não são as únicas a definirem a recriação de textos criativos quando o objeto em questão é a poesia. Pode-se também pensar em aspectos como a métrica, ritmo, tamanho da mancha gráfica da poesia na folha entre outros.

Este trabalho não participa desse mesmo caso, no qual um signo é traduzido pelo mesmo signo em outra língua (me refiro ao signo da escrita). Mas penso que ainda sim seria possível trazer uma correspondência semântica e estética do videogame para a dança como nessa ideia de Campos (2015). Uma vez que a dança e videogame possuem materialidades muito distintas, nos resta olhar para outros aspectos desses signos, como seus modos de funcionamento, suas dinâmicas tanto no sentido mecânico (videogame), quanto no sentido de mover-se (dança), e desse modo verificar correspondências ou possíveis aproximações para criação a partir das características identificadas. Nesta FASE, quero me concentrar apenas nessas conceituações, e na FASE 3 eu apresento como essas possibilidades de tradução do videogame para a dança foram sendo testadas. Vamos prosseguir, por ora, com a conceituação.

Quando o exemplo de signo apresentado é textual, Campos (2015, p. 84) diz que “a tradução opera sobre o que não é linguagem no texto, opera sob o resíduo não linguístico do processo de significações”. Podemos pensar que o autor se refere

às suas características estéticas, para além das semânticas, que encerram sentido para as pessoas em contato com aquele signo, mas também como esse texto pode falar à subjetividade de cada um, operando nisso o que Campos chama de resíduo não linguístico. Quais são as ferramentas que determinado indivíduo tem para tecer determinada significação às coisas? Suas ferramentas culturais e subjetivas, como venho falando desde o começo do trabalho, e é necessário compreender que, quando não se tem uma tradução em que a estética e semântica direcionam o espectador para a obra primeira, sua significação fica ainda mais aberta do que se houvessem indícios de onde a tradução partiu.

Não busco uma correspondência de tradução ao propor os objetos “videogame” e “dança” como fonte e alvo, mas, como venho dizendo, procuro características e estruturas no videogame para o procedimento de criação em dança que possam se manifestar de forma visível no processo a fim de facilitar a relação estabelecida pelo espectador ao assisti-lo. A forma do jogo e seu conteúdo não podem ser segregados para a tradução na dança, e por esse motivo não pode haver uma tradução fiel de um signo para outro. Há uma inseparabilidade, como afirma Aguiar:

[...] a inseparabilidade entre forma e conteúdo não é observada apenas em poesia, é uma propriedade também da dança e de qualquer manifestação artística. Deste modo, na tradução intersemiótica, que lida com diferentes artes ou mídias, a impossibilidade da tradução fiel se torna ainda mais evidente, já que não há equivalência de materiais entre fonte e alvo, entre literatura e dança, por exemplo. (Aguiar, 2017, p. 354).

Procuro formas de pensar o procedimento de modo que o espectador saiba que estou falando dos dois objetos de pesquisa que essa investigação propõe, ainda que não utilize de materialidades comuns a esses dois objetos, pois não seria possível traduzir de forma exata todas as características e estruturas de um para outro. Podemos pensar que através da tradução intersemiótica, a tradução entre sistemas de signos de diferentes naturezas, Jakobson (1969) transforma a impossibilidade de tradução em possibilidade, mas ainda sim há a necessidade de se mergulhar sobre os signos fonte e alvo e procurar a forma mais aproximada do que seria possível manifestar a tradução desejada. E, de qualquer modo, mesmo que se deseje, a tradução não lhe seria exata, pois compreendendo que a fonte de tradução tem a sua materialidade e seu sentido encerrado a partir dela, a tradução intersemiótica exige que o alvo de tradução da obra também seja autossuficiente de

sentidos por meio de suas próprias formas e materialidades, em uma natureza completamente diferente da fonte. Daí a impossibilidade de correspondência exata, mas a possibilidade de tradução. Para tanto, Jakobson não traz negativas da traduzibilidade da informação poética no objeto de origem, ou seja, da fonte, mas nega que haja uma possibilidade de realizar uma tradução poética de modo referencial cognitiva ao objeto de destino, ou seja, do alvo. (Campos, 2015)

Para a fonte “videogame” e o alvo “dança”, eu poderia pensar em alguns aspectos do jogo para um possível procedimento nessa intenção de aproximar a construção de sentidos do espectador para a proposta de videogame para a dança. Pensando nos aspectos do videogame no lugar de “fonte” como diz Aguiar (2017) poderia ser por meio do uso de uma luz contrastada do jogo *The Last of Us*; poderia ser a similaridade entre trilha sonora; poderia ser uma ambientação que provoque sensações nas pessoas do público; poderia ser a escolha de cores que dialoguem diretamente com o signo a ser traduzido, nesse caso o jogo, conforme Silveira (2015) aborda em seu livro *Introdução à teoria da cor*:

O que dá qualidade e significado aos signos é a sua utilização. Participa-se da construção simbólica das cores utilizando os objetos no nosso cotidiano, para a interação social, e assim se reforça e reifica as características desses objetos.

O ato da criação de significados é coletivo e de função social, isto é, não se pode alterar facilmente o caminho coletivo de construção simbólica dos significados. O trabalho de construção social simbólica da cor necessita ser marcado, representado, para que seja lembrado. A materialização destes significados se dá na materialização de objetos coloridos, em contos, mitos, lendas, no cinema, no teatro, na televisão e também em dicionários de cor. Esta materialização dos significados construídos de cada cor ainda não é o efeito que cada cor produz no nosso humor cotidiano, mas certamente irá gerá-lo. (Silveira, 2015, p. 122).

Silveira apresenta uma possibilidade de facilitar o caminho para um lugar comum de significação, de acordo com o que construímos culturalmente com a representação das cores, o que elas nos remetem e como elas afetam nosso humor e tudo que podemos sentir. Também diz:

Cada cor tem a sua história, marcada por hábitos e significados, e é isto o que a torna passível de classificação. Podem-se tomar as cores como instrumentos ativos de uma determinada cultura e, no caso da cultura ocidental, tem-se as cores culturalmente atreladas aos significados. Os significados das cores foram e continuam sendo construídos coletiva e socialmente. São materializados de várias formas em filmes, placas de trânsito, tarjas de remédios, batons, enfim, vários objetos que continuam mediando a interação social do ser humano. Essa construção e atribuição de significados das cores, materializada em objetos, causam efeitos fisiológicos e psicológicos nas pessoas. O significado de cada cor, assim como o efeito que cada uma delas tem, depende de onde ela está aplicada.

O efeito de um vermelho em um semáforo é completamente diferente de um efeito do mesmo vermelho quando aplicado em uma parede da casa onde moro.” (Silveira, 2015, p. 122-123).

Desse modo, mais adiante neste trabalho, quando voltarmos o olhar para *The Last of Us*, podemos compreender que seu universo pós-apocalíptico criado em diálogo com as cores frias busca propositalmente remeter à situações de drama, tristeza e outras emoções que podemos considerar ruins ao nos deparar com situações de conflitos, sejam eles internos ou externos.

Neste sentido, encontrei uma dificuldade em identificar quais seriam os elementos ou aspectos do jogo que eu poderia traduzir, visto a diferença material dos objetos a serem traduzidos. Isso me impulsionou a levar o olhar para os aspectos visuais e narrativos que me tocam no jogo. Acerca dessa dificuldade de materialidade dos objetos participantes da tradução, fonte e alvo, Aguiar (2017) apresenta um ponto de reflexão por meio das definições de Campos (2015) sobre a tradução criativa que pode ser considerada uma leitura crítica da obra, bem como descoberta e invenção, constatando que a tradução intersemiótica se faz ainda mais radical do que a tradução intertextual ou intralingual, visto que essa propõe a tradução entre signos que não têm a mesma estrutura e contam com materiais muito distintos em sua composição e mesmo assim procura recriar “os efeitos produzidos pela obra fonte” (Aguiar, 2017, p. 354).

Campos (2015) também traz um outro conceito para pensar a tradução em relação à construção de sentido dos signos que venham a estar envolvidos nesse processo. Citando a perspectiva de Meschonnic, Campos traz em seu livro que a ideia de valor e significação dos textos faz com que a tradução dos textos esteja incluída na poética, pois ela não tem cunho especulativo mas se faz ferramenta para sistematização por meio de sua estrutura prática-teórica. Tal fator não se relaciona com uma observação ou investigação empirista e não há formas de construir ideias ou teorias sobre a experiência da textualização ou de sua ausência. As traduções funcionam como obras (Campos, 2015) e sua experiência não estará sujeita a investigações e análises externas. Nisso está a poética, a experiência e relação que cada indivíduo vivencia com determinada obra. O autor ainda afirma que a ideia de prática teórica se afasta da ideia de empiria no caso da tradução pela sua natureza de caráter crítico ao traduzir. Mas, também é certo dizer que a reflexão teórica é necessária para que não seja especulativa e se baseie na experiência. Assim,

Meschonnic afirma que “a poética da tradução, como prática teórica, é uma poética experimental”. (Meschonnic *apud* Campos, 2015, p. 91).

Desse modo, é necessário que o tradutor esteja a par da experiência vivenciada pela obra fonte de modo que possa propor uma tradução coerente à obra alvo, sem utilizar apenas de fundamentações e ideias teorizadas e observadas, o que parece contraditório ao analisar a constatação citada acima, mas, a meu ver, Campos por meio de Meschonnic afirma que a poética é experimental e a tradução também deve ser.

Já para Jakobson, a tradução deve contar com critérios adaptados às necessidades dos textos ou objetos alvo. “Na configuração formal onde os textos são semantizados e as componentes formais são independentes do significado denotativo, ‘formas significantes’” (Jakobson *apud* Campos, 2015, p. 92). Neste sentido, Jakobson argumenta que, para realizar essa forma de tradução, é essencial executar uma mudança criativa, denominada por Haroldo de Campos como recriação ou transcrição, e por Meschonnic como tradução-texto. Diferente de Meschonnic, Jakobson afirma que a proposta de traduzir está no âmbito da prática e é passível de verificação empírica para aplicação. “Trata-se de converter a função poética em metalinguagem experimental” (Jakobson *apud* Campos, 2015, p. 92).

Vamos compreender algumas funções de comunicação dentro dessa proposta discursiva da tradução, as quais são:

- Função metalinguística: a sequência de signos no eixo de combinação (sintagmático) da linguagem é usada para construir a equação de equivalência (no nível do significado: “equações bilíngues” ou “interpretações de conceitos através de expressões equivalentes”).
- Função poética: principalmente em poemas, a ação de equivalência (no nível do significante, vale dizer, no que respeita à comparação e/ou contraste dos constituintes da “forma de expressão” e da “forma de conteúdo”) é usada para construir a própria sequência (o sintagma do texto poético) (Campos, 2015, p. 92-93).

Portanto, a função do chamado poeta tradutor por Campos (2015), é identificar por meio de uma análise linguística do formato qual seria o conjunto de elementos simbólicos de um poema específico para a expressão de uma mensagem particular ou para a sua realização. Após isso, avaliar as características identificadas com base nos critérios de importância estabelecidos e guiados por uma

correspondência icônica, que gere um resultado similar, embora diferente, na língua do tradutor (Campos, 2015).

Campos afirma que “a tradução depende da recepção e não da comunicação” e “a tradução não é para servir o leitor, não é esse o propósito de uma tradução poética” (Campos, 2015, p. 97). Ao realizar a tradução, no caso de obras com conteúdo poético, o tradutor não deve estar preocupado em veicular sua informação principal com os detalhes semânticos, mas deve traduzir conforme as significações poéticas que tal obra propõe e, nesse caso, nem sempre há uma informação a ser ensinada a quem lê/assiste a obra. Sua poética deve ser priorizada com a materialização adequada do objeto fonte. Tal aspecto serve para que também possa ser experienciada quando chega ao objeto alvo e sua poética seja também traduzida independente de sua correspondência imediata à forma e informações do objeto fonte.

Ao realizar uma tradução poética, o tradutor não deve tentar copiar a obra fonte para que o alvo seja fiel. Walter Benjamin (2008) reprovava a ideia de cópia que faz com que a tradução tenha a obrigação de se aproximar ou ser semelhante ao sentido original da fonte. O que ele propõe, ao invés de semelhança, é um paralelo. Para ele, quando há a similaridade vinculada ao apego de se comunicar algo como a obra fonte e preservar seu sentido, não há uma criação a partir disso, mas uma tentativa de cópia do que seria real ou do próprio objeto fonte. O tradutor deve se preocupar em traduzir a função poética do poema, e não a estrutura do poema em si na tentativa de transpor seu conteúdo (Campos, 2015). Ele chama a atenção para a palavra tradução, que quer dizer transmutação e, dessa forma, entende-se que a tradução transforma e transmuta em algo de materialidade - talvez até expressão diferente da obra fonte que é traduzida em obra alvo, embora devam ter a mesma função poética.

Podemos entender esse processo também como fidelidade da tradução, mas não no sentido de literalidade que pretende servir o leitor da informação, o que é impossível conforme estamos discutindo desde o princípio da FASE no que diz respeito às traduções poéticas. A fidelidade está no lugar de reconfiguração da forma para a expressão da função poética do objeto fonte, e essa tarefa da expressão poética dificulta uma tradução superficial que se ocupa apenas da reprodução ou preservação das informações contidas no objeto traduzido. “A tarefa da fidelidade é a liberdade, como forma de emancipação do sentido comunicacional”

(Campos, 2015, p. 103). Na tarefa de traduzir, o tradutor quebra o texto/obra original e reconstrói em paralelo o texto/obra de sua transcrição. Ele provoca uma libertação do texto/obra de origem de sua obrigação literal por meio dessa transcrição que, por sua vez, propõe uma tradução poética para se conectar de forma paralela ao texto/obra original, com um objetivo diferente da cópia ou reprodução de seu sentido informacional (Campos, 2015)

Bom, se a tradução não deve ser literal, não deve se preocupar com o sentido informacional das coisas e não deve se preocupar com as informações superficiais da obra de origem, como deve ser? Para Benjamin (*apud* Campos, 2015), a tradução considerada ruim é a que faz uma transmissão errônea de um conteúdo que seria inessencial na obra traduzida. O inessencial é a preocupação com o conteúdo comunicativo e, dessa forma, a inexactidão da tradução não compreende o que está além do conteúdo de uma obra. Para Benjamin,

[...], o pré-requisito para uma tradução 'plena de forma', para uma tradução que corresponderia 'à essência de sua forma', está 'no valor e no vigor' da linguagem do original; quanto menor for o teor de comunicação desta, quanto maior for o grau de sua elaboração, 'mais ela permanecerá traduzível, ainda que no mais fugidio contato com o seu sentido' (Benjamin *apud* Campos, 2015, p. 113).

Desse modo, a tradução a que Benjamin chama de "plena forma", se preocupa em traduzir as dimensões poéticas da obra de origem, ainda que isso suprima algum tipo de informação, mas sua construção de sentido é possibilitada pela leitura do espectador, e não de forma legendada e direcional como poderia ser uma tradução extremamente preocupada com a literalidade dos fatos expostos na obra de origem. Não é esse tipo de tradução a mais interessante quando uma obra literária ou artística entra na tarefa de ser traduzida, sua dimensão poética é tão importante quanto sua mensagem, e a tradução tem o desafio de preservar essa dimensão poética por meio das ferramentas possíveis do objeto alvo que, por vezes pode comprometer algum tipo de informação comunicacional, mas preservar sua poética e possibilitar os processos de significação individual ao ser compartilhada.

No que diz respeito à tradução de uma obra de arte verbal, busca-se identificar o intracódigo, ou seja, as formas significantes que operam nas entrelinhas do poema fonte e com isso transcriá-lo no poema alvo. Esse caminho é possível de ser tomado após compreender o percurso da função poética no poema de origem. A função poética, para Jakobson,

[...] é autorreferecinal, volta-se para a materialidade mesma da linguagem, para as relações de som e sentido e para a coreografia das estruturas gramaticais) e, de posse da 'metalinguagem' que essa desvelação propicia, reconfigurar esse percurso no poema traduzido (melhor dizendo, 'transcriado'), com os recursos da língua do tradutor ampliados ao influxo violento da língua estranha." (Jakobson *apud* Campos, 2015, p. 155).

Portanto, compreendemos que os autores apresentados aqui trazem diferentes ideias que caminham para um mesmo consenso: a tradução deve ser realizada, transcriada ou transmutada de forma que o principal fator passível de observação e preservação seja a função poética com suas formas significantes. Assim, a comunicação ganha outro sentido, a meu ver. O sentido de comunicação atribuído à transcrição não é o de informações úteis de determinado texto/obra, mas a comunicação de sua dimensão poética, independente da materialidade do alvo, onde as formas significantes estão presentes e em cena, disponível conforme as ferramentas que o alvo permite e disponíveis conforme a subjetividade de cada pessoa a se relacionar com ela.

Nesta direção, gostaria de trazer um exemplo de obra cênica, em que o artista denomina performance de dança no primeiro momento. O trabalho é *Circuito Iago* de Fernando Barcellos (2023), que tive o prazer de assistir e também fotografar em uma das apresentações que o artista compartilhou na Universidade Federal de Uberlândia. Quero trazer esse exemplo agora para pensarmos no que temos discutido até o momento acerca dos sentidos construídos para o espectador a depender da materialidade do objeto alvo, o qual transcria a função poética do objeto fonte. Em um dos tópicos de sua tese, Barcellos relata o seguinte:

Assim, ao longo da minha performance, quando o ovo aparecesse na cena eu gostaria que o público imaginasse que ele é a democracia brasileira. Curioso demarcar que, antes mesmo de conhecer os textos de Ricoeur (2010, 1979) e Borges (2000), eu já solicitava ao público que, no processo metafórico, eles trabalhassem com a imaginação. "Imaginar que é" é diferente de simplesmente "ser". "Imaginar que é" está, ao meu ver, mais próximo do pensamento de Ricoeur (1979), em que duas coisas são aproximadas ao mesmo tempo que se mantêm distantes. Para que o ovo seja sentido como a democracia brasileira é preciso imaginar, pois ovo continua sendo ovo, e democracia continua sendo democracia. Logo, aquilo que os aproxima é a imaginação. (Barcellos, 2023, p. 61).

Ao analisar o relato de Barcellos, percebo que a ferramenta dramatúrgica que ele usa para construir o sentido poético de sua obra com o público é a da instrução, de modo a delinear as significações que ele busca traçando paralelos com o assunto principal na função poética exposta em seu trabalho e construindo metáforas para que o público se aproxime de sua intenção tradutória. O desejo que o público

relacione a fragilidade do ovo com a fragilidade da democracia brasileira, é demarcado, além das instruções ao público, pelo tipo de escolha dramatúrgica em cena, que se dá por sua movimentação com o corpo no nível baixo, próximo ao chão, usando um figurino preto que esconde sua identidade enquanto se move equilibrando o ovo em uma colher de metal. Ora, em contraponto com a ideia de aproximação como cópia segundo a visão de Benjamin (2008), Barcellos propõe uma aproximação de significação da ideia sendo traduzida, e não da obra fonte. Traz em seu trabalho o mecanismo da metáfora a fim de facilitar essa relação entre espectador e obra para que a função poética tome a forma que desejou ao fazer tal criação. Sobre a metáfora, ele diz:

Até o momento discuti alguns elementos que constituem a noção de metáfora com que trabalho. No processo de transcrição de Otelio em Circuito Iago busquei elaborar metáforas coreográficas abertas que convidam o espectador a, através da imaginação, senti-las. Isso significa que a experiência do corpo é protagonista no processo de interpretação das metáforas que criei, as quais, por serem abertas, não possuem um sentido único, mas vários sentidos possíveis. Ainda, o modo como o espectador sentirá as metáforas performadas dependerá não apenas das experiências sensoriais vivenciadas no processo, mas das suas experiências culturais. Portanto, compreendo que as metáforas coreográficas presentes em Circuito Iago são vivas, existem em ação e não estão fixas. (Barcellos, 2023, p. 69).

Dessa forma, Barcellos trabalha com a construção de sentido da função poética de seu trabalho ao mesmo tempo que deixa em aberto a possibilidade de significação proveniente da subjetividade de cada espectador, e a tradução se torna coletiva conforme as referências culturais e experiências de cada pessoa. Sua tradução, neste sentido, comunica sua função poética deixando propositalmente aberto o espaço de significação da obra para além do que se dá a ver. Outra constatação que Barcellos traz acerca da importância das metáforas, e neste caso como ferramenta principal na função poética em seu trabalho, é:

De acordo com Haley apud Reis (2006, p. 4) 'as metáforas iconizam um signo e produzem um efeito de paralelismo e de semelhança com outro signo'. Podemos extrair da metáfora OVO É DEMOCRACIA BRASILEIRA, a sentença comparativa 'a democracia brasileira é frágil como um ovo', por exemplo. Da sentença comparativa concluímos que democracia brasileira e ovo são signos análogos porque são semelhantemente frágeis; isso só é possível pela iconização do signo ovo ao anular-se todas as suas qualidades, exceto a fragilidade. Por outro lado, é inegável, tendo em vista a discussão que construí ao longo desta cena, que há algo da ordem do indicial (e não apenas do icônico) que parece ser determinante para o fenômeno metafórico. Talvez seja justamente por conta dos rastros que nossas experiências de mundo deixam em nossos corpos ou, em outras palavras, por conta dos indícios de nossas memórias incarnadas

(recuperando o termo que emprego na Cena 2 deste ato), que somos capazes de imaginar e sentir metáforas, entre as quais, segundo Lakoff e Johnson (2003), vivemos, e pelas quais nos nutrimos e somos conduzidos. (Barcellos, 2023, p. 71-72)

Barcellos não só utiliza das metáforas como ferramenta da tradução para construção do sentido, como também cuida para que o item da metáfora construída seja comum ao povo que ele apresenta. Neste caso, podemos inferir que o ovo é conhecido por sua fragilidade por se tratar de um item que para alguns é fonte de consumo alimentício, e para seu preparo, todos devem quebrar sua casca, que é feito com facilidade, a menos que se cozinhe. A cena em que o ovo cozido cai da colher e não se quebra, também traz essa surpresa segundo o autor, pois a democracia é frágil como um ovo, mas depende do estado em que essa democracia foi preparada. Ela pode resistir a alguns tombos, mesmo sendo, em sua essência, frágil e suscetível a despedaçar-se com muita facilidade sobre a menor pressão com algo que seja mais denso que sua superfície. Logo, sua função poética é reconhecida quando, ao deparar-se com as instruções da cena, com o ovo, com a colher, com a dança tendo o ovo equilibrado na colher, o público pode acessar tal relação e pode ir além com suas próprias conclusões acerca do ovo e de sua relação com o restante do trabalho.

Portanto, em diálogo com Jakobson (1969), compreendemos que ao se tratar de tradução, principalmente poesia ou as obras de função poética, não é possível traduzi-la somente por sua esfera semântica, já que:

As categorias sintáticas e morfológicas, as raízes, os afixos, os fonemas e seus componentes (traços distintivos) – em suma, todos os constituintes do código verbal – são confrontados, justapostos, colocados em relação de contiguidade de acordo com o princípio de similaridade e contraste, e transmitem assim uma significação própria (...) “a poesia, por definição, é intraduzível (poetry by definition is intranslatable). Só é possível a transposição criativa (creative transposition) (Jakobson apud Campos, 2015, p. 89).

E parece ser o caso no trabalho de Barcellos, onde ele procura outras ferramentas para tornar possíveis a transposição dos sentidos que sua obra busca construir em diálogo com as obras fontes referências de seu trabalho, uma vez que ele realiza uma tradução intersemiótica, onde os signos são necessariamente distintos entre si e não detém dos mesmos códigos significantes em sua materialidade.

A seguir, vamos compreender como os procedimentos de criação deste trabalho foram pensados em diálogo com todos os conceitos discutidos até o momento.

3 - FASE 3: apresente-se na roda cultural e conte aos curiosos como acontece sua dança em diálogo com o Círculo Mágico De Huizinga

A partir da conceituação de jogo de Huizinga, busco compreender como pode uma obra cênica ser criada dentro dos parâmetros do Círculo Mágico. É possível criar um ambiente cênico de jogo de modo que o público esteja imerso no trabalho tal como um jogador ficaria em um jogo? Quais mecanismos poderiam ser acessados para que o público seja atravessado em seu imaginário ao ponto de fazer parte da cena/jogo, ainda que o trabalho artístico não proponha interação direta com o mesmo? A beleza da proposta de dança como jogo, ou da tradução de jogo para dança pode comunicar algo ao público? Como facilitar esse processo de manifestação cultural do jogo para a dança de modo que um ambiente de Círculo Mágico se crie na obra cênica?

Nesta Fase, na tentativa de responder algumas dessas perguntas, apresento os procedimentos que foram criados até o presente momento para o desenvolvimento desta pesquisa. Trago aqui alguns dos procedimentos que já foram testados com público e outros que foram desenvolvidos como estudo de estrutura, sem testes. Apresento 3 procedimentos com as reflexões de como cada um pode colaborar para o processo criativo do trabalho cênico final desta pesquisa, e, dessa maneira, de que modo a articulação dos conceitos acontece nesta criação. Mas, antes de abordarmos os procedimentos, vamos falar sobre a minha dança.

3.1 Que corpo é o meu e o que traz sua dança?

Falamos sobre os conceitos fundamentais nessa pesquisa, desde os conceitos de jogo até os conceitos de tradução em diferentes perspectivas, mas ainda não havíamos tocado no assunto do objeto de destino neste trabalho. A dança. A minha dança.

Desde o início da graduação em Dança, não tinha em meu corpo muitas técnicas de dança (jazz, balé, dança de salão, dança do ventre entre outras). Meu

contato com a dança havia sido única e exclusivamente o breaking¹⁶, quando dançava na Igreja.

Na graduação, experimentei outros modos de compreender o movimento e isso aumentou meu repertório corporal. Sempre busquei desenvolver trabalhos que me levassem para uma investigação improvisacional, talvez pela insegurança de aprender uma nova técnica em dança que tivesse formatos, passos e partituras de movimento já pré-estabelecidos e não ser excelente neles (na minha cabeça super rígida e exigente com meus próprios processos). Mas, no decorrer do curso, fui amolecendo esse corpo que sou, permitindo outros fluxos e vontades, ainda que tenha permanecido nas experimentações de improvisação em dança.

Antes de ingressar na universidade, fazia parte de uma comunidade cristã evangélica, com ensinamentos cristãos e também com um modo particular de enxergar a dança. Não havia uma abertura para experimentar certos movimentos de quadril, de peito e nenhum movimento que pudesse representar para alguém em algum universo um movimento de cunho sexual. A dança devia ser pura, na visão cristã de pureza. Meu corpo dançante parte desse lugar: da rigidez, da insegurança, do medo de falhar e do medo do fracasso. Embora eu fosse uma super-heroína no meu próprio Círculo Mágico da vida, esses atravessamentos também me formaram em determinado momento da minha trajetória.

Quando ingressei no curso de Dança, aos poucos fui deixando outros impulsos entrarem em meu movimento. Outras curiosidades. Um compilado de curiosidades que partiam das minhas experiências e vivências até ali naquele momento. Por mais que a ideia pudesse ser a de profanar os sistemas que haviam me criado enquanto corpo dançante, a própria investigação me levava de volta a pensar no sistema. Não porque me bloqueava, mas eu precisava pensar nele para então saber quebrá-lo.

Além dos códigos santos da instituição religiosa, havia também um eu-corpo que era da única menina entre os irmãos. Um corpo com brincadeiras e interesses dados como “masculinos” no senso comum. Um corpo que também havia sido atleta

¹⁶ Breaking é uma das danças que representa um dos 5 elementos da cultura Hip Hop, que são: a dança, o rap, o grafite, a discotecagem (DJs) e o conhecimento. Para compreender a dança nesse contexto, recomendo a leitura do trabalho de conclusão de curso de Vanessa Garcia, intitulado Danças Urbanas no Brasil: terminologias, festivais e profissionalização.

na adolescência e início da juventude. Um corpo que gosta de desafios esportivos. Um corpo com seus próprios códigos de existência no movimento.

Me parecia necessário que houvesse um silêncio em tudo que eu havia aprendido para então deixar surgir outros ruídos, sons e inquietações na minha dança. Isso foi possível? Calar as experiências impressas no corpo? Obviamente não. Mas foi possível criar uma comunidade interna, das experiências passadas, presentes e os desejos de experiência, todas em comunhão na investigação do movimento ao mesmo tempo.

No decorrer do curso, aprendi sobre diversos teóricos da dança e do movimento, que devo confessar que me lembro de apenas 3 deles (e que meus professores me perdoem...): Klauss Vianna, Moshé Feldenkrais e Rudolf Laban. Rudolf Laban. Esse foi o teórico que me agarrei durante o curso para minhas pesquisas de movimento, pois naquele momento ele tinha o que eu precisava: respostas às curiosidades do meu corpo. Eu o via assim. E até hoje gosto de revisitar seu livro *Domínio do Movimento* (Laban, 1978) para me guiar em algumas pesquisas.

Me interessava entender o movimento em sua mecânica e como ele poderia sair conforme eu desejava, mesmo sendo improvisado. Como eu posso partir de uma dança improvisada sem parecer que não faço ideia do que estou fazendo em cena? Essa pergunta me assombrou por muito tempo, pois era exatamente assim que me sentia. “Só improvisa quem quer dar o truque”, dizia um demônio na minha cabeça.

Bem, minhas pesquisas de improvisação continuaram em todos os trabalhos de disciplina dentro do curso. Raramente, ou nenhuma das vezes, realizei um trabalho que fosse coreografado no entendimento convencional de coreografia. Busquei experimentar a improvisação sempre que possível e, de forma inconsciente, essas experimentações partiam de alguma experiência íntima e muito pessoal. Não era o tipo de improvisação que se estuda como jogo, com uma estrutura a ser seguida como temos atualmente alguns dançarinos ou grupos pesquisando. Não era um tipo de improvisação coletiva também, era algo um pouco mais solitário, onde os estímulos vinham de memórias, sensações e, novamente, da experiência.

Experiência. Essa palavra, que descobri como conceito por parte de Jorge Larrosa Bondía (2015), me instigou a buscar uma improvisação que pudesse traduzir as minhas inquietações, alegrias, tristezas, choros, admirações, esperanças, entre

outras emoções. Mas também não estava buscando uma dança que fosse conectada a um tipo de dança dos sentimentos. Não estava buscando isso. Eu buscava responder a uma pergunta recorrente: como vou transformar meus pensamentos e experiências difíceis em movimento improvisado? Que tipo de pergunta eu preciso fazer para que o primeiro movimento nasça?

Me percebo querendo traduzir da vida para a dança. Da depressão para a dança. Do meu riso para a dança. Do meu choro para a dança. Curiosamente, só desejei traduzir o que fosse difícil nas minhas experiências. Até mesmo esse trabalho, no qual temos o objeto de tradução *The Last Of Us* cuja narrativa se desenrola em acontecimentos trágicos. A tristeza do personagem também é minha tristeza? Compartilhamos isso em alguma esfera que eu desconheço de forma consciente, mas sei que existe? Acho que sim, pois me inquieta.

E assim nascem as perguntas da minha dança, essa dança que é improvisada mas que parte da experiência apontada por Larrosa em seu livro *Tremores: escritos sobre experiência*:

1. Começarei com a palavra experiência. Poderíamos dizer, de início, que a experiência é, em espanhol, 'o que nos passa'. Em português se diria que a experiência é 'o que nos acontece'; em francês a experiência seria 'ce que nous arrive'; em italiano, 'quello che nos succede' ou 'quello che nos accade'; em inglês, 'that what is happening to us'; em alemão, 'was mir passiert'.

A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece. Dir-se-ia que tudo o que se passa está organizado para que nada nos aconteça. Walter Benjamin, em um texto célebre, já observava a pobreza de experiências que caracteriza o nosso mundo. Nunca se passaram tantas coisas, mas a experiência é cada vez mais rara. (Larrosa, 2015, p.18)

A dança que nasce do que me acontece. Do que me toca. Do que me desaba. A dança que olha para o que me acontece e questiona: e se? Como poderia ser um movimento a partir disso? Para compreender essa forma de tradução, acolho as palavras de Larrosa quando ele diz "(...) a falta de silêncio e de memória, são também inimigas mortais da experiência" (Larrosa, 2015, p. 22), portanto é necessário observar, elencar dados, características, palavras, fazer silêncio, deixar a dança investigar o silêncio que há em não saber como ela mesma acontecerá, e investigar mais uma vez... Essas perguntas são difíceis de responder de uma única vez, então decidi começar por etapas e, neste caso, foi necessário pensar em formatos de procedimentos como sendo a primeira etapa de uma forma de tradução,

que é o foco deste trabalho. Como posso traduzir minha experiência e gerar experiência? Como? Como posso traduzir minha experiência com o jogo, essa mesma de Larrosa, e também gerar experiência no público? Vamos ver a seguir alguns dos procedimentos que comecei a estruturar para o ponta pé desta pesquisa, os quais não serão concluídos nesta dissertação de mestrado, pois compreendo que ainda tenho alguns anos de perguntas a serem respondidas, se forem.

3.2 Ritmo de Contrastes

O **primeiro procedimento** que gostaria de compartilhar é o procedimento que chamei de *Ritmo de Contrastes*.¹⁷

Este procedimento foi criado a partir do Círculo Mágico (Huizinga, 2008) do jogo The Last of Us (TLOU) conforme havia dito na FASE 1, que foi definido por mim mesma segundo minhas experiências e subjetividades na relação com o jogo, pois o Círculo Mágico tem sua estrutura, mas só pode ser descrito por cada jogador de forma pessoal.

Para o início do procedimento, observei características de TLOU e listei em forma de tópicos, expressando aspectos de sua visualidade e dinâmica de jogabilidade que pudessem ser interessantes para a pesquisa:

- Há um intenso jogo de sombra e luz, o que pode ser lido como dramaticidade e mistério na composição imagética; confira Figura 4:

¹⁷ Este procedimento foi compartilhado no Congresso da Associação Nacional de Pesquisadores em Dança e publicado nos anais do evento. Conferir na lista de referências (Silva e Aguiar, 2022).

Figura 4 - imagem ilustrativa mostrando uma cena em que a iluminação do jogo traz efeitos de luz e sombra para contribuir com a dramaticidade da história.



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=M81TYDRCW2c>> Acesso em 08/08/2024.

- As cores trabalhadas no jogo, são cores frias. Na psicologia das cores, elas representam nossos estados de tristeza e solidão, conforme vimos algumas páginas acima de acordo com o livro de Luciana Martha Silveira (2015) intitulado *Introdução à teoria da cor*, vejamos a Figura 5:

Figura 5 - imagem ilustrativa retratando cores frias mesmo nos ambientes externos do jogo.



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=M81TYDRCW2c>>. Acesso em 08/08/2024.

- Os ambientes que se criam a partir do jogo de luz e sombra são ambientes dramáticos, caracterizados pelo alto contraste entre áreas claras e escuras, afetando o humor e conferindo também certo mistério à cena; veja na Figura 6:

Figura 6 - Ilustração de pouca luz, causando sombras e trazendo ambientes dramáticos para a imagem do jogo.



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=M81TYDRCW2c>>. Acesso em 08/08/2024.

- O desenrolar do jogo desperta curiosidade pela história que se entrega de maneira lenta. Cada fase do jogo parece ter um objetivo por si só, mas ao final todos os pontos se conectam ao passo que o jogador desvenda o mundo do jogo e descobre segredos no enredo aos poucos, em poucas doses; veja na Figura 7:

Figura 7 - imagem do jogo no momento de reflexão por parte da personagem, instigando o jogador a prestar atenção na história que venha a ser contada a seguir e despertando sua curiosidade para o desfecho.



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=M81TYDRCW2c>>. Acesso em 08/08/2024.

- A trilha sonora traz uma ambientação melancólica por sua melodia dramática;
- O jogo oferece algumas pausas em trajetos específicos. Pausa de ruídos desconhecidos, pausas de lutas, pausas de infectados. As pausas que oferecem paz aos olhos e à atenção relacional do jogador;
- Com as pausas, também oferece suavidade; para caminhar, recolher itens, bem como suavidade nas texturas: folhas, flores, animais domésticos ou uma luz que atravessa a cena em um recorte específico. Veja na Figura 8:

Figura 8 - ilustração mostrando a vegetação e os detalhes de cenário do jogo, onde há uma verossimilhança com o real e traz a sensação de conexão com esse universo natural do jogo.



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=M81TYDRCW2c>>. Acesso em 08/08/2024.

Para além dessas características, existem outras que contribuem para o desenrolar do jogo e para a construção de seu círculo mágico:

- contraste;
- emergência;
- detalhes de cenário;
- suspense;
- realismo (nesse contexto de TLOU, é importante e fundamental);
- tragédia;
- medo;
- dor;
- tristeza;
- injustiça;
- envelhecimento;
- buscas;
- propósitos;
- acontecimentos completamente inesperados;
- arquitetura prejudicada:
 - edificações quebradas;

- esporos;
- abandono;
- deterioração;
- decomposição;
- explosão;
- esconderijo;
- habitação;
- natureza que invade a cidade;
- contraste de ambientes;
- animais;
- infectados;
- atitudes necessárias (matar, matar alguém infectado antes da transformação);
- atenção;
- apreensão;
- estratégia;
- frieza/crueldade;
- desconhecido.

Após analisar essa lista criada, percebi que a dinâmica do jogo, tanto nos quesitos de acontecimentos e características visuais e sonoras, quanto nas proximidades da vida cotidiana e realidade humana, traz um ritmo diferente para o jogo. Um ritmo de contrastes.

Os diversos aspectos do jogo se misturam, voltam, rebobinam, desfazem e recomeçam. Tal fator causa uma espécie de ciclo dentro do jogo, onde uma cena que é extremamente monótona também pode causar apreensão com uma possível surpresa que o jogo pode reservar. Isso traz a sensação de contraste dentro do jogo, e também de contradição.

Para a criação do procedimento que parte dessas características de Círculo Mágico de TLOU, seu método se desdobra a partir dessa percepção, e se configura da seguinte maneira:

- Elencar algumas palavras-chave relativas a uma determinada fase do jogo;
- Observar o contraste entre essas palavras;

- Experimentar o contraste das palavras no corpo, por exemplo:
 - Pode-se observar uma parte do jogo que requer emergência em sua resolução, mas, ao mesmo tempo, exige calma para que a tarefa do jogo seja cumprida. O contraste está em:
 - Emergência x calma (por exemplo: no jogo é preciso atravessar o mais rápido possível uma área de risco com infectados, mas, para isso, é preciso ter calma, não fazer barulho, não fazer movimentos bruscos e não se revelar no cenário. Caso contrário, o jogador é devorado no mundo mágico e precisa reiniciar a parte em questão)

O procedimento propõe experimentações do que seria a relação entre emergência e calma através do movimento dançado, buscando a criação de um fragmento de movimento que possa traduzir essa relação de contraste entre emergência e calma.

O procedimento conta não apenas com essa estrutura da observação de características que considero marcantes no jogo, mas também a partir do que essas características comunicam para quem as analisa, que nesse caso sou eu. A experiência causada por essas características não são apenas as lúdicas como apontam Salen e Zimmerman (2020), mas a experiência abordada por Larrosa (2015), com uma afetação que extrapola a materialidade do jogo:

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço. (Larrosa, 2015, p. 25)

Sendo assim, afirmo que este procedimento criado para a investigação nesta pesquisa se desdobra através desse entendimento de experiência (Larrosa, 2015) do Círculo Mágico de TLOU, levando em consideração suas características visuais, sonoras, e seus contrastes propostos a cada fase, e como todas essas características afetam meu corpo e meu modo de criar. É necessário criar uma atmosfera que envolva o público a ponto de causar silêncio e transformá-lo em sujeito da experiência, onde pode-se encontrar abertura para a passagem dos

acontecimentos cênicos e a partir disso causar experiência. Esse procedimento ainda não foi testado, e ficará como missão para um próximo passo desta pesquisa que continuará após a finalização da dissertação.

3.3 Procedimentos a partir do controle: *Gamepad* e *This is a Demo*

O **segundo procedimento** que apresento agora, é o *GamePad*. Este procedimento consiste em compreender a mecânica de um gamepad e a partir dele criar mecanismos de interação com o público a fim de colher possibilidades de combinações de botões, é um procedimento parecido com o anterior, mas ao mesmo tempo se diferencia de modo expressivo.

O Gamepad, como mostro na Figura 9 abaixo, é um controle segurado pelas duas mãos que conta com botões dos dois lados (esquerdo e direito). Esses botões são responsáveis por controlar as ações dos personagens de forma geral dentro do jogo. Os botões da esquerda, controlados pela mão esquerda, controlam o personagem para 4 lados (frente, trás, lado direito, lado esquerdo). Os botões da direita, controlados pela mão direita, controlam as ações dos personagens, com botões de comando. Também temos as alavancas, que também são direcionais controlando os personagens para as 4 direções e acrescentam as diagonais ao comando de direção. Ainda nas alavancas temos a mudança de ponto de vista quando apertamos seu topo, possibilitando ver o cenário de diferentes perspectivas a partir da posição do personagem. A essas ações no gamepad, como um todo, podemos chamar de jogabilidade de controle, que vai ditar como o jogo funciona de modo geral a partir do acionamento desses botões. Veja na Figura 9:

Figura 9 - exemplo de um dos primeiros Gamepad Playstation.



Fonte: Disponível em:

<<https://meups.com.br/especiais/dualshock-ao-dualsense-evolucao-playstation/>>. Acesso em 08/08/2024.

Existem diferentes tipos de controladores de jogo (paddle; trackball; gamepad ou joypad; joystick; volante; teclado; mouse; ecrã tátil; controlos de movimento; controlador musical; pistola), mas vamos nos concentrar aqui em falar sobre o Gamepad ou Joypad, tipo de controlador utilizado no console Playstation, a plataforma responsável pelo jogo *The Last of Us*.

Temos alguns parâmetros de funcionamento do gamepad que são de extrema importância quando o jogo está acontecendo, como por exemplo: a latência do controle, que é sua velocidade de resposta em relação ao comando dado pelo jogador. Sem a latência adequada, o jogador pode sofrer consequências dentro do jogo que prejudicam seu desempenho ou até o impedem de jogar. Em jogos de tiro

por exemplo, se o controle tem latência menor que a necessária, o jogador pode sempre morrer no jogo e ter que reiniciar a fase porque não consegue alvejar seus inimigos antes que eles o façam. Quando o jogador aperta o botão de tiro, a resposta do controle é tão lenta que o inimigo, mesmo dando o comando depois, o atinge primeiro, antes de ser atingido.

Outra característica do gamepad é o seu sensor de movimento com o console, permitindo que algumas ações sejam feitas através de movimento na mão do jogador. Não é a mesma função do *kinect* descrito anteriormente, pois esse sensor tem o uso mais restrito de movimentações.

Mais uma característica desse controle é a simulação de texturas através de suas vibrações¹⁸. Cada controle conta com um motor interno que, ao se deparar com perigo, tiros, paredes ou oponentes muito perigosos, faz o controle vibrar demonstrando o nível de periculosidade que o jogador vai enfrentar. A vibração pode indicar direções erradas, pisos de temperaturas danosas aos personagens (como lavas ou fogo) ou até mesmo a morte do personagem que o jogador controla.

Para além disso, a posição dos botões influencia na experiência de jogabilidade dos jogadores. Deve-se considerar que os botões de ação fiquem nas posições que representam sua espacialidade de acontecimento dentro do jogo. Por exemplo: um chute baixo, tem seu botão na posição mais baixa do gamepad, o mais alto na mais alta, o médio na média etc. Como é o caso do Sega Saturn.¹⁹

Os botões tornam a navegação mais intuitiva, como cancelar com X e confirmar com O, como é o controle do playstation no Oriente. No Ocidente, a lógica foi inversa e por isso confirmamos com X. A quantidade de botões também influencia na quantidade de comandos e ações que podem ser implementadas ao jogo.

Ao analisar o gamepad, surgem possibilidades de experimentação cênica pensando em procedimentos criativos. Neste caso, gostaria de apresentar aqui uma versão em que o público pode interagir através de combinações de botões. O jogo *The Last of Us*, por não ser um jogo de luta, tem menos combinações e possibilidades de ataque, então a título de exemplificação, trago o jogo *Mortal Kombat* e as combinações de botões que esse jogo permite fazer.

¹⁸ Para mais informações acerca das vibrações dos controles, visite o link a seguir. Disponível em: <<https://br.ign.com/games/88534/feature/os-melhores-controles-de-videogames-da-historia>> Acesso em: 24/05/2023

¹⁹ Para mais informações acerca do controle do Sega Saturn, visite o link a seguir. Disponível em: <<https://www.arkade.com.br/top-10-arkade-controles-de-videogame/>> Acesso em 10/11/2023

Ao apertar a combinação de botões Quadrado, Triângulo, Círculo, o jogador que desfere o golpe ataca com uma sequência de ações dentre as quais uma é congelar o oponente e depois desferir um outro golpe, quebrando seus ossos congelados pela sequência como um todo. Ao apertar a sequência Frente + Quadrado, Círculo, X, o jogador desfere golpes e congela o oponente para o golpe final, como a combinação de golpes anterior, mas a diferença é a quantidade do dano causado ao oponente.

Existem inúmeras combinações para cada personagem do jogo em questão, onde o jogador pode utilizar dessas combinações como elemento surpresa para vencer seu oponente. Deixando de lado por um momento a ideia de oponente, como seria experimentar essa possibilidade de combinações ou combos de botões compondo um trabalho cênico em dança? O público poderia escolher os botões previamente, em uma espécie de retirada de ingressos para o trabalho, e a partir disso determinar trechos específicos do trabalho? E se o público tivesse em sua mão um gamepad em que a combinação aconteceria de forma simultânea ao acontecimento do trabalho?

As perguntas que ficam neste tópico são: em que medida o público construiria seu próprio círculo mágico a partir de sua participação ativa no espetáculo em configuração de jogo? Como poderia verificar a participação do público e a relação que ele construiu para entender se o círculo mágico foi criado ou não? A ideia não é que o público controle a minha dança, mas que tenha possibilidades diferentes de combinações de ações a fim de alimentar uma composição cênica improvisacional nesse diálogo de videogame e dança.

Este procedimento, assim como *This is a Demo* (o último procedimento que vou abordar mais adiante no texto), também propõe uma criação cênica a partir de botões ou combinações de botões, mas sua estrutura é diferente.

Este procedimento, ainda em fase de elaboração para testagem podendo ser alterado posteriormente, se dá do seguinte modo:

Cada pessoa do público deve manifestar seu interesse anteriormente em participar do procedimento. Isso pode se dar por meio de um formulário online ou de modo similar. Penso que na próxima etapa dessa pesquisa possamos experimentar algum mecanismo tecnológico que seja mais significativo nessa ideia de experiência (Larrosa, 2015) e interação (Salen e Zimmerman, 2019, 2020), mas pensando nas

etapas de início de testes, vamos nos ater a esse formato mais simples por enquanto.

As opções para que a pessoa escolha as combinações podem variar, desde Ações Desmembradas até uma Ação Combo combinada a outra. Por exemplo, [poderíamos analisar voltando ao jogo Mortal Kombat:

- **Cold Encounter** – Quadrado, Triângulo, Círculo
- **Frozen Over** – Frente + Quadrado, Círculo, X
- **Icy Grave** – Frente + Quadrado, Círculo
- **New Threat** – Triângulo, Quadrado, Triângulo
- **Final Draw** – Trás + Triângulo, Círculo
- **Unchained** – Frente + Triângulo, Quadrado
- **Frosty** – Frente + X, Triângulo, Quadrado
- **Frigid Storm** – Baixo + Trás + Triângulo
- **Death-Cicle Barrage** – Baixo + Frente + Triângulo
- **Below Freezin**: X, X
- **Slide**: Frente, Trás, X

Temos em negrito o que chamo aqui de Ação Combo, que no jogo são chamados *Combo*, *Golpes* ou *Especiais*. Essas Ações Combo são a combinação de diferentes botões que culminam em um Golpe pré-determinado. Então é uma combinação pronta que o próprio procedimento trás para que o jogador escolha. Sem negrito, temos o que chamo aqui de Ações Desmembradas, representada pelo próprio botão de ação ou deslocamento do personagem, onde cada botão responde apenas por si, e o jogador pode escolher o botão desvinculado de uma Ação Combo ou propor uma Ação Combo diferente das disponibilizadas.

Pois bem, cada pessoa do público poderá escolher até 3 Ações Combo e 3 Ações Desmembradas (fora do combo) e após manifestar seu interesse pelo formulário e indicar as combinações ela será convidada a assistir o resultado da cena que ela criou por meio da escolha dos botões. Esse procedimento ainda não foi testado, mas a ideia é que no ato da manifestação de interesse para a escolha das ações e botões a pessoa tenha uma experiência digital do controle, seja por meio virtual remoto ou por uma plataforma em um ponto fixo físico acessível na Universidade Federal de Uberlândia, local onde os procedimentos estão sendo testados.

A partir das escolhas de Ações Combo ou Ações Desmembradas do público, eu recolho as diferentes combinações, proponho uma cena, resultante das escolhas de cada pessoa, nomeio a cena com o nome da pessoa criadora da ação e a convido para assistir. A ideia é que o público possa experienciar como é construir a cena de forma participativa como se fosse um jogo, onde o jogador constrói a narrativa de acordo com suas tomadas de decisão no decorrer das fases e com isso a cena se constrói a partir de suas escolhas.

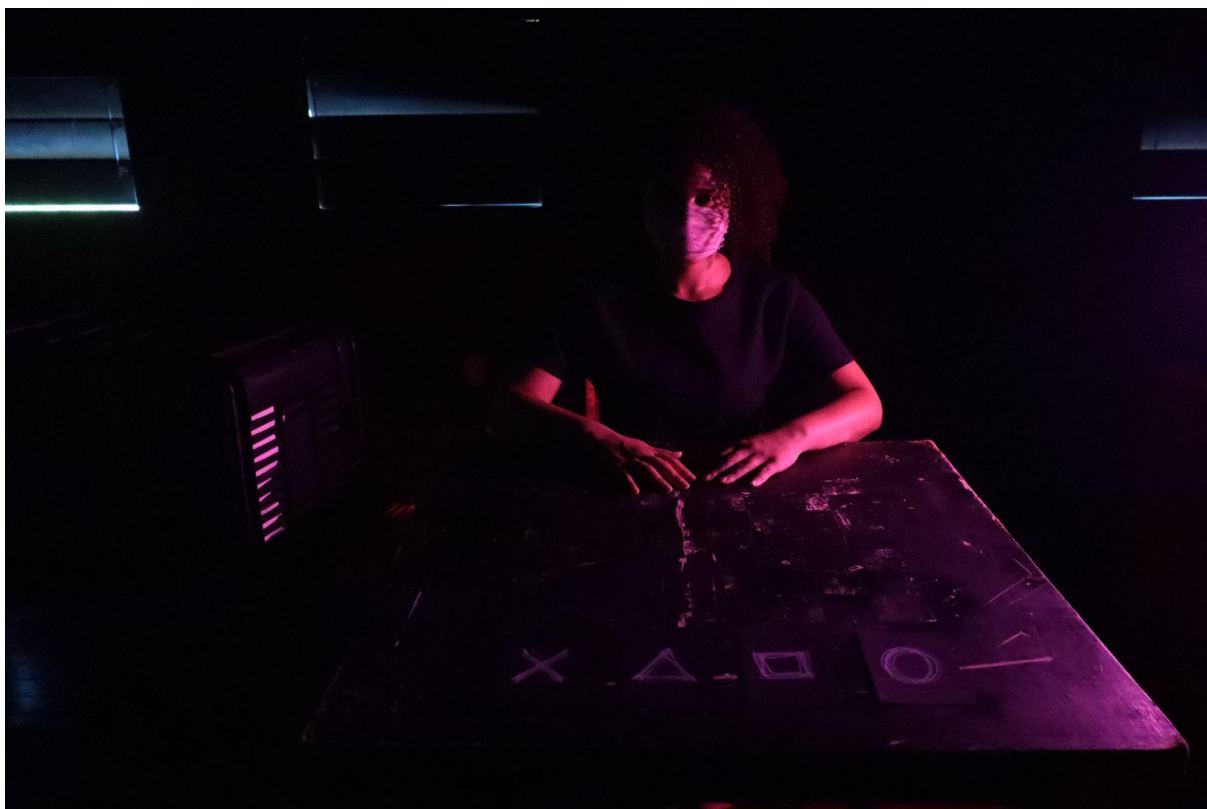
As ações serão previamente estabelecidas, mas a escolha das ações não serão ensaiadas, apenas visualizadas para uma questão de organização espacial e cênica. A movimentação proveniente das ações escolhidas será improvisada, entendendo que a construção das ações no jogo também são improvisos a partir de comandos humanos não premeditados pelo videogame. Apesar de o jogo ter uma estrutura e regras que levam o jogador a tomar certas decisões, ao apertar um botão que foge do objetivo da fase, o jogador pode profanar o sistema do jogo com uma ação inesperada. Isso também interessa a esse procedimento como motivo criador. Ao realizar esse procedimento, uma nova fase ou novas fases podem ser desbloqueadas, onde o público não só escolhe as combinações para o movimento, mas participa nas definições de cenário, trilha sonora, figurino e iluminação. A ideia no procedimento é que tudo vá se organizando e liberando novas habilidades para o público como jogador na cena conforme vão passando de fase, que são esses estágios de interação: primeiro os movimentos, depois trilha sonora, depois iluminação, depois figurino e outros que podemos descobrir no período de testes.

O experimento não acontece de forma simultânea, então a pessoa pode escolher as ações em um dia e assistir em outro. Para que a cena seja possível, as ações construídas serão limitadas em 10, e o público que não tiver sua ação escolhida poderá assistir normalmente as ações construídas por outras pessoas. É necessário realizar o primeiro teste para propor modificações, como por exemplo, o tempo de distância entre a escolha dos botões por parte do público para o tempo em que ele de fato assiste o que criou a partir das escolhas dos botões.

O **terceiro procedimento**, e último que vou compartilhar, é o que chamo de *This is a Demo*, que consiste em:

Um ambiente cênico é criado em uma sala de baixa claridade, com quase nenhuma luz. Como vemos nas Figuras 10 e 11 abaixo:

Figura 10 - Imagem do procedimento *This is a demo*, fotografia retirada do acervo da autora.



Fonte: acervo pessoal. Foto por: Marcelo Camargo (2022).

Figura 11 - Imagem do procedimento *This is a demo*, fotografia retirada do acervo da autora.



Fonte: acervo pessoal. Foto tirada pela autora (2022).

Em cena estão: uma mesa, duas cadeiras dispostas uma de frente para a outra separadas pela mesa, uma luminária, um móvel de apoio à direita e outro à esquerda. Alguns dispositivos serão utilizados, como caixa de som, celular e outro dispositivo conectado à caixa de som. Em cima da mesa estão dispostos 4 cartões organizados um do lado do outro. Cada um com um sinal que referencia o controle de videogame da Playstation, plataforma detentora dos direitos do jogo TLOU. Os sinais são Xis, Triângulo, Bolinha e Quadrado, como vemos na Figura 12.

Figura 12 - Alguns modelos de controles da Playstation.



Fonte: Disponível em:

<<https://meups.com.br/especiais/dualshock-ao-dualsense-evolucao-playstation/>>. Acesso em 08/08/2024.

A intenção é criar um ambiente que, ao entrar no espaço, o espectador se sinta entrando no jogo, ou ao menos perceba que um espaço diferente do cotidiano foi acionado e que ele deverá ter uma postura diferente de relação.

Para começar, um áudio com as instruções de jogo é colocado, e o público é instruído a assistir e esperar sua vez enquanto um único jogador/público se aproxima da mesa por vez. As instruções são:

- Ande até a mesa
- Sente-se
- Faça contato visual com o ser à sua frente

- Aperte um botão (escolha um cartão com um símbolo ou 2 para fazer combinação de botões)
- Desfrute, e fique atente.

Esse jogador senta-se de frente para mim, que estou com um figurino composto de vestido e bandagem de curativos enrolada no rosto sobrepondo boca e nariz, mostrando apenas os olhos. A partir daí, uma série de áudios são colocados no decorrer do jogo para guiar as escolhas do jogador. A lista de áudios, desde o primeiro ao último momento de jogo, são:

- "Desculpe, essa função não está disponível no momento"
- "Seja cuidadoso, você pode provocar a própria morte"
- "Você está pronto para o que escolheu?"
- "Você chegou ao fim desta fase"
- "Este jogo é uma demo, para acessar a versão completa, faça a compra da obra completa com data de lançamento em 13 de março de 2023"

Após receber as instruções e conforme vai jogando por meio dos áudios, o jogador pode escolher um botão ou uma combinação de dois botões para descobrir onde eles o levará. Cada botão tem uma ação vinculada a ele e, conforme o jogador escolhe o botão ou a combinação, eu me movo em movimentos improvisados que carregam a principal característica da ação acionada pelo jogador. As ações foram elencadas e vinculadas aos botões da seguinte maneira:

- Funções específicas para cada um dos 4 botões (debater-se, contorcer-se, bater na mesa, girar o braço como manobra de quem escapa de uma arma).
 - Xis: debater-se;
 - Bolinha: contorcer-se;
 - Triângulo: bater na mesa;
 - Quadrado: girar o braço como manobra de quem escapa de uma arma.

O meu corpo colocado em cena mostra-se misterioso para quem joga, uma vez que não se pode ver metade do meu rosto, apenas os olhos, isso pode causar medo às pessoas. Segundo o relato de um dos jogadores na primeira versão de teste deste procedimento, o mistério causado pela cenografia e figurino propostos no procedimento revela apreensão por parte dos jogadores, e medo de lidar com o inesperado e desconhecido em cena. Esse é um dos principais fatores que diferenciam este procedimento dos anteriores, sua intenção de criar uma atmosfera próxima à do jogo facilita o acontecimento de experiências com o público. Mas, uma

vez que os outros dois procedimentos ainda não foram testados, também será uma aferição realizada em tempo posterior à esta pesquisa.

Após cada escolha de botão ou combinação de botões, mais um áudio de instrução é liberado, conforme a lista mostrada anteriormente, para que o jogador saiba o que fazer. Algumas opções contam com a resposta “Desculpe, essa opção não está disponível no momento”, para que o jogador saiba que a Demo do jogo ainda não está finalizada.

Ao final do procedimento, ou o que seria a fase de jogo para aquela pessoa específica do público, um áudio é colocado com os dizeres “*Você chegou ao fim desta fase*” e logo após uma outra frase “*Este jogo é uma demo, para acessar a versão completa, faça a compra da obra completa com data de lançamento em 13 de março de 2023*”. Isso traz a ideia de jogo para a cena e mostra que a pessoa deve aguardar para desbloquear o jogo completo. A data informada ao fim do procedimento foi escolhida de forma aleatória de sua data de teste, que era anterior.

Após um jogador encerrar sua participação no jogo, ele é convidado a sair da mesa e passar a vez para outro jogador, lhe entregando o acesso a cadeira do jogo onde ele poderá iniciar sua vez através da interação com os cartões.

4 - GAME OVER: ainda há muito o que treinar, volte ao início

Esta pesquisa teve como objetivo investigar os possíveis procedimentos de criação para uma tradução intersemiótica entre dança e videogame a partir dos conceitos centrais de tradução intersemiótica (Jakobson, 1969), jogo (Huizinga, 2008) e círculo mágico (Huizinga, 2008). Também era o desejo inicial desta pesquisa que, ao final, depois de inúmeras investigações e experimentações dos procedimentos testados, uma obra artística fosse criada a partir das reflexões que o trabalho acadêmico levantasse.

Ao chegar ao final, percebi que não seria possível estender muito a pesquisa a fim de realizar a criação de uma obra artística. Com isso também foi possível perceber que, a partir das discussões de estruturação dos próprios procedimentos, uma obra artística não seria a única maneira de processo criativo dentro desta pesquisa. Uma vez que a criação e estudo dos próprios procedimentos também se configura como processo criativo, deixo para uma próxima etapa de meus estudos acadêmicos experimentar os procedimentos criados aqui para a criação de uma obra cênica completa. Os procedimentos podem apresentar pequenos fragmentos de cenas ou de estrutura de cena e jogo com o público e, dessa forma, a junção desses compilados de testes e descobertas ao longo das testagens podem encaminhar para o que seria um espetáculo dançado como resultado de uma tradução intersemiótica.

Algumas perguntas que surgiram ao longo da pesquisa foram mudando seu objetivo principal de desenvolver um trabalho cênico e também acadêmico para o que seria compreender as afetações que o objeto a ser traduzido em questão poderiam causar em mim, como pesquisadora, e só a partir dessa compreensão é que seria possível entender como criar os procedimentos para criação e dar continuidade à esta investigação.

Agora podemos revisitar as FASES do trabalho e identificar que, ao se tratar de tradução, especificamente a intersemiótica fazendo conexão com os conceitos de tradução de Haroldo de Campos (2015), neste caso apresentado nesta dissertação, não temos apenas os elementos do objeto fonte e objeto alvo como parâmetros para tal tradução ou recriação, mas também há a participação do significante, como jogador e parte integrante de uma cultura que determinará suas escolhas de tradução bem como os sentidos que os objetos envolvidos na tradução carregam para tal jogador.

Finalizo esta dissertação com a alegria de ter desenvolvido de forma sólida uma contribuição artística de forma sensível, onde busquei olhar para o processo criativo salientando suas diferentes camadas. Passamos, eu e você, de objeto fonte para objeto alvo, mas nos encontramos com diferentes perspectivas de contribuição no meio do caminho. O jogo de videogame escolhido para a tradução apresenta uma série de características que extrapolam sua mecânica enquanto jogo e o trazem para um destaque de apresentar verossimilhança com o mundo real.

A partir dessa verossimilhança foi possível elencar as associações feitas por mim, enquanto artista pesquisadora neste trabalho, onde destaquei as características desse jogo no sentido narrativo e visual. As cores do jogo carregam uma energia, as texturas visuais carregam uma energia, o enredo, a narrativa, a trilha sonora, a direção de fotografia, tudo isso entra em pauta como elemento a ser traduzido e se manifesta em forma de procedimentos passíveis de testes. Então, por que não traduzir de cinema para a dança, já que os elementos de tradução foram visuais e auditivos? Porque também foram sensoriais, a partir das discussões de interatividade que fizemos (Salen e Zimmerman, 2019) e do entendimento de experiência em que o jogador se coloca (Larrossa, 2015), o que o diferencia do cinema, por exemplo.

O jogo, com toda sua carga visual, sonora, sensorial e até emocional, possibilita que o jogador tenha uma interação e participação direta do jogador, em que o jogador se torna o personagem e entra em um mundo paralelo onde pode viver de forma simultânea ao mundo real. O jogador, com seu círculo mágico (Huizinga, 2008), não só participa do jogo como entra nesse universo através de uma espécie de portal para o mundo imaginário, que é possibilitado de forma inicial pelo controle, e vai expandindo esses elementos de conexão conforme o jogo é jogado e seus elementos (desde a mecânica até seu design visual, sonoro etc.) são revelados.

Ao realizar uma criação, seja de procedimento de criação ou de obra cênica (entendendo o procedimento também como parte da obra, mas fazendo essa distinção para facilitar a compreensão), deve-se levar em consideração o contexto da pessoa que irá traduzir. Trouxe ao longo das FASES deste trabalho um pouco de minha trajetória pessoal em alguns fragmentos do tempo de minha existência que se conectam diretamente com a ideia de jogo e objetivo geral que um jogo carrega: o de vencer etapas, passar de fases, se tornar um herói.

Como mulher, pobre, negra de pele clara, periférica, cis, tive minhas vivências que esse contexto oferece de forma muito forte. Às vezes de forma devastadora. Me vi em um processo de criação onde deveria refletir as etapas da minha vida a serem vencidas, e isso me conectou com o jogo, de forma que essas dificuldades são colocadas como fases a serem vencidas.

No início desta pesquisa, pensei estar desenvolvendo uma investigação técnica sobre tradução intersemiótica. Técnica no sentido de, a partir das teorias, conceitos e reflexão dos autores estudados, chegar em conclusões para a materialidade dessa tradução. Mas, como sabemos, nossa vida e a pessoa que somos/estamos nunca podem ficar de fora daquilo que com tanto empenho nos dedicamos a fazer no nosso trabalho como artistas, ainda que tentemos. Falo no plural pois sei que compartilho desse sentimento com artistas criadores que porventura estejam me lendo nesta página.

Espero ansiosa pelo desenrolar das próximas FASES deste trabalho, em que poderei dar continuidade às inquietações que atravessam o meu dia a dia, que conectam meu dia a dia com meu mundo imaginário, que conectam essas duas coisas com a artista e pessoa que sou. Viver a vida como FASES, experienciar o jogo como realidade, experienciar a vida como imaginação, deixar a mistura acontecer de forma poética, elencar suas convergências e divergências, deixar a criação acontecer, ser criação, ser obra, ser pesquisadora. Criar. Que as FASES dancem enquanto investigo de onde vêm meus impulsos de dançar.

REFERÊNCIAS: pergunte aos mais experientes e recomece

AGUIAR, Daniella. **Literatura e Dança**: a prosa-poética de Gertrude Stein em tradução intersemiótica. Tese de Doutorado, Literatura Comparada, Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2013.

AGUIAR, Daniella. Tradução intersemiótica como ferramenta pedagógica, artística e conceitual na criação em dança. In: V ENCONTRO CIENTÍFICO DA ANDA, 2017, Natal. **Anais eletrônicos do V Encontro Científico da ANDA**. Campinas, Galoá, 2017. Disponível em: <<https://proceedings.science/anda/anda-2017/papers/traducao-intersemiotica-como-ferramenta-pedagogica--artistica-e-conceitual-na-criacao-em-danca>> Acesso em: 30 abr. 2022.

BARCELLOS, Fernando Borges. **Otelo e Circuito Iago**: Metáforas no processo de transcrição da tragédia em dança. 2023. 306 f. Tese (Doutorado em Estudos Literários) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. DOI <http://doi.org/10.14393/ufu.te.2023.157>.

BENJAMIN, Walter. **A tarefa do tradutor**. Belo Horizonte: Fale/UFMG, 2008.

BRANDÃO, Gustavo de Oliveira. **O jogo da empatia**: estudos sobre a poética da jogabilidade em The Last Of Us Part II. in: XVII encontro de estudos multidisciplinares em cultura. Salvador, ago. 2022. <https://doi.org/10.58203/Licuri.20273>

CAMPOS, Haroldo de. **Transcrição**. Organização Marcelo Tápia e Thelma Médici Nóbrega. São Paulo: Perspectiva, 2015.

CLÜVER, Claus. **Intermedialidade**. Pós:, Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p. 5-23, nov. 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o Jogo como Elemento na Cultura (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1969.

JUNG, Carl Gustav, 1875-1961. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo** / C.G. Jung. Tradução Maria Luiza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2016.

LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento**. São Paulo: Summus, 1978.

LARROSA, Jorge. **Tremores**: escritos sobre experiência. 1ª ed.; Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. Tradução de José Texeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva. 2017.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva. 2013.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: fundamentos do Design de Jogos. Volume 1: principais conceitos. Edgard Blücher Ltda, Massachusetts, 2019.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: fundamentos do Design de Jogos. Volume 3: interação lúdica. Edgard Blücher Ltda, Massachusetts, 2020.

SANTOS, Vanessa Garcia dos. **Danças Urbanas no Brasil**: terminologias, festivais e profissionalização. 2016. 142 f. Monografia (Graduação em Dança) - Instituto de Artes, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2016.

SILVA, Renata Almeida; AGUIAR, Daniella de. **Dança e videogame**: procedimentos de criação em dança a partir da teoria do círculo mágico de Huizinga. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISADORES EM DANÇA, 7, 2022, edição virtual. Anais eletrônicos [...]. Salvador: Associação Nacional de Pesquisadores em Dança – Editora ANDA, 2022. p. 1012-1025. Disponível em: <<https://chuva-inc.github.io/galoa-static-files/realm/anda-2022/anda2022editorial.pdf>> Acesso em: 10/11/2023.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. 2. ed. – Curitiba: Ed. UTFPR, 2015.

THE LAST OF US. Parte 1. Estados Unidos: Naughty Dog; Iron Galaxy Studios, 2013. jogo eletrônico. Disponível em: <<https://www.playstation.com/pt-br/games/the-last-of-us-part-i/>> Acesso em: 07/08/2024.

THE LAST OF US. Parte 2. Estados Unidos: Naughty Dog, 2020. jogo eletrônico. Disponível em: <<https://www.playstation.com/pt-br/games/the-last-of-us-part-i/>> Acesso em: 07/08/2024.

VÁZQUEZ, Adolfo Sanchez. **Convite à estética**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

ANEXO 1 - O JOGO THE LAST OF US: PARTES I E II E PERCEPÇÕES

Joel e sua filha Sarah iniciam o jogo comemorando o aniversário de Joel. A jovem vive com seu pai e não tem a presença da mãe, o jogo não revela o motivo. O início do jogo é a parte mais importante do todo para compreender algumas escolhas de Joel no fim da saga da parte I. O jogo oferece uma interação onde o jogador pode andar pelos ambientes e explorar os objetos de cenários, ler cartas, ver detalhes de objetos, pegar telefones, olhar fotografias, sentar-se nas mobílias. Quase tudo no jogo oferece possibilidade de interação para aumentar a experiência do jogador. Com a tecnologia gráfica, que foi melhorando com o passar dos anos, o jogo teve uma nova versão remasterizada (alteração na gravação do jogo em sua primeira versão, melhorando a qualidade visual e sonora) lançada, o que significa que os níveis de detalhes melhoraram significativamente, bem como a qualidade da imagem dos objetos, dos cenários como um todo e dos personagens. Isso influencia muito em como os jogadores vão receber o jogo e como a experiência pode ou não ser completa, com imagens, trilhas sonoras e sensações de vibração no *Dualshock 4* (controle do videogame Playstation).

Logo no início da epidemia, Sarah presencia seu pai atirar em seu vizinho. O homem havia sido infectado e, já morto, invadiu a casa para atacá-los. É quando Joel atira e, sem tempo para explicar, pega Sarah e vai encontrar seu irmão, Tommy. Eles ainda estão descobrindo tudo que está acontecendo e não fazem ideia da proporção que tudo vai tomar no futuro, e que no futuro nada jamais será como antes. Logo, a epidemia se alastra para diferentes partes do país e o índice de morte já começa alto no jogo. Enquanto fogem de carro, eles sofrem um acidente colocando-os em risco diante dos infectados. Continuam a fuga a pé passando por becos e lugares estreitos na tentativa de fugir dos infectados. Tommy fica para trás para conter os mortos e Joel segue em frente pois Sarah machucou a perna no acidente e não consegue andar ou correr. Joel segue fugindo com Sarah nos braços e é perseguido por infectados, até que se encontra com um militar que mata os infectados atrás deles. Joel acredita que pode confiar no militar e se acalma, mas o militar pede que eles parem e não andem para frente. Joel explica que Sarah está ferida, que eles não estão infectados e precisam de ajuda. Mas o militar recebe ordens pelo rádio para executá-los, ainda que seja um homem e uma criança. A ordem foi de assassinar os dois. Joel percebe e rapidamente se move para fugir e

proteger Sarah, o militar dispara, logo em seguida Tommy chega e mata o militar. Enquanto se levantam, Tommy chama Joel com desespero na voz. Joel vê que Sarah foi baleada e seu estado é grave. Sarah não resiste e morre. Essa é uma das cenas mais tristes de toda a franquia, pois o jogo já envolveu o jogar de modo que os sofrimentos dos personagens também passam a ser dos jogadores. A partir daí, Joel segue sua jornada depois da morte de sua filha.

Na cena da morte de Sarah, há uma aproximação entre jogador e jogo, por meio da trilha sonora melancólica, composta por Gustavo Santaolalla. O jogo faz uma pausa na sua dinâmica de fuga e sobrevivência para o breve luto da morte de Sarah. Sarah era uma criança de 12 anos, que morre no começo da infecção que acaba com a configuração de mundo até então conhecida. Joel sofre e o jogo dá a entender que ele sofre por anos a perda de sua filha.

O jogo avança 20 anos após a morte de Sarah e o início da epidemia, e então começamos a saga de Joel e Ellie. Quando compreendemos que Joel e Ellie criam uma relação de pai e filha e que Joel se sente responsável pela vida de Ellie, fazendo tudo que não pôde fazer para salvar Sarah.

No jogo, o mundo não tem mais as moedas financeiras como a conhecemos. Em vez de dinheiro, temos os cartões de ração, que são conquistados por meio de prestação de serviços para o poder militar e governos atuais. Prestação de serviços que colocam a vida das pessoas em risco em troca de um cartão que possa ser trocado por comida. Também é possível conseguir os cartões por meio de contrabando (de mercadorias ou de pessoas), que é o trabalho de Joel e sua parceira, Tess.

Em uma das micro missões dentro do jogo, Joel e Tess encontram Marlene depois de perseguirem um contrabandista que havia roubado algumas de suas armas. Marlene tem uma missão para Joel e Tess. A missão é levar Ellie para uma equipe de vagalumes no congresso, onde uma pesquisa se desenvolverá para encontrar a cura do vírus, ao qual Ellie é imune. Ao colocar essa responsabilidade em Joel e Tess, eles quase não têm opção de negar o transporte. Marlene pede isso em troca das armas que Robert roubou de Joel e Tess conforme acontecimentos anteriores. A responsabilidade começa com um desejo único de atingir os objetivos, recuperar as armas e conseguir cartões de comida. Depois disso, a relação de Joel, Tess e Ellie se transforma.

As particularidades de cenário já mencionadas outrora, chamam a atenção pelo seu nível de detalhes e qualidade visual, como podemos ver na Figura 13 e 14. Até a mais comum das chuvas ganha encanto quando os pingos escorrem na janela. Talvez o encanto se dê por, eu como jogadora, saber que o jogo é faz de conta mas, com sua arte 3D realista, simula com extrema precisão elementos da realidade, como pingos que escorrem na janela.²⁰

Figura 13 - Imagem tirada em captura de tela do jogo para ilustrar os detalhes de cenário e chuva.



Fonte: Disponível em:

<https://youtu.be/fG86r-RVovY?list=PLH9fqbyeMD3MNKJDVKYa_rw-r2dnOYFyk> Acesso em 08/08/2024.

²⁰ Episódio de gameplay com as imagens da chuva.

https://youtu.be/fG86r-RVovY?list=PLH9fqbyeMD3MNKJDVKYa_rw-r2dnOYFyk

Figura 14 - Imagem tirada em captura de tela do jogo para ilustrar os detalhes de cenário e chuva.



Fonte: Disponível em:

<https://youtu.be/fG86r-RVovY?list=PLH9fqbyeMD3MNKJDVKYa_rw-r2dnOYFyk> Acesso em 08/08/2024

A melhoria dos gráficos é facilmente notada, mas é mais perceptível para quem joga, não para quem assiste a gameplay no youtube, já que o jogo atinge 60fps e no YouTube é possível assistir em 30fps apenas.

No início da jornada, Joel e Tess descobrem que Ellie está infectada, e então descobrem o verdadeiro motivo de estarem levando-a para a base dos vagalumes no hospital.

O jogo tem narrativa cinematográfica, o que nos aproxima mais dos personagens. Pois uma história é contada de modo que podemos assimilar as vivências da vida real. Ele difere de jogos que tenham uma narrativa mais simples, focado em missões e ações mais práticas de luta corpo a corpo ou combate de armas. A história é fundamental em The Last of Us, e seu nível de interação faz com que os jogadores construam a história e façam parte da narrativa de forma ativa e direta. A interação não é apenas a de jogabilidade, ou seja, como o jogador consegue se mover e agir dentro do jogo, mas a de que o jogador precisa compreender a história para que consiga avançar, portanto, o jogo captura por seu encantamento e por sua estratégia narrativa.

O jogo também manifesta estratégias de interação através de volumes de trilha sonora ou de acontecimentos nos ambientes. O som (em volume mais alto) dos infectados, tanto de suas vozes estridentes, quanto de suas caminhadas e corridas, causa pavor e desespero no jogador, de modo que o círculo mágico se expande e afeta o jogador de forma biológica, com gritos, suor, tremores, afinal, o jogo é brincadeira, mas é jogo e é extremamente sério dentro de seu universo. Como nos rituais que Huizinga descreve, conforme mencionado nos tópicos anteriores, o jogador sabe quem criou o jogo, sabe que é jogo, mas não desmantela o mundo imaginário criado a partir de sua proposta, logo, se entrega. Sente medo, pavor e tudo que o jogo oferece com sua narrativa e característica artística.

Para ajudar os jogadores com a interação, de modo que haja possibilidade de passar as fases, apesar dos medos, o jogo precisa prover os recursos e ferramentas necessárias para avançar em cada fase. Ele oferece os desafios, mas, antes disso, oferece as ferramentas para que o jogador enfrente os desafios e tenha chances de sucesso se utilizar as ferramentas corretamente. Os recursos encontrados dão a possibilidade de melhorias dos armamentos, tanto armas brancas quanto armas de fogo. Também oferecem outros itens que podem ser combinados e transformados em kits medicinais para própria cura em caso de grandes conflitos com prejuízo de golpes dos inimigos no próprio corpo. Esse kit evita que os personagens dos jogadores morram no jogo.

Avançando no jogo, podemos ver diferentes conflitos e ele acompanha a mesma lógica de tensão e sobrevivência. O personagem Joel segue na missão de levar Ellie para a base dos chamados Vagalumes, que supostamente salvariam o mundo por meio do sangue de Ellie, que é imune. A parte 1 chega ao fim quando Joel encontra a base dos Vagalumes mas recebe a notícia de que para salvar o mundo, Ellie deve morrer. A resposta da cura da humanidade está alojada no cérebro de Ellie, e para isso ela seria sacrificada. Joel não aceita, atira em todos do laboratório, inclusive no médico que faria o procedimento. Ellie não sabe dessa parte da história e Joel mente dizendo que eles não conseguiram encontrar a cura e que o sangue dela não funcionou.

A parte 2 do jogo começa com Ellie mais adulta, Joel mais velho e uma realidade distante dos dias vividos na base dos vagalumes. Sem entrar em muitos detalhes, em determinado momento do jogo, Joel sai em uma missão com seu irmão Tommy e acaba sequestrado por uma mulher chamada Abby. Ellie percebe a

demora, vai atrás de Joel e o encontra nessa base sequestrado. Capturada, Ellie presencia Abby matá-lo em sua frente. E assim o jogo começa.

Toda a narrativa se dá com a busca de vingança de Ellie: ela planeja matar Abby e vingar o assassinato de Joel. Em determinado ponto do jogo, Abby conhece uma criança e começa a cuidar dela. Assim como Joel cuidava de Ellie. Quando o momento do confronto final chega, em que Ellie mataria Abby depois de muito lutarem, Ellie percebe que a criança se apegou a Abby e desiste da vingança. Ellie não queria dar continuidade ao ciclo de vingança que havia começado, pois descobre que Abby era filha do médico que Joel matou quando foi salvar sua vida na base dos vagalumes. Ellie desiste e vai para casa. E assim termina a parte 2.

ANEXO 2 - FOTOS DO VIDEODANÇA “O ÚLTIMO DE NÓS”

Figura 15 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

Figura 16 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

Figura 17 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

Figura 18 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

Figura 19 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

Figura 20 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

Figura 21 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

Figura 22 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

Figura 23 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

Figura 24 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

Figura 25 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

Figura 26 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

Figura 27 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

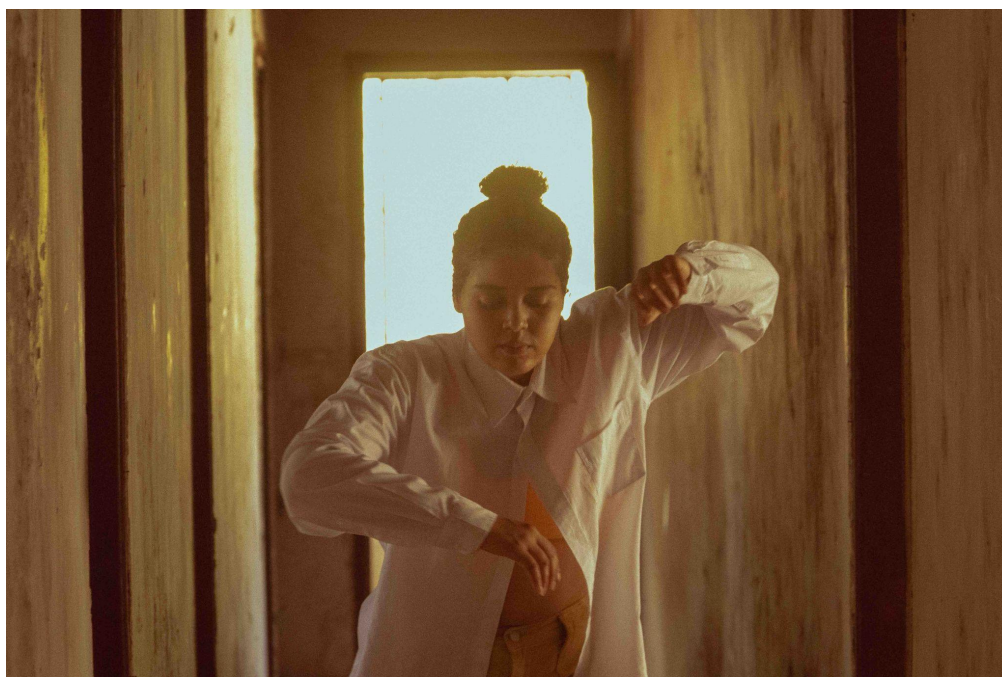
Figura 28 - Imagem do set de gravação do videodança O Último De Nós.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Thiago Paulino (2021).

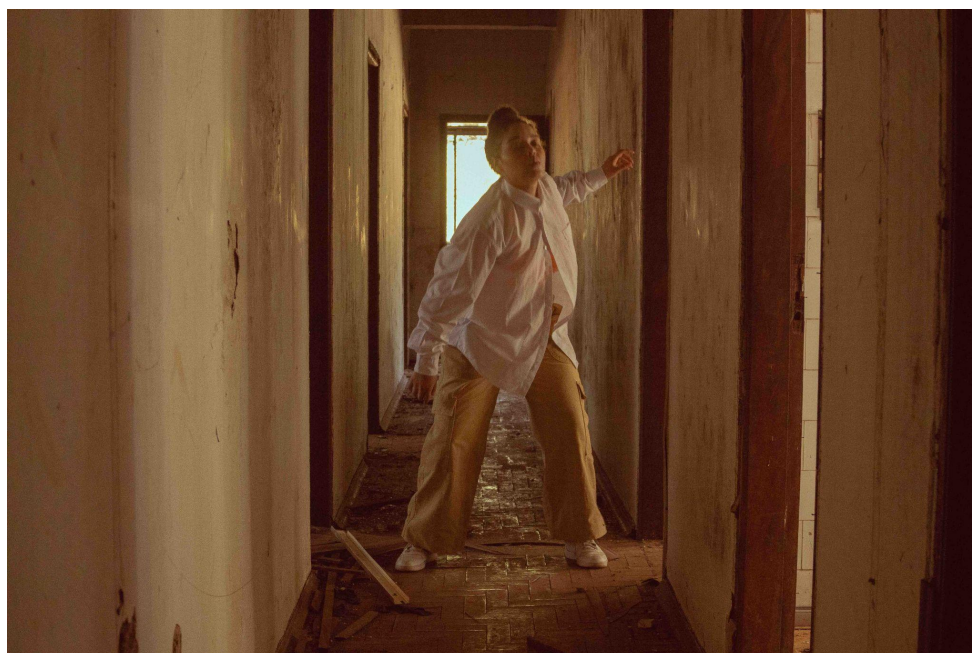
ANEXO 3 - FOTOS DO VIDEODANÇA “SE EU FOSSE POESIA E O MUNDO NÃO FOSSE UMA MÁQUINA DE MOER SONHOS”

Figura 29 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 30 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 31 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 32 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



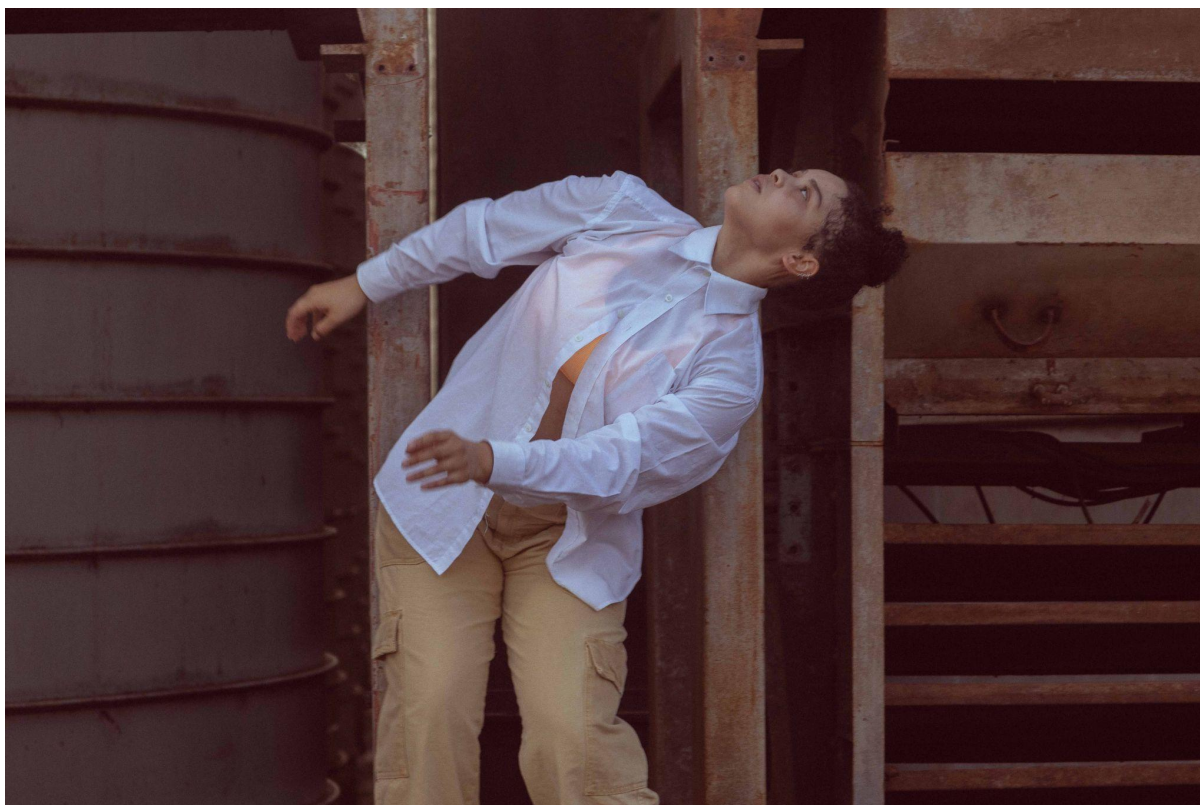
Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 33 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 34 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 35 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 36 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 37 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 38 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 39 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 40 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 41 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 42 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 43 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 44 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 45 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 46 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 47 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



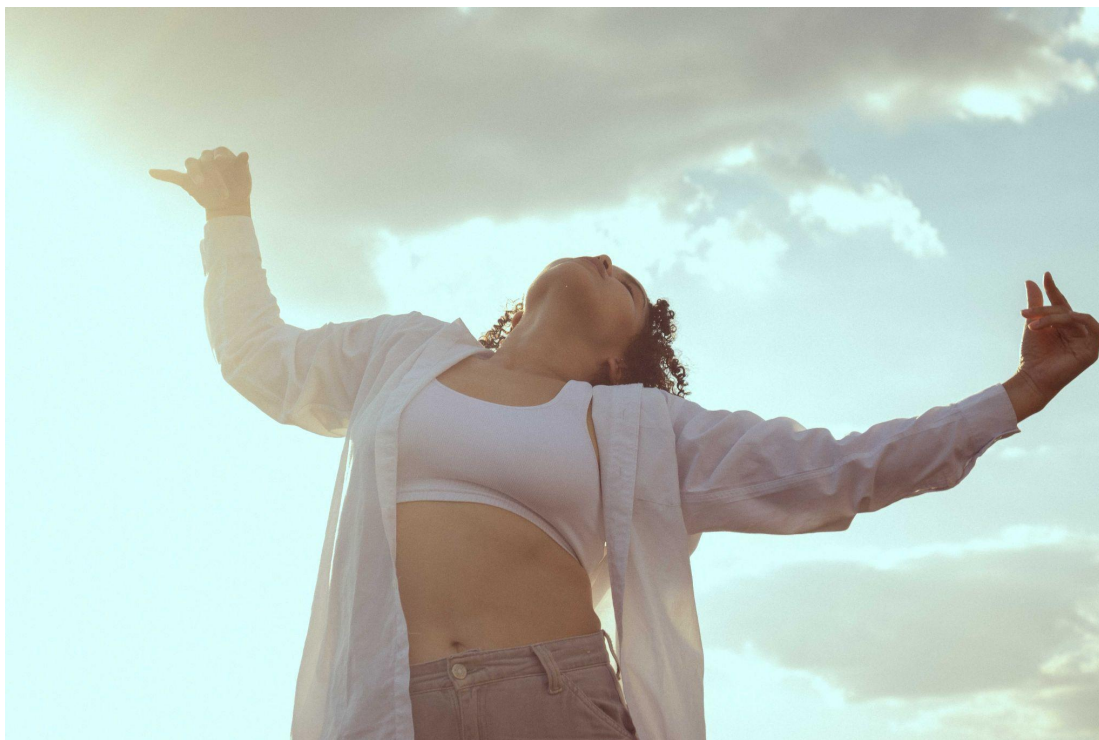
Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 48 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 49 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).

Figura 50 - Imagem do set de gravação do videodança Se Eu Fosse Poesia e o Mundo Não Fosse Uma Máquina de Moer Sonhos.



Fonte: acervo pessoal. Foto de Alexandre Roiz (2023).