

TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA: JERIGUIGUI E O JAGUAR, O JOGO ELETRÔNICO DO MITO DOS BORORO

Andrêi Krasnoschecoff¹

Claude Lévi-Strauss foi um antropólogo francês que dedicou algum tempo estudando sociedades indígenas brasileiras. Um dos resultados dos anos de estudos foi a tetralogia *Mitológicas*. Nela estão presentes uma coletânea de mitos indígenas. Um desses mitos está em processo de tradução. Tradução intersemiótica, para um jogo eletrônico.

Estamos entendendo tradução intersemiótica de acordo como descreveu o linguista Roman Jakobson, que entendeu que a tradução intersemiótica, ou transmutação, seria a “[...]interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais” (Jakobson, 2010, p.81). Se pensarmos no contexto da Semiótica da Cultura, a tradução intersemiótica é um acontecimento comum. A Semiótica da Cultura é uma teoria cujo berço foi a escola de Tartu-Moscou, que surgiu nos anos 60 e, segundo Machado (2003), juntou diferentes tipos de pesquisadores (teóricos, criadores, críticos) que tinham como tarefa “o estudo da linguagem na cultura. [...] Entender a interação entre a natureza e cultura é, de fato, o grande problema para a abordagem semiótica da cultura de extração russa” (Machado, 2003, p.25).

A Semiótica da Cultura surge, segundo Machado (2003, p.25), como uma teoria de caráter aplicado, preocupada com o estudo das mediações que acontecem entre diferentes fenômenos. Para tanto, o eixo das investigações se voltou para o exame de diferentes sistemas semióticos:

Do ponto de vista semiótico, a cultura pode ser considerada como uma hierarquia de sistemas semióticos particulares, como a soma dos textos e o conjunto de funções, ou como um certo mecanismo que gera tais textos. Se considerarmos um certo coletivo como um indivíduo organizado mais complexamente, a cultura pode ser entendida, em analogia com o mecanismo individual da memória, como um certo mecanismo coletivo para a conservação e processamento de informação” (Ivanov, et al. 1973, tradução de Machado, 2003, p.119).

Segundo Machado (2003, p.38), quando se traduz uma parcela da realidade em alguma das línguas da cultura, há um processo de transformação da informação dentro de um processo histórico, a informação é codificada e introduzida na memória coletiva. Na cultura há uma movimentação, uma busca pelo espaço semiótico, o que acaba gerando tensões entre diferentes sistemas semióticos. Outra tensão existente é a tensão entre culturas: elas se traduzem, e desse encontro novos sistemas semióticos, novas linguagens surgem. A cultura deve ser entendida como um fenômeno dinâmico.

Dentro dessa dinamicidade, o semiótico estoniano Peeter Torop, inserido no contexto da Semiótica da Cultura, introduz a ideia da *Total Translation*. Entende a cultura como um processo infinito de tradução:

É possível definir a cultura como um processo infinito de *tradução total* onde 1) textos inteiros são traduzidos em outros textos inteiros (tradução textual), 2) textos inteiros são traduzidos na cultura como vários metatextos (anotações, reviews, estudos, comentários, paródias, etc.) suplementando a tradução do texto ou relacionando certo texto a uma cultura

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Linguística/PPGL/UFSCar.

(tradução metatextual), 3) textos ou grupos de textos são traduzidos em unidades de texto (intratextual e intertextual), 4) textos feitos em uma substância (por exemplo, verbal) são traduzidos em textos feitos em outra substância (por exemplo, audiovisual) (Torop, 2000, p.72).

Dentro desse ambiente desenhado por Torop, a tradução intersemiótica se mostra um tipo comum de tradução, quando se considera o movimento dos textos (ou dos discursos, como Torop usou em seu texto de 2000) dentro das esferas da cultura. Um mesmo texto fonte pode existir em diferentes materialidades ao mesmo tempo dentro da cultura. Um mito indígena pode ser um jogo de computador.

Olhando por outra perspectiva, pensando mais na esfera dos jogos, temos o historiador e linguista Johan Huizinga. O foco aqui é o seu livro *Homo Ludens*, escrito originalmente em 1938. Ele nos mostra que, de certa forma, os jogos serviram como uma espécie de motor gerador de cultura, pois atividades lúdicas possuíam importante papel dentro da cultura (aqui a noção de cultura é diferente da noção de cultura da Semiótica da Cultura, podemos entender, de forma simplificada, como a atividade humana). Definir uma fronteira clara entre as atividades humanas se mostra uma atividade problemática de vez em quando. Em civilizações antigas, atividades lúdicas, artísticas e sagradas podiam ocupar o mesmo espaço.

Olhando para a poesia, esta desempenhava ao mesmo tempo um papel que é tanto social quanto litúrgico, a poesia se relacionava, nas sociedades antigas, com o ritualístico, com o riso, com outras formas arte, com a feitiçaria e com a competição. Lembrando que nas sociedades antigas o sério, o riso, a arte e o ritualístico podiam ocupar o mesmo lugar ao mesmo tempo, algo que, com o passar do tempo, foi sumindo: os lugares são mais específicos e as transgressões podem ser vistas como problemáticas. Os exemplos trazidos em *Homo Ludens* são de textos antigos que demonstram as afirmações de seu autor. Na epopeia nacional finlandesa *Kalevala* e na reunião de mitos escandinavos antigos, o *Eddas*, a forma poética aparece como magia para quebrar feitiço, como competição de sabedoria, concurso de insultos e competição de conhecimento cosmogônico. A competição é, para Huizinga (2019), uma grande característica dos jogos, e a tensão resultante da competição é tão importante quanto a diversão e liberdade que o jogo pode vir a proporcionar.

Também é citado o ritual do *Inga-Fuka*, uma espécie de jogo ritual do povo da ilha Buru, na Indonésia, que se dá na forma de recitação de poesias, na qual homens e mulheres participam. Em uma espécie de jogo ritual, alternam na recitação de uma poesia, geralmente trocando desafios. O ritual se transforma num jogo de palavras, no qual o elemento sonoro pode vir a se tornar fator dominante, pouco importando o significado das palavras. A essência da celebração é o improvisado. O jogo de recitação de poesia em turnos costurados por refrão também está presente em rituais amorosos. A poesia-jogo também serve como forma de armazenamento de saberes, como ocorre nos casos de competições de sabedoria. Com estes exemplos podemos perceber como a poesia circulava na antiguidade.

Trouxemos os exemplos de Huizinga para mostrar como as atividades humanas podem ocorrer de forma a se tornar problemática a busca por delimitações: onde acaba o sagrado e começa o jogo? Onde acaba o jogo e começa a arte? Os exemplos de Huizinga podem, de certa forma, nos mostrar a movimentação dos textos dentro de uma cultura, facilitando o entendimento de uma certa intersemiótica natural da cultura.

Os Bororo são um povo indígena que habita o estado do Mato Grosso. É deles o mito em processo de tradução. É uma narrativa, o que, de certa forma, facilita a tradução para um jogo eletrônico, pois

muitos jogos são construídos em torno de narrativas. O personagem principal encontra uma situação problema e precisa passar por obstáculos para se livrar do problema. É algo comum em certos gêneros de jogos eletrônicos. O jogador já encara o jogo esperando por obstáculos, ele está disposto a encontrá-los e superá-los, e o jogo irá suprir por essa demanda. O jogo se chamará *Jeriguigui e o Jaguar*, sendo Jeriguigui o personagem principal, que receberá a ajuda do jogador para vencer os obstáculos que surgem em sua jornada, com base na narrativa bororo *o xibae e iari*, “as araras e seu ninho”. Não serão expostos mais detalhes do jogo: ele ainda está em fase de desenvolvimento. Mesmo assim podemos chamar a atenção para alguns percalços que podem surgir neste tipo de projeto.

Um dos problemas é que o jogo eletrônico é multimodal, enquanto o mito era passado pela tradição oral. Com acesso apenas ao som, é tarefa do interlocutor vestir, moldar os personagens, ouvir os sons dos animais, a voz dos personagens, sentir o cheiro da floresta. A imaginação do interlocutor preencherá certos aspectos do texto. Já no jogo, o tradutor/game designer precisa dar forma às coisas, aos personagens, aos lugares, escolher as cores, formas, sons, movimentos.

É papel do tradutor escolher, seja numa tradução intersemiótica, seja em outros tipos de tradução. Ao escolher, certas propriedades serão mantidas, outras serão perdidas, outras serão criadas, e é por isso que não se deveria pensar na tradução intersemiótica como um tipo de tradução na qual muito se perde. Vemos que se pode ganhar no processo, possibilitando vida nova ao texto. Pode-se até gerar curiosidade para a fonte original, o que seria outro ganho, além do prazer de se estar jogando. O gênero jogo eletrônico demanda certas ações de quem faz a tradução. Se, de um lado, o jogo tradução possui certa estrutura rígida, que é o texto fonte, por outro lado se apresenta como um espaço no qual tanto o tradutor quanto, posteriormente, o jogador irão percorrer, em momentos diferentes. O tradutor terá que criar, mas a criação deve ser entendida como a criação de um espaço no qual o jogador percorrerá. De certa forma o tradutor terá que manipular um jogador imaginário, concedendo permissões e bloqueando ações indesejadas. De certa forma, esse tipo de tradução pode ser encarado como outro jogo: pois o tradutor, neste caso, está competindo com o jogador, tentando prever seus movimentos. Mas além da competição, há o contato com um novo tipo de texto. Mitologia nórdica e grega, por exemplo, são muito visitadas pelos jogos eletrônicos. Por que não se pode ter uma mitologia indígena? Ou, por que não temos acesso às culturas indígenas da mesma forma com que temos acesso às outras culturas? Um projeto de tradução como esse se mostra de grande importância para a manutenção da história dos povos.

Outra questão: a linguagem verbal. O jogo em construção apresenta uma linguagem verbal rimada, e aqui podemos enxergar um jogo dentro do jogo, pois joga-se com a linguagem. Um jogo de linguagem dentro de outro jogo - o desafio de vencer os obstáculos para descobrir o que acontece com o personagem principal. Se a linguagem verbal se apresenta de forma poética, temos um encontro duplo do jogo com a arte, e não apenas arte verbal: o visual também possui seu peso artístico, pois deve cativar o jogador.



Imagem 01: exemplo de screenshot do jogo.

Ao dizer mito temos a impressão de algo distante, mas o jogo está sendo construído junto com o agora: pois há o contato com o povo Bororo, que orientou na criação do visual do jogo, dizendo, por exemplo, quais adereços um homem Bororo usa, em quais ocasiões etc. Isso ajuda a garantir certa fidelidade de tradução ao jogo. Mais do que fidelidade de tradução, se trata de respeito: a tradução como um encontro com o outro, e se está fazendo o máximo possível para ouvir esse outro.

O mito ainda vive, e encontrará nova vida dentro do jogo, nesse jogo da cultura onde textos se traduzem, se criam e recriam. Podemos voltar para a semiótica da cultura e para o movimento cultural - o jogo eletrônico representaria uma cultura, trazendo dentro de si outra cultura, a cultura Bororo dos mitos. É a circulação dos textos. Vemos aqui o movimento de diferentes sistemas semióticos entrando em contato e tensão, resultando no surgimento de algo novo. A cultura Bororo encontra-se com a cultura dos jogos eletrônicos, a modifica e é modificada, ou seja, é um processo de tradução entre culturas. É na interação que as culturas se constroem. Uma cultura precisa da outra para viver.

Referências bibliográficas:

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva, 2019

IVÁNOV, V.V et. al. *Teses para uma análise semiótica da Cultura (Uma aplicação aos textos eslavos)* in MACHADO, Irene. Escola de Semiótica. A experiência de Tartu-Moscou para o estudo da cultura. Ateliê Editorial. Cotia, SP, 2003.

JAKOBSON, Roman. *Aspectos linguísticos da tradução* in Linguística e comunicação. São Paulo, Cultrix, 2010

MACHADO, Irene. *Escola de Semiótica. A experiência de Tartu-Moscou para o estudo da cultura*. Ateliê Editorial. Cotia, SP, 2003.

TOROP, Peeter. Intersemiosis and Intersemiotic Translation. *European Journal for Semiotic Studies*, Vol. 12 (1), 2000.