

OS ASSASSINATOS DA RUA MORGUE

UMA TRADUÇÃO GAMIFICADA DA OBRA DE EDGAR ALLAN POE

Juliana Bellini Meireles¹

RESUMO: Este artigo propõe uma tradução intersemiótica do conto “Os Assassinos da Rua Morgue”, de Edgar Allan Poe. Considerando teorias literárias acerca da recepção, este trabalho apresenta uma carta inspirada na linha de jogos *Black Stories*, utilizando o leitor como *skopos*, e explicando o processo tradutório. O objetivo é propor uma tradução que conversa diretamente com a literatura policial, explorando o papel de detetive assumido pelo leitor em uma mídia diferente.

Palavras-chave: Literatura Policial; Edgar Allan Poe; Tradução; Jogos; Leitor

ABSTRACT: This paper proposes an intersemiotic translation of “The Murders in Rue Morgue”, by Edgar Allan Poe. Considering some literary theories about reception, it presents a card based on the “Black Stories” game series, using the reader as *skopos*, then explaining the translation procedures. The objective is proposing a translation that converses with police literature, exploring the role of detective assumed by the reader on different media.

Key-Words: Police Literature; Edgar Allan Poe; Translation; Games; Reader

A ficção na criação literária repousa entre a possibilidade do que é real e o que é criação. Como diria Antônio Cândido, a ficção “sendo criação da fantasia, comunica a impressão da mais lídima verdade existencial.” (2009, p. 55). Sendo assim, a relação da verossimilhança também perpassa as personagens, as quais, de acordo com Ducrot e Todorov, “representam pessoas, segundo modalidades próprias da ficção” (apud BRAIT, 1985, p. 11).

¹ Mestre em Letras – Divulgação Científica e Cultural pela UNICAMP e Professora no IF Sudeste MG / Juiz de Fora.

Há casos em que a ficção pode fascinar tanto que se fixa no imaginário coletivo, a ponto de subverter a ideia da personagem em ser vivo, real, como no caso do detetive Sherlock Holmes, por exemplo, um dos personagens mais marcantes da literatura e que até hoje fascina e faz parte da cultura britânica².

O fascínio teria sido um elemento fundamental para o florescimento do gênero policial, ainda que por tantas vezes essa literatura tenha sido encarada pela crítica como menor. Se crível, o texto promove a adesão do leitor para aquele universo fictício, já que ele passa a realizar uma atividade imaginária durante a leitura, que, inclusive, se estende após esse ato. Então, o efeito do texto literário não se esgota e aquele universo engendrado pelo autor assume uma forma repleta de imagens e significados que se organizam mentalmente para o leitor.

No contexto contemporâneo, esse encanto do leitor encontra campo fértil para ser explorado nos mais diversos gêneros, além dos livros: filmes, séries, jogos eletrônicos e jogos de tabuleiro, por exemplo, sendo este último motivador da pesquisa que resultou no estudo descrito neste artigo.

O objetivo aqui é explorar o texto policial em seu desdobramento para o jogo de tabuleiro denominado *Black Stories* em termos de processo tradutório, analisando os procedimentos com base nas teorias de tradução intersemiótica e de *skopos*. Por isso, buscamos entender o processo de composição, e visamos uma análise do lugar do leitor concebido no jogo e uma proposta de tradução que converse diretamente com uma produção literária do gênero policial.

Iniciemos então o artigo com um breve resumo acerca das teorias da recepção que perpassam os estudos literários, e então passaremos à luz das teorias tradutórias que fundamentam a pesquisa. O jogo que baseou o projeto será então apresentado, explicando o que é a gamificação aqui proposta. Seguir então a obra eleita: *Os Assassinos da Rua*

² Sherlock Holmes residiria ao 221 B da Baker Street, mas o endereço não existia até 1990, quando foi registrado na cidade de Westminster pelo *Museu Sherlock Holmes* a fim de receber as cartas de pessoas do mundo todo, endereçadas ao detetive.

Morgue, de Edgar Allan Poe, e o jogo desenvolvido a partir dela. Enfim, uma análise do processo tradutório que tem a recepção como *skopos*.

1. A recepção e o papel do leitor

A Estética da Recepção surgiu na Alemanha dos anos 60 como uma das principais formulações teóricas responsáveis pela consideração do leitor como o intérprete que opera a construção do conhecimento do texto. Essa teoria acentua a importância da recepção na concretização da estrutura da obra, não só na leitura, como também na própria produção, considerando que o autor escreve para um leitor virtual, conforme Wolfgang Iser (1972), inscrito no texto, pressuposto pelas imposições, diretivas e organização da estrutura do próprio texto, com o qual o leitor real poderá ou não se identificar.

O autor entende o processo de concretização no sentido de uma interação entre o leitor e o texto, na medida em que o texto possibilita ao leitor atuar inclusive na (re)criação da obra, realizando um diálogo produtivo. Assim, a Estética da Recepção concebe um certo relativismo fundamentado na hermenêutica, o estudo da compreensão desenvolvido por Hans Georg Gadamer. Para ele, a compreensão de qualquer objeto é feita a partir de um conhecimento prévio do leitor, que empreende um misto de perspectivas, validando ou rejeitando suas pré-concepções, de acordo com o processamento da leitura do texto.

A comparação entre o horizonte de expectativas da obra concreta e do leitor é concebida como parâmetro para a avaliação estética segundo Jauss (apud Zilberman, 1989), que considera o valor de uma obra como projetado a partir das condições que ela oferece para a expandir o horizonte do leitor. Desta forma, a experiência literária do leitor competente abrange seu universo de expectativas na leitura da obra emancipatória, que disponibiliza condições para o amadurecimento dele.

Logo, os estudos acerca da recepção enfatizam as demandas do leitor quanto à literatura e aos valores que orientam a sua experiência de mundo. Dentro da teoria dos estudos

tradutórios, a demanda que buscamos suprir é o que guia as escolhas feitas no processo, buscando fidelidade ao que chamamos de *skopos*, conforme nos aprofundaremos no tópico seguinte.

2. Teorias tradutórias: conceitos relevantes

Quando falamos em tradução muitas ideias perpassam as nossas mentes e, por se tratar de um campo relativamente recente, é comum que se questione o que é ou não tradução, ou a quais critérios devemos nos ater no processo. Este campo de estudo abrange muito mais do que podemos inicialmente imaginar: o processo da adaptação é também um processo da tradução, e reescrever para alterar a recepção do leitor, por exemplo, também é uma forma de traduzir. Tradução é ainda parte do contato sócio-histórico e cultural que podemos estabelecer por meio da linguagem. A tradução pode ser, em suma, interlingual, intermodal, intralingual e intersemiótica, sendo a última o foco do nosso artigo.

Assim, atenhamo-nos às teorias que embasarão a análise proposta, iniciando-se pela que provavelmente mais se destaca na tradução de uma obra literária para um jogo de tabuleiro: a intersemiótica. O termo foi cunhado por Roman Jakobson (1959), para quem tradução intersemiótica é feita por meio de linguagens ou sistemas de signos diferentes, ou seja, na interpretação de signos verbais por meios não-verbais ou de um sistema de signos para outro. Posteriormente, o conceito foi discutido por Julio Plaza e Jacques Derrida.

Plaza (2003) define tradução intersemiótica como a relação criativa entre dois textos que passaram por uma espécie de transformação. Isso significa que se trata de uma contínua alteração de um dado signo em outro. Recordemos que o conceito de semiose introduzido por Peirce (1995) designa o processo de significação e a produção de significados, ou seja, a maneira como os seres humanos usam “um signo, seu objeto (ou conteúdo) e sua interpretação”.

Julio Plaza então recorre a Peirce (apud Plaza, 2003) para explicar que o signo é como um complexo de relações que caracterizam o processo de continuidade e devir. Por isso, se considerar o devir nos conceitos de Deleuze e Guattari (1997), enquanto deslocamento permanente nos dois sentidos, pode-se compreender a potencialidade de ação da semiose enquanto transformação de signos em outros signos, tanto em nível de linguagem quanto de pensamento.

Segundo o autor, um signo representa algo para a ideia que provoca ou modifica, assim a significação de uma representação é outra representação, e o processo de comunicação envolve tanto o objeto comunicado quanto a significação que o interpretante se vê provocado a construir. Essa configuração se dá no próprio processo de pensar, e se torna mais compreensível quando a percebemos de maneira mais concreta, como no caso da tradução do registro de um crime para um jogo, como é o caso de *Black Stories: Crimes Reais*. São 50 cartas, que, de acordo com a editora:

realmente ocorreram, da forma como descritas, até a última gota de sangue. Sejam crimes de assassinato, infortúnios trágicos ou acidentes macabros, são histórias que a vida escreveu! [...] Com perguntas, adivinhações e análise meticulosa, o desenrolar dos eventos é reconstruído passo a passo.

Ao ler a descrição, nos questionamos se não seria presunçoso assumir que todas as nuances de um crime caberiam numa carta de 88 x 125 mm. Conforme ampliaremos nossa discussão nos tópicos seguintes, acreditamos que a teoria do *skopos* seja fundamental para tal adaptação.

Criada por Hans Vermeer (1986), essa teoria ajuda o tradutor a pensar qual o motivo para que o texto de partida tem de ser traduzido e qual será a função do texto de chegada. Ou seja, trata-se de uma discussão crítica com o propósito de nortear a prática, orientando o tradutor a ser coerente inter e extratextualmente, priorizando determinadas informações, escolhas vocabulares, atendendo o alvo, a intenção e a função do texto que está produzindo. Sendo assim, estabelecer o *skopos* na criação de um jogo é essencial para seu bom funcionamento e engajamento dos jogadores.

A função de uma tradução depende de fatores como o conhecimento, expectativas, valores e normas do(s) público(s)-alvo do texto traduzido, que por sua vez estão condicionados pela situação e cultura em que se encontram. Estes fatores determinam entre si a função do texto de partida ou de algumas passagens desse mesmo texto, se podem ser salvos ou devem se modificar na tradução.

Como defendido por Christiane Nord (apud Veermer, 1986), o princípio que condiciona qualquer processo de tradução é a finalidade à qual é dirigida a ação tradutória. Esta caracteriza-se pela sua intencionalidade, que é uma das características que define qualquer ação – nesta pesquisa, foi a de criar um jogo. O importante é que a intenção a comunicar esteja presente no texto de chegada. Desta forma é possível entender que uma das regras fundamentais da tradução, se não a mais importante, é a interpretação que o receptor do texto, dentro da sua situação ou do seu ambiente, deverá apreender da mensagem.

Um objetivo bem definido e é este que, em todos os casos, determina quais as estratégias que um tradutor deve adotar para que o tal seja alcançado da melhor maneira possível nas circunstâncias de chegada. Em suma, nunca é demais lembrar que o texto de partida não é o fator determinante, mas sim a fidelidade ao objetivo, à intenção, ao destino que se dá ao texto de chegada. A prioridade do texto de chegada da tradução aqui proposta é a recepção.

3. *Black Stories* e a gamificação

Black Stories é o nome do primeiro jogo de uma linha de caixinhas contendo cartas com enigmas macabros que podem ser desvendados por um ou mais jogadores. Um jogador, o Mestre, tira uma carta da pilha, lê a história na frente da carta em voz alta e mostra para os demais a ilustração que se encontra logo acima do texto. Apenas ele está ciente do caso completo, que fica no verso da carta, e para desvendá-lo os demais jogadores devem formular perguntas de maneira que as respostas sejam sempre “sim” ou “não”. Reconstruindo os passos

de cada caso, como se montassem um quebra-cabeça de evidências, os jogadores, como detetives, vão se aproximando aos poucos da solução.

O tempo de resolução dos enigmas é relativo; os jogadores podem desvendá-lo em três, quatro perguntas, ou até mesmo em horas. A editora sugere uma média usual de 20 minutos, mas o número de jogadores e, principalmente, como eles trabalham com as pistas que vão desenterrando, é o real determinante para o tempo de solução do mistério. Observe a seguir o exemplo³ de uma carta, com sua frente e verso:



Figura1. Carta “A dondoca” do jogo Black Stories: crimes reais.

A primeira edição foi criada por Holger Bösch. O jogo não é brasileiro, mas é publicado aqui pela Editora Galápagos, com sua primeira edição datada de 2005. Com a mecânica de dedução, é indicado para indivíduos com 12 anos ou mais, e foi tão bem-

³A carta traz a história da Condessa Húngara Isabel Bathory, que matou entre 80 e 650 meninas jovens no final do século XVI e início do XVII. Ela acreditava que bebendo e se banhando no sangue de suas vítimas, preservaria sua juventude.

sucedido que derivou uma linha com várias ramificações: *Black Stories* – cinema, crimes reais, super-heróis, sexo e crime, *shit happens*, *funny death*, além das quatro edições dentro da proposta inicial. Isso sem falar nas edições alternativas: *Green Stories* (histórias na selva), *Orange Stories* (mistérios que aconteceram durante férias) e *White Stories* (enigmas assombrosos com aparições fantasmagóricas). É interessante ressaltar que a autoria varia entre as edições, e que o jogo inspirou a criação não apenas de semelhantes, como também estimulou o desenvolvimento de trabalhos acadêmicos voltados para a gamificação de conteúdos a serem explorados nas salas de aula⁴.

A Gamificação consiste no uso de elementos de *game design* para ampliar o engajamento dos sujeitos. Devido ao seu potencial em aumentar a motivação, a participação e o investimento de tempo por parte dos jogadores, o uso de jogos na escola pode se tornar uma valiosa ferramenta de ensino (NEVIN, 2014 apud BACCHI). Considerando que pessoas no mundo todo gastam uma estimativa de 3 bilhões de horas em jogos online por semana, podemos direcionar parte desta energia e interesse para jogos com propósito educacional (SCHROPE, 2013 apud BACCHI).

A própria natureza interdisciplinar do ato de ler envolve contribuições de diversas áreas. Ivanda Silva (2006) atenta-nos ao fato de a significação do texto literário ser construída a partir da participação efetiva do receptor, o que torna evidente as relações dinâmicas entre a literatura e o leitor. A motivação para indivíduos colaborarem coletivamente e voluntariamente a fim de atingir determinados objetivos de uma tarefa ou projeto varia. A que tem se tornado cada vez mais frequente é a busca por diversão e alegria por meio de jogos (GOOD, 2011 apud BACCHI). Enigmas que envolvem raciocínio lateral funcionam nessa modalidade, mas sem perder o fio da lógica.

O chamado pensamento lateral, assim denominado pelo psicólogo Edward de Bono (2012), foi apresentado como uma nova forma de solucionar problemas e enfrentar desafios. Uma perspectiva que permite nos movermos para todos os lados e não apenas em linha reta,

⁴ BACCHI, A. D. *Utilização de Enigmas de Raciocínio Lateral no Ensino de Farmacologia*. Disponível em <<https://congressos.ufmg.br/index.php/congressogiz/CIM/paper/download/632/273>> Acesso em: 15 jul.2019

que nos permite ser provocativos e entrar por caminhos menos evidentes, estimulando nossa mente no mesmo processo da aprendizagem.

Esse estímulo conversa com aquele provocado no leitor do romance policial: trabalhando os elementos da narrativa, o autor provoca sensações, cria expectativas, sugere imagens e sentidos, oferecidos pelo trabalho da linguagem que deixa lacunas a serem preenchidas pelo leitor, que é, assim, seduzido pela história. As brechas do jogo *Black Stories* também provocam a curiosidade de seus interlocutores, jogadores, instigando-os a associar as peças que permitirão solucionar o mistério. Transitemos então pelas veredas desta figura tão relevante para nosso trabalho, que é a recepção.

4. O leitor do gênero policial

Podemos dizer que na literatura policial o leitor assume a posição de um detetive, que entre as diversas traduções possíveis de uma obra, transita entre páginas, telas e tem esse lugar discursivo evidenciado enquanto jogador. A figura do leitor, que encanta tantos teóricos, tem mudado. Especialmente o leitor de literatura policial desde Poe até os nossos dias, como bem observou Borges (apud Cortínez, 1995), para quem a existência de uma obra envolve mais do que o próprio texto. Wolfgang Iser (1972) corrobora com a ideia ao explicar que o trabalho literário é composto por dois pilares “que podemos chamar de artístico e estético: o artístico se refere ao texto criado pelo autor, e o estético para a realização de completude do leitor”⁵. Logo, o significado do texto atribuído pelo leitor é que possibilitaria de fato a existência da obra.

Retomando Borges, o livro então se converte num diálogo, num processo de devir em que ganha seu verdadeiro sentido. Cabe ressaltar que se trata de uma atividade virtual, um leitor que possivelmente se concretizará a cada leitura específica, estabelecendo a

⁵ “which we might call the artistic and the aesthetic: the artistic refers to the text created by the author, and the aesthetic to the realization accomplished by the reader” (ISER, 1972, p.279)

comunicação potencial com a obra literária. E possivelmente o surgimento de certos tipos de leitores aconteceu graças ao momento histórico em que uma obra foi concebida⁶.

Existem diferentes posicionamentos acerca do surgimento do gênero policial: alguns creem que é tão antigo quanto a própria literatura, outros que atribuem o protótipo do detetive a Edgar Allan Poe. De todo modo, a evolução da literatura ao longo da história possibilitou que Poe transformasse o modo de atrair o leitor, algo que o diferenciava de outros contos já existentes, cujo propósito estaria mais voltado a amedrontar o leitor.

Ele supôs, como coloca Brander Matthews (1966), que a curiosidade seria uma grande força motivadora, assim, ao organizar cada elemento dentro do conto, instiga no leitor a necessidade de elucidar a história. Ativa sua participação apelando para a sua capacidade de raciocinar, provocando-lhe prazer ao fazê-lo, convergindo o leitor em um detetive “tentando resolver quebra-cabeças por meio da razão”⁷.

A intelectualidade é instigada tanto enquanto leitor quanto jogador de *Black Stories*, com o objetivo de solucionar o mistério em ambos. Essa figura seria então a protagonista na tradução de uma história pensada enquanto literatura policial para a forma de um jogo como esse. Assim, segue o resultado após algumas tentativas, e a análise do processo tradutório intersemiótico resultante do conto *Os Assassinos da Rua Morgue*, de Edgar Allan Poe (2017), tendo a recepção como *skopos*.

5. Exercício prático – *Black Stories* e a literatura policial

O primeiro passo prático foi decidir qual história abordar: clássicos ou contemporâneos? O terreno é particularmente atrativo: as obras de Dashiell Hammett e Raymond Chandler, e a intensificação da violência urbana, com a decadência dos Estados

⁶ Reaproveitando o exemplo de Sherlock Holmes, dizemos que o personagem seria um fruto, ainda que tardio, do Iluminismo, bem como seu leitor. Ambos atuando em seus respectivos papéis com a racionalidade e cientificismo enquanto instrumentos.

⁷ “trying to solve puzzles by reason” (MATTHEWS, 1966, 86)

Unidos pós-crise; Ricardo Piglia e sua *Plata Quemada*, baseada em acontecimentos reais. Talvez devesse abraçar os mistérios nacionais de brasileiros como o de Rubem Fonseca, cujo estilo influenciou uma série de autores que se dedicaram a retratar a violenta realidade do país. Entre os autores contemporâneos, há ainda Tony Bellotto, Patrícia Melo entre tantas outras opções.

Entretanto, por se tratar de uma primeira proposta, a opção feita foi o clássico. O leitor aqui vai assumir a posição de Dupin em “Os Assassinatos da Rua Morgue”, tido como o primeiro conto policial de Edgar Allan Poe. Com isso podemos até mesmo aproveitar o ensejo da comemoração de seus 210 anos de nascimento e 170 de morte, enquanto intitulado “o pai do romance policial”. O resultado do trabalho está representado na figura abaixo:

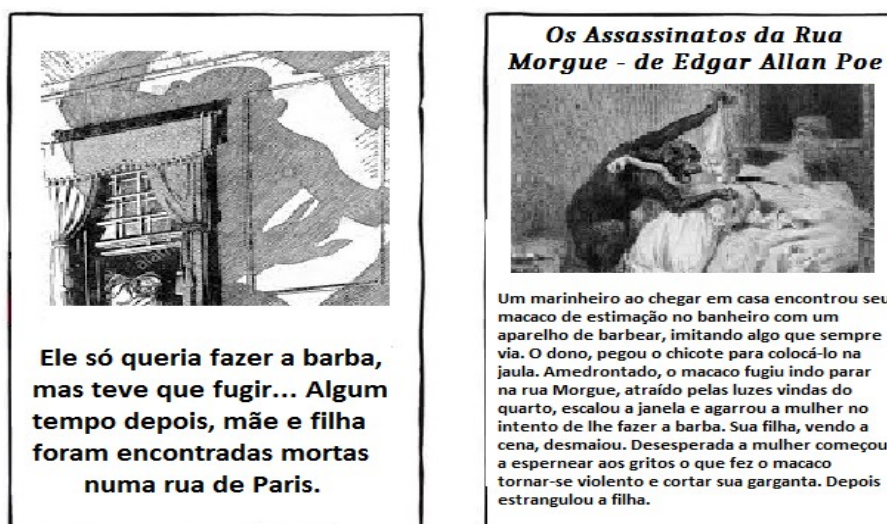


Figura 2. Carta “Os Assassinatos da Rua Morgue”.

Considerando que Edgar Allan Poe foi um autor de língua inglesa, vale ressaltar que a versão utilizada para o desenvolvimento deste trabalho foi traduzida e adaptada por Clarice Lispector, o que significa que a obra já passou por um processo de tradução interlingual, do inglês para o português, e essa não é a modalidade aqui abordada. O trabalho propõe uma tradução intralingual, pois a língua do texto fonte é o português, bem como a língua do texto alvo.

O procedimento como um todo foi bastante desafiador pois, ainda que se tratasse de

um conto, o processo tradutório em termos da intersemiótica e sem perder o *skopos* requer uma manipulação cuidadosa do texto-fonte. Seria muito improvável que um tradutor conseguisse agradar a todos os gostos, já que seu lugar é muito volátil e cheio de conflitos que envolvem ganhos e perdas (e arriscamos citar também os não-ganhos e não-perdas). Sendo assim, é preciso que ele escolha se levará o autor ao leitor por meio do texto, ou o leitor até o autor. A segunda opção foi a escolha feita nesta tradução, uma vez que a experiência do jogador é essencial para um jogo, jogador este que equivale ao leitor.

O conto é apresentado sob a ótica de um narrador anônimo, que conhece Monsieur Dupin em uma livraria e acabam se tornando amigos. Dupin vem de uma família importante e abastada, mas já não possui quase nada. O narrador, homem de posses, aluga uma mansão deserta. Ele e o novo amigo concordam em morar juntos pelo tempo em que o narrador ficar em Paris. Monsieur Dupin é um homem muito inteligente com um enorme talento analítico, capaz de saber o que alguém está pensando baseado no que lhe aconteceu durante o dia.

Um dia enquanto andam pelas ruas, veem no jornal uma matéria de primeira página sobre um assassinato duplo, de mãe e filha, na rua Morgue, uma viela deserta de Paris. Os assassinatos são violentamente cruéis e sem razão aparente, uma vez que nada foi roubado, apesar de a casa estar totalmente revirada. A polícia francesa não tem nenhuma pista sobre o assassino, mas prendem um funcionário do banco que ajudou a vítima a levar um dinheiro para casa na tarde do assassinato. Dupin acredita que pode libertar o homem, seu conhecido, encontrando o verdadeiro assassino. Com a permissão do chefe de polícia, investiga a cena do crime e chega a uma conclusão.

Muitos reconhecem Dupin como sendo a figura que inspirou o famoso Sherlock Holmes, de Conan Doyle, pois seu papel na narrativa também é de um homem que atua como detetive, se utilizando da lógica e racionalidade para perceber detalhes que as outras pessoas parecem não enxergar. Assim, na adaptação do conto para a carta, os jogadores assumiriam o papel de Dupin.

Esse detetive que no conto aparece como uma figura amiga, ainda que não o pretenda, é um perfeito cavalheiro definido pelo intelecto e alta capacidade dedutiva. Ele é tão brilhante

que nem sabemos sobre sua aparência, apenas que raciocina como uma máquina até solucionar o mistério passo a passo, junto ao seu parceiro – o narrador, de quem é a percepção da história que vem ao conhecimento do leitor. O narrador não é tão inteligente quanto o detetive ou o próprio leitor, mas trata-se de uma característica do gênero policial, como explica Cortínez (1995), para alcançar um desfecho significativo. A autora cita Matthews (1966) em suporte a sua afirmação:

Esse narrador inobservante e sem imaginação do desenrolar de um novelo emaranhado por um analista observador e imaginativo naturalmente registrou sua própria admiração e espanto, à medida que a surpresa era forjada diante de seus olhos, de modo que a admiração e espanto eram transmitidos direta e sugestivamente aos leitores da narrativa.⁸

O leitor virtual é o nível mais importante do gênero em questão: tudo gira em torno da sua presença, e o seu perfil implícito aparece constantemente no conto. E quando Poe escolhe atmosferas distantes e estranhas, situando seus criminosos e detetives em Paris, impossibilita que o leitor imediato (neste caso, o estadunidense, assim como o próprio autor) compare o conto com a realidade. Trata-se de uma estratégia para envolver ainda mais o leitor por meio do mistério, do que não tem contato, restando-lhe apenas a esfera da imaginação. Para o jogador, as possibilidades se ampliam ainda mais, e a história se constrói, intrigando-lhe, na medida em que desvenda as respostas para as perguntas que elaborou com base no desconhecido de outra instância.

Logo, o ponto de contato foi uma questão substancial para manter a coerência e a consistência do conto em sua tradução, e ainda balancear a forma como supomos que o leitor virtual de Poe conceberia a história, da forma como a vemos, sem domesticar o texto, e sem perder o propósito do jogo. A manipulação é tentadora, mas as perdas linguísticas e literárias precisam ser pesadas para que a jogabilidade seja o ganho alcançado no *skopos*.

⁸ This unobservant and unimaginative narrator of unravelling of a tangled skein by an observant and imaginative analyst naturally recorded his own admiration and astonishment as the wonder was whrought before his eyes, so that the admiration and astonishment were transmitted directly and suggestively to the readers of the narrative (MATTHEWS, 1966, 80).

Na face frontal da carta, o jogador notará uma ilustração que, no tamanho original fica ainda menos detalhada, mas se pode ver o que parece um quarto, cujo interior é observado por um homem na janela, e uma enorme sombra na parede de um ser que poderia ser de um segundo sujeito ou (se observar atentamente) de um macaco, segurando um objeto. Em seguida, o texto “Ele só queria fazer a barba, mas teve que fugir... Algum tempo depois, mãe e filha foram encontradas mortas numa rua de Paris”. Certamente há mais informações do que Dupin tinha inicialmente ao investigar o caso, porém, a estratégia permite que o jogador ganhe maiores possibilidades de formular as perguntas certas, compensando as perdas dos detalhes da narrativa que só o leitor do conto teria. Cada qual traça o caminho mais adequado dentro da versão que está acessando.

Hans Vermeer acredita que o propósito do texto determina as estratégias de tradução. Cortínez sugere que há um procedimento habitual dentro da literatura policial, delineando vários caminhos possíveis para se chegar a verdade de um crime. “O narrador omite, propositalmente, aqueles dados necessários para completar o quebra-cabeças”,⁹ omissão essa denominada como “trincheira” por Barthes (2011). Por outro lado, dispersa pistas potencialmente reveladoras, mas que o leitor só é capaz de reconhecê-las como tal se olhar retrospectivamente ao final a leitura do relato. Barthes chama isso de “gérmen”, e defende que a capacidade de “germinar” seria essencial a toda narrativa.

Esse gérmen está evidente no processo tradutório da face frontal da carta, e se baseia em escolhas justificadas pela teoria da tradução intersemiótica. Retomamos Julio Plaza para explicitar que a operação tradutora como trânsito criativo de linguagens, pois não se baseia na fidelidade, mas na criação de uma nova verdade que possui uma forte relação entre o passado-presente-futuro onde se processa as transformações do objeto dado. Assim como o passado é parte integrante da realidade humana, o texto fonte continua sobrevivendo no texto alvo, mas mantendo seu propósito da jogabilidade.

Para entender a importância de algo é necessário dominar o seu conceito: **jogabilidade** é um termo herdado da indústria de jogos eletrônicos, que abrange todas as experiências do

⁹ “El narrador omite, a propósito, aquellos datos necesarios para completar el rompecabezas” (CORTÍNEZ, 1995, p.129)

jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo. O uso próprio do termo está acoplado em referência às ações do jogador e pode ser usado para descrever a experiência geral de um jogador em relação aos controles e desafios de um jogo.

Falando em desafio, Plaza evoca Marcel Duchamp ao afirmar que uma obra se completa com o público, e, ao ser traduzido, o texto passa a ser acessível a um novo grupo poderia esse ser um casal que tem jogos de tabuleiro como *hobby*, ou um grupo de amigos jogando numa festa, e até alunos em uma sala de aula. Julio Plaza concebe a tradução como um recorte do passado para extrair dele um original, mas que simultaneamente é também pelo presente.

Neste caso, trata-se da referência ao conto de Poe de forma tal que seja capaz de resolver um problema presente, e que tenha afinidade com suas necessidades de modo a projetar a carta elaborada sobre o futuro, que seria a captação de novos leitores que despertariam seu interesse pela obra a partir da experiência enquanto jogador e/ou o entretenimento daqueles que já conhecem o conto (sem sabê-lo) exercendo seu papel de detetive sob uma nova ótica, possivelmente coletiva.

A Dupin são sugeridos vários caminhos possíveis para chegar à resolução do crime, e o autor se aproveita da incapacidade do leitor de distinguir as pistas verdadeiras e lhe oferece algumas falsas que o perturbam. Isso desperta uma confusão no leitor e o leva a aceitar a superioridade intelectual do detetive, ainda que no fundo seja capaz de identificar os gérmenes semeados no texto. Esta também é uma característica da literatura policial que se repete em vários dos autores posteriores a Edgar Allan Poe. Entretanto, assim como a literatura muda de tempos em tempos, não é diferente com a figura do leitor, tampouco, o de gênero policial.

Cortínez defende que o leitor policial de hoje não responderia ao modelo criado por Poe, pois é mais informado e supera seus predecessores. Ele já espera certos sinais e descobriu como reagir a eles depois de algumas experiências com o gênero. Segundo Borges, o leitor atual é um produto avançado do leitor de Poe, mais ativo e questionador. Isso faz com que a perspectiva para a aplicação da tradução em forma de jogo seja tão positiva: o leitor

virtual que Borges e Cortínez propõem é tão ativo quanto o jogador de *Black Stories*. Ele visa fazer as perguntas certas, encontrar os germens e conectá-los para solucionar o mistério.

A proposta seria então, de certa forma, inovadora a partir do momento que se projeta para o futuro (uma obra “inacabada”, que procura por seu leitor) e também favorece um encontro dialético com o passado para preparar o futuro (texto-fonte e texto-alvo). Essa visão histórica depende do devir, isto é, da recepção e do repertório do jogador, na medida em que constrói seu leque de informações para cumprir seu papel de detetive. A carta jogável aqui demonstrada contém embutidas as relações dos três tempos, já que o autor os define enquanto relações tradutórias. O passado corresponde ao que Plaza chama de Ícone, o presente seria o índice e o futuro, o símbolo.

Seriam ícones as representações que operam pela semelhança entre o objeto e seu significado. Neste caso, a imagem na face que o jogador analisa, que remete ao germen representativo do mistério e a do verso, na qual o mestre se embasa, funcionando como uma ilustração mais completa ao resumo que acompanha. Se caracterizariam enquanto índice aquelas determinadas por seu objeto dinâmico, tal como são as fotografias, que sob diversos aspectos são exatamente como aquilo que representam. Por fim, seriam símbolos as representações que dependem de uma convenção ou hábito, tal qual uma lei (aqui, o conjunto de regras que guiou a produção da carta e aquele que estabelece o modo de jogar). O equilíbrio entre essas três classificações semióticas, em proporções iguais retratariam, considerando Peirce, o que seria signo perfeito para Julio Plaza, a plenitude tricotômica caracteriza a linguagem que atua no nível da função representativa e comunicativa.

Enfim, acerca da tradução intersemiótica, apreendemos que o tradutor se situa diante de uma história de preferências e diferenças de variados tipos de eleição entre determinadas alternativas de suporte, de códigos, de formas e convenções.

6. Conclusões

A conclusão é que se faz necessária a função comunicativa tanto do texto de partida como do texto de chegada, que tem como finalidade um objetivo específico dentro de uma determinada cultura. Centra-se em todo o propósito da tradução, o que determina os métodos e as estratégias a aplicar durante o processo de tradução a fim de produzir um resultado adequado e funcional.

Quanto a tradução intersemiótica, averiguamos que o processo tradutor intersemiótico sofre a influência não somente dos procedimentos de linguagem, mas também dos suportes e meios empregados, pois que neles estão embutidos tanto a história quanto seus procedimentos. Afirmar Plaza:

Consideramos, a esse respeito, que as formas da linguagem atual, junto com as formas técnicas produtivas, contaminam e semantizam a leitura da história assim como determinam a recepção, ao mesmo tempo em que elas definem sua própria historicidade. Passado-presente-futuro estão atravessados pelas antigas e novas formas tecnológicas. (PLAZA, 2003, p.8)

Em suma, a leitura atenta permite-nos perceber que n'Os *Assassinatos da Rua Morgue*, tudo se encaixa perfeitamente na atmosfera criada pelo autor. A disposição da narrativa em seus diversos níveis contribuem para a finalidade do gênero policial, e funciona bem enquanto jogo.

O mestre tem em mãos, no verso da carta, um resumo da solução do mistério: O marinheiro ao chegar em casa encontrou o macaco no banheiro com um tubo de creme e um aparelho de barbear, imitando algo que sempre via. O dono, vendo aquilo, pegou seu chicote para colocá-lo de volta em sua jaula. Amedrontado o macaco fugiu indo parar na rua Morgue, atraído pelas luzes vindas do quarto de uma mulher. Escalou a janela e a agarrou no intento de lhe fazer a barba. Sua filha, vendo a cena, desmaiou. Desesperada a mulher começou a espernear aos gritos o que fez o macaco tornar-se violento e cortar sua garganta. Depois estrangulou a filha.

Contudo, informações como a prisão de um inocente, ou que o dono do orangotango era um marinheiro atraído por Dupin por meio de um anúncio de jornal, não lhe são

fornecidas. Consequências das perdas ao estabelecer o *skopos* que foi discutido ao longo do artigo. Ao jogador que conhece a história restam os louros por ter interagido com o texto-alvo e sido bem-sucedido em desvendar não somente o crime, como o texto-fonte. Ao que não leu o conto de Poe, fica a indicação no título da face da carta revelada pelo mestre, e espera-se que o jogo tenha despertado seus instintos “detetivescos” para ir além da tradução e desbravar a leitura do conto policial de Poe.

Bibliografia

AMODEO, M. T. *Poe e a contemporaneidade: um coração sempre delator*. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Ingles/artigos/amodeo.pdf> Acesso em: 29 jun. 2019

BACCHI, A. D. *Utilização de Enigmas de Raciocínio Lateral no Ensino de Farmacologia*. Disponível em <<https://congressos.ufmg.br/index.php/congressogiz/CIM/paper/download/632/273>> Acesso em: 15 jul.2019

BARTHES, R. *Introdução à análise estrutural da narrativa*. In: *Análise Estrutural da narrativa*. Editora Vozes: Petrópolis, 2011. p.19-62.

BONO, E. *Lateral Thinking: Creativity step by step*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

BORGES, J. L. *Borges oral*. Barcelona: Editorial Bruguera, 1980. apud CORTÍNEZ, V. *De Poe a Borges: La creación del lector policial*. Revista Hispánica Moderna Año 48, No. 1 (Jun., 1995), pp. 127-136

BRAIT, Beth. *A personagem*. São Paulo: Ática, 1985.

CANDIDO, Antonio. *A personagem do romance*. In: *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2009. p. 51-80.

CORTÍNEZ, V. *De Poe a Borges: La creación del lector policial*. Revista Hispánica Moderna Año 48, No. 1 (Jun., 1995), pp. 127-136

DELEUZE, G. e GUATTARI, F., *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia* (Volume 4), Rio de Janeiro, Editora 34, 1997

ISER, W. *The Reading Process: a Phenomenological Approach*. *New Literary History* 3.2 (Winter 1972. 279-299.

JAKOBSON, R. *Aspectos linguísticos da tradução*. In *Linguística e Comunicação*. Trad. Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo. São Paulo: Cultrix, 1959.

MATTHEWS, J. B. *Poe and the Detective Story. The Recognition of Edgar Allan Poe*. Ed Eric Carlson. Ann Arbor: U of Michigan P. 1966, 46-89

NEBIAS, M. M. R. *Figurações da personagem detetivesca*. *Let. Hoje* vol.52 no.2 Porto Alegre Apr./June 2017

PEIRCE, *Semiótica*. 2ª ed.. São Paulo: Perspectiva, 1995.

PIGLIA, R. *Sobre o gênero policial*. In: *O laboratório do escritor*. São Paulo: Iluminuras, 1994.

PLAZA, J. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.

POE, E. A. *Os crimes da Rua Morgue e outras histórias extraordinárias*. Trad. LISPECTOR, C. Fantástica Rocco, 2017.

SILVA, I. M. M. *Literatura em sala de aula: da teoria literária à prática escolar*. In: PG Letras 30 Anos, 2006. Anais do PG Letras 30 anos, 2006.

VEERMER, H. *Esboço de uma Teoria da Tradução*, Porto, Edições Asa, 1986.

ZILBERMAN, Regina. *Estética da recepção e história da literatura*. São Paulo: Ática, 1989