

A MORTE DE OFÉLIA EM LOOP: INTERMIDIALIDADE NO GAME *ELSINORE* (GOLDEN GLITCH, 2019)¹

PEDRO DE SOUZA MELO (DOUTORANDO)
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
Recife, Pernambuco, Brasil
(pedro.smelo2@ufpe.br)

Dr. YURI JIVAGO AMORIM CARIBÉ
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
Recife, Pernambuco, Brasil
(yuri.caribe@ufpe.br)

RESUMO: A partir do conceito de intermedialidade, esta pesquisa traz uma análise do *game Elsinore* (Golden Glitch, 2019), jogo literário elaborado a partir da peça *Hamlet*, de William Shakespeare. Nessa adaptação, o jogador atua ora como leitor, ora como protagonista e ainda como espectador dos eventos narrados. As reflexões sobre intermedialidade de Higgins (2012) e Glaser (2009), além das contribuições sobre o tema da adaptação por Hutcheon e O'Flynn (2013) e também por Flanagan (2013) embasaram a análise apresentada. Por meio deste estudo, ressaltamos a potencialidade do *game Elsinore* na promoção de experiências literárias intermidiáticas, compondo um ambiente de interpretação que estimula o jogador a ser também leitor, espectador e ator de uma peça shakespeariana.

PALAVRAS-CHAVE: adaptação; game Studies; *Hamlet*; intermedialidade; jogo digital; tragédia.

Artigo recebido em: 14 set. 2023.
Aceito em: 07 out. 2023.

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

OPHELIA'S DEATH IN A LOOP: INTERMEDIALITY IN THE GAME ELSINORE (GOLDEN GLITCH, 2019)

ABSTRACT: Based on the concept of intermediality, this research presents an analysis of *Elsinore* (Golden Glitch, 2019), a literary game based on *Hamlet*, a play by Shakespeare. In this adaptation, the player acts as a reader, sometimes as a protagonist and as a spectator of the events. The reflections on intermediality by Higgins (2012) and Glaser (2009), in addition to the contributions on adaptations by Hutcheon and O'Flynn (2013) and by Flanagan (2013) underline the present analysis. Throughout this study, we highlighted the potentiality of the game *Elsinore* in promoting intermedia literary experiences, creating an environment of interpretation that encourages the player to be a reader, as well as a spectator and an actor of a Shakespearean play.

KEYWORDS: adaptation; game studies; Hamlet; intermediality; digital game; tragedy.

INTRODUÇÃO

Ainda que jogos digitais possam ser encarados como entretenimento ou como uma mídia *pop* que pouco dialoga com a literatura e com as artes, há movimentos tanto por parte de pesquisadores quanto por desenvolvedores objetivando o reconhecimento das contribuições dos *games* para o campo das artes (SANTAELLA, 2017) e do modo particular em que a literatura pode neles ser identificada. James O'Sullivan (2019), em seu estudo sobre literatura eletrônica, utiliza o termo *literary game* (ou, em tradução nossa, jogo literário) para definir obras profundamente definidas pelo lúdico, mas que, no entanto, esse lúdico existe como uma forma de transformar o literário.

Na era dos jogos literários, podemos ver o lúdico como o elemento mais importante entre aquilo que está transformando o literário. O lúdico não é um meio de comunicação, mas há mídias totalmente caracterizadas pelo lúdico e nesse sentido, pode-se dizer que o lúdico é um meio, que ele é o meio quando falamos de mídia em relação à literatura eletrônica (O'SULLIVAN, 2019, p. XVI, tradução nossa)².

² No original: “*In the age of literary games, we might see the ludic as foremost among that which is transforming the literary. Play is not a medium, but there are media that are utterly characterised by play, and in such a respect, one might say that play is a medium, that it is the medium when we speak of media in relation to electronic literature*”.

Estando inscritos dentro da literatura eletrônica, esses são jogos que entrelaçam a leitura literária em suas estruturas lúdicas, de modo em que recursos e elementos da linguagem dos jogos tornam-se ferramentas para a expressão literária. Não se trata apenas de jogos inspirados pela literatura ou de suas adaptações, assim como um *game* que adapta uma obra literária não necessariamente apresentaria uma experiência de jogo literário. Um *game* pode derivar de romances, contos ou peças sem que sua estrutura remeta à experiência literária, executando apenas propostas lúdicas como a resolução de quebra-cabeças ou a agilidade de comandos pelo jogador. O que esse conceito aponta é para a existência de uma literatura que aglutina o *game* como um de seus canais de inspiração e meios de manifestação. Astrid Ensslin (2014, tradução nossa, grifo do autor)³ ressalta como o jogo literário é definido pelo cruzamento do lúdico com a leitura literária, de maneira em que a interpretação exige a presença indissociável de ambas práticas:

uma forma específica de jogabilidade digital que ocorre quando interagimos com artefatos digitais que combinam os chamados elementos lúdicos (do latim *ludus*: jogo ou brincadeira) e literários (do latim *littera*: letra alfabética, ou plural *litterae*: peça de escrita). Em outras palavras, (...) um subgrupo híbrido de mídia criativa com características tanto de leitor quanto de jogador. Ou, como se poderia dizer em termos mais diretos, (...) a interface criativa entre livros digitais que podem ser jogados e jogos digitais que podem ser lidos.

O jogo literário, assim, surge como um objeto em que a perspectiva de análise relaciona-se intimamente à intermedialidade. Como *game*, agrega elementos estruturais próprios dos jogos e suas materialidades, mas, ao mesmo tempo, também se apresenta como expressão literária. A literatura neles surge enquanto influência e propósito — eles derivam da literatura e falam do literário ao mesmo tempo que se concretizam enquanto *games*. O jogo literário existe em um entrelaçamento em que *game* e literatura, o jogar e o ler, alimentam-se simultaneamente e dependem um do outro. No ato de jogar, o literário se faz presente por suas materialidades, estruturas e temas, assim como o ler executa-se através do jogar.

A partir do momento que referenciamos o *game* analisado neste artigo, *Elsinore* (Golden Glitch, 2019), como um jogo literário, entendemo-lo como uma obra que habita esse espaço de fronteira entre mídias. Um *game* que não basta ser jogado, precisa ser lido, assistido e interpretado sob uma ótica literária ao mesmo tempo que

³ No original: “a specific form of digital gameplay that happens when we interact with digital artifacts that combine so-called ludic (from Latin *ludus*: game or play) and literary (from Latin *littera*: alphabetic letter, or plural *litterae*: piece of writing) elements. In other words, (...) a hybrid subgroup of creative media that has both readerly and playerly characteristics. Or, as you might say in more straightforward terms, (...) the creative interface between digital books that can be played and digital games that can be read”.

não renega sua existência enquanto *game*. Pelo contrário, as particularidades de sua existência enquanto jogo, ou seja, o lúdico, existem enquanto forma de (re)interpretar *Hamlet*, obra que ele adapta.

Antes de entrarmos na análise e no detalhamento do que compõe *Elsinore*, realizamos a seguinte reflexão sobre intermedialidade, tema tão caro para essa obra e cujo conceito nos permite entender a fronteira entre mídias como um espaço de criação literária.

JOGOS LITERÁRIOS E INTERMIDIALIDADE

A proposta criativa de um jogo literário como *Elsinore* nos remete à ideia precursora de obra intermidiática de Higgins (2012, p. 45-46), ou seja: àquela que está conceitualmente entre mídias já conhecidas. Também temos Glaser, que se refere às “mídias justapostas ou trabalhando juntas” (2009, p. 20, em tradução nossa)⁴. Logo, temos nesse formato a combinação de *game* e literatura. O jogo literário ou “game narrativo” como Flanagan prefere chamar (2017, p. 1, em tradução nossa)⁵ pode ser definido como uma mídia atraente “devido ao seu elegante equilíbrio de arte representacional e sua precisão científica e tecnológica, por mais demótica que seja sua posição” (FLANAGAN, 2017, p. 2, em tradução nossa)⁶. Em *Elsinore*, temos uma adaptação em *game* do texto shakespeariano originalmente produzido no início do século XVII (GREENBLATT, 2006) como uma peça de teatro, qual seja, a tragédia *Hamlet* (2015). Aliás, como texto dramático, criado para ser performatizado, *Hamlet* e suas personagens possivelmente levam o público a fazer reflexões sobre temas diversos explorados nessa narrativa. Não é que a peça *Hamlet* seja encenada em *Elsinore*, mas sim adaptada para o formato de um *game*, criando uma gama de possibilidades. Essa midiaticização do teatro se alinha ao que diz Corrigan (2017, p. 10)⁷ sobre os novos rumos tomados pelos estudos de adaptação:

Com estas novas direções, os estudos de adaptação enfatizaram as diferenças materiais e os compromissos que moldam tanto o movimento de textos entre várias mídias (à medida que esses textos se movem entre livros, computadores, videogames, iPads e outros dispositivos), quanto o movimento de ideias, posições sociais e

⁴ No original: “*media juxtaposed and media working together*”.

⁵ No original: “*narrative videogames*”.

⁶ No original: “*because of their elegant balance of representational artistry and their scientific and technological precision, however demotic their status*”.

⁷ No original: “*With these new directions, adaptation studies has emphasized the material differences and compromises that shape both the movement of texts between various media (as those texts move between books, computers, videogames, iPads, and other devices) and the movement of ideas, social positions, and identities between cultures, across geographical borders, and through different epistemological and philosophical traditions*”.

identidades entre culturas, mediante fronteiras geográficas e através de diferentes tradições epistemológicas e filosóficas.

O contexto de exibição de uma produção teatral envolve a interpretação dos atores, a iluminação, o cenário, a acústica do teatro, a receptividade dos espectadores, dentre tantos elementos que somados proporcionam a experiência teatral. Quanto ao processo de produção de uma peça de teatro, sabemos que tem início com a escolha do roteiro. Nesse caso, o dramaturgo cria um texto (verbal), que será de fato consolidado a partir da interpretação pelos atores. Por isso, entendemos que o teatro carrega em si certa intermedialidade, conforme define Glaser (2009, p. 12, em tradução nossa)⁸: “trabalhos criativos que resistem à classificação nas categorias ‘puras’ ou convencionais de literatura, música ou artes visuais e as subcategorias e gêneros que isso implica”. Sabemos que, na contemporaneidade (ano de 2023), alguns espetáculos são montados em teatros improvisados ao ar livre ou ainda em cenários inusitados em que a participação do público (interação) é cada vez maior. Além disso, notamos um maior cuidado com a visualidade das peças, o que, em alguns casos, inclui a utilização de efeitos de luz, a exibição de projetos gráficos e/ou de filmes editados especialmente para o espetáculo e que, dessa forma, compõem o enredo e a experiência teatral. Temos ainda a possibilidade criada pelo teleteatro: de podermos assistir a uma peça transmitida ao vivo para um canal de TV ou a uma gravação em plataformas como o YouTube. Aliás, através dessa plataforma, podemos, por exemplo, assistir a diversas montagens de *Hamlet*, inclusive àquelas em que se adotou o texto-fonte em inglês. Logo, podemos dizer que o teatro contemporâneo é midiaticizado: não é necessariamente reconhecido pela tradição ou pelos costumes milenares relacionados à montagem das peças em teatros físicos, mas pela experiência teatral, que, conforme exemplificamos, pode se dar de várias maneiras.

Destarte, reconhecemos o jogo literário *Elsinore* enquanto adaptação da peça *Hamlet*, algo que reforça a ideia de obra intermediária citada anteriormente. De acordo com Hutcheon e O’Flynn (2013, p. 7, em tradução nossa)⁹, “uma adaptação, como produto formal, é um anúncio e uma extensa transposição de uma determinada obra”. Explicamos: *Elsinore* poderia ser um simples *game* com elementos característicos dessa mídia (imagens, sons, desafios, interatividade) para conferir a ele uma boa recepção. Mas, em seu desenvolvimento, houve a escolha criativa de recorrer ao cânone literário como ponto de partida para a criação de uma adaptação literária na linguagem de um *game*. Além disso, optou-se também por desenvolver não um *game* tradicional, mas sim um jogo literário, uma obra em que as ações do

⁸ No original: “creative works that resist classification into the ‘pure’ or conventional categories of literature, music, or the visual arts and the sub-categories and genres these imply”.

⁹ No original: “as a formal entity or product, an adaptation is an announced and extensive transposition of a particular work or works”.

jogador coexistem com a leitura literária. Com isso, foi um processo previsível chegar a *Hamlet*, uma obra canônica, discutida dentro e fora da academia. Mais que isso: uma peça revisitada em montagens teatrais vistas no mundo todo, além de frequentemente adaptada para o cinema. Podemos dizer que *Hamlet* é uma narrativa reconhecida através de adaptações diversas, com fãs, pessoas que geralmente sentem um grande prazer em reencontrar essas adaptações, elogiando-as ou criticando-as de acordo com os distanciamentos e aproximações com o texto-fonte. Trata-se de uma narrativa frequentemente assistida e lida, considerando a forte tradição adaptativa de *Hamlet*, especialmente em países de cultura anglófona. O *Hamlet* jogável, contudo, é uma experiência pertencente às recentes possibilidades das tecnologias digitais, em emergência e consolidação desde as últimas décadas do século XX (TIMPLALEXI, 2018). Nesse sentido, Flanagan (2017, p. 15, em tradução nossa)¹⁰ acrescenta que as adaptações “nos dão novas perspectivas sobre o processo, a transformação e o material da criação cultural, ao mesmo tempo que nos encorajam a pensar comparativa e contextualmente sobre a comunicação”.

Aliás, essa inspiração é bastante recorrente, inclusive a partir de filmes, de séries, de quadrinhos e de outros formatos. Hutcheon e O’Flynn (2013, p. 199, tradução nossa) destacam, em obra de referência, que nas últimas décadas ocorreu uma expansão da área chamada de “adaptação de games” (*game adaptation*, p. 5), possivelmente por conta da exploração desse nicho comercial recém-descoberto. Algum tempo depois, pesquisas de mercado mostraram que essa lucratividade diminuiu consideravelmente em parte pela notável rejeição dos jogos adaptados por parte do público, conforme explica Riccardo Fassone (2018). Dessa forma, Hutcheon e O’Flynn (2013) problematizam a exploração comercial advinda desse segmento. É que eventualmente pode ocorrer certa divergência entre a intenção dos produtores em adaptar formatos diversos para jogos literários, possivelmente por uma necessidade de tratar cada texto-fonte literário como algo singular. Ousamos dizer que adaptar *Hamlet* para um jogo de videogame tenha sido algo complexo. Mas não parece o fim da linha para o campo da adaptação de *games*, ao menos para Flanagan, para quem “as possibilidades estão apenas começando a ser exploradas” (2017, p. 5, em tradução nossa)¹¹. Sobre as dificuldades, ele afirma que (2017, p. 3, em tradução nossa)¹²:

¹⁰ No original: “*give us new perspectives on process, transformation, and the stuff of cultural creation, all while encouraging us to think comparatively and contextually about communication*”.

¹¹ No original: “*their possibilities are only beginning to be explored*”.

¹² No original: “*In general, videogame adaptation presents a unique set of design and discursive challenges, since when a novel or film is adapted into a videogame, adapters such as programmers, creative producers, and game designers must translate linear narratives or stable fictitious properties into quasi-ludic, player-controlled experiences*”.

Em geral, a adaptação de videogames apresenta um conjunto único de desafios discursivos e de design, uma vez que quando um romance ou filme é adaptado para videogame, adaptadores como programadores, produtores criativos e designers de jogos devem traduzir narrativas lineares ou propriedades fictícias estáveis em experiências quase lúdicas controladas pelo jogador.

Assim, interessa-nos pesquisar esse conjunto de desafios discursivos relacionados ao *game Elsinore*, procurando compreender os “métodos de produção, comunicação e recepção de novas obras midiáticas” (GLASER, 2009, p. 15, em tradução nossa)¹³ como essa.

ELSINORE: UM JOGO DE TEATRO

Em *Hamlet*, uma das principais tragédias inglesas, o público acompanha o plano de vingança do protagonista homônimo, um príncipe dinamarquês que, por meio do espírito de seu falecido pai, descobre que o Rei foi vítima de um assassinato pelas mãos de seu próprio tio. Um verdadeiro clássico shakespeariano, *Hamlet* tem sido fruto de contínuos estudos, releituras e adaptações para mídias diversas.

É nesse cenário que encontramos o jogo digital *Elsinore*. Disponibilizado ao público em 2019 pelo grupo estadunidense Golden Glitch, o *game* é fruto de um projeto independente desenvolvido por seis anos que apresenta simultaneamente uma expansão e uma reescrita do clássico shakespeariano *Hamlet*.

Sua história muda o foco do príncipe dinamarquês para uma personagem que ocupava as margens da obra de Shakespeare: a dama Ofélia. De participação breve, ela era uma jovem integrante da nobreza que se envolveu romanticamente com Hamlet e encontra um destino trágico como resultado das ações do protagonista durante sua vingança. Devido à sua passividade em relação às humilhações sofridas e ao controle imposto pelos personagens masculinos, Ofélia tem sido objeto de análises tanto sobre seu retrato das expectativas sociais direcionadas às mulheres do período elisabetano (TIBURI, 2010), quanto sobre o peso de suas escolhas em sua tragédia pessoal (ALVES, 2013).

Já em *Elsinore*, encontramos uma nova versão da personagem que confronta sua associação à passividade e reflete sobre seu poder de escolha, as consequências de seus atos e as tragédias possíveis alternativas ao proposto em *Hamlet*. No jogo, Ofélia é uma moça mestiça, fruto do relacionamento entre um integrante da nobreza

¹³ *No original: “methods of production, communication, and reception of new medial works”.*

e uma serviçal. Assim como no texto teatral, sua família exerce um controle sobre sua vida, tendo poucos conhecimentos do que há além das muralhas do castelo.

A narrativa acompanha com relativa proximidade o material adaptado até o momento em que Ofélia morre. Enquanto no texto de Shakespeare a dama falece por um suicídio decorrente de sua própria condição mental, em *Elsinore*, ela é assassinada e jogada no riacho onde seu corpo foi encontrado em *Hamlet*. Contudo, no jogo, após sua morte, a jovem desperta no início da história, no momento em que o príncipe Hamlet entra em seu quarto, transtornado após a visão do espírito de seu pai (uma aparente referência ao evento mencionado, mas não representado, na primeira cena do segundo ato de *Hamlet*).

Desse modo, no lugar do plano de vingança do príncipe dinamarquês, *Elsinore* adiciona uma narrativa em que a Ofélia entra em confronto com a própria estrutura trágica da história shakespeariana em sua busca por um final feliz.

É importante reconhecer *Elsinore* como um jogo literário. Ou seja, sua história é narrada em uma linguagem que envolve a participação de um jogador, além da leitura verbal e audiovisual, compondo uma combinação próxima à ideia de obra intermediária de Higgins (2012), mas que não pode ser compreendida como uma simples colagem. Ainda que o *game* seja uma linguagem audiovisual e o próprio teatro também tenha a interação do público como um de seus constituintes (BLOOM, 2018), a linguagem dos jogos digitais possibilita e se constrói por meio de um conjunto de estratégias específicas de interação envolvendo o jogador. Definir o jogo envolve uma discussão complexa que foge ao escopo deste artigo, mas fazemos menção ao conceito proposto por Jesper Juul (2019) para destacar um aspecto importante para a linguagem *game*: suas regras de funcionamento. Segundo o pesquisador, o jogo pode ser definido pela combinação das seguintes características:

1. um sistema formal baseado em regras;
2. com resultados variáveis e quantificáveis;
3. em que diferentes resultados recebem diferentes valores;
4. em que o jogador exerce esforço para influenciar o resultado;
5. o jogador se sente emocionalmente conectado ao resultado;
6. e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis (JUUL, 2019, p. 19).

Para Juul (2019), ainda que essa definição contenha elementos possivelmente presentes em outros fenômenos, apenas no jogo todas elas seriam simultaneamente encontradas. Além disso, essa é uma definição que não restringe a materialidade do jogo, reconhecendo sua amplitude de possibilidades, como jogos de tabuleiro, jogos

que não dependem de objetos físicos ou jogos desenvolvidos para ambientes digitais, categoria que focamos neste estudo.

Dessa maneira, para Juul (2019), a ideia de *game* está vinculada a um sistema de regras que não só delimita as possibilidades de ação de seus jogadores como também seus objetivos e as condições para vitória. Em um jogo de futebol, por exemplo, os jogadores devem realizar mais pontos que o time adversário ao chutar uma bola no gol em um limite de tempo, não sendo permitido que a arremessem com as mãos ou que agridam os adversários.

Portanto, quando analisamos uma adaptação de uma obra literária e/ou dramática como *Hamlet* para um jogo literário, devemos considerar não apenas aspectos como narrativa e personagens, mas também como um sistema lúdico e seus componentes surgem a partir do texto-fonte e como eles, por sua vez, dialogam com a experiência literária. As mídias se encontram, fundem-se, aglutinam-se e produzem um fruto impuro, como Glaser (2009) assinala, mas cuja impureza não é um defeito, mas sim uma janela para novos modos de experienciar uma narrativa consolidada na história da literatura, com a diferença do material adaptado sendo um fator rico para a análise crítica literária (HUTCHEON; O'FLYNN, 2013).

No caso de *Elsinore*, esses aspectos lúdicos encontram-se entrelaçados à narrativa do jogo, que, por sua vez, comenta, acrescenta e dialoga com a narrativa do material adaptado. Ofélia, a heroína do jogo, possui um objetivo compartilhado com o jogador: alcançar um final feliz. Enquanto, em um nível narrativo, a personagem revela uma autoconsciência da sua existência em uma trama trágica, em um nível lúdico o jogador é estimulado com o desejo de superar os obstáculos impostos e resolver o quebra-cabeça de como guiar os personagens à felicidade.

Para alcançar esse objetivo, o jogador deve controlar Ofélia em um mapa isométrico representando o castelo de Elsinore e suas redondezas, conforme ilustrado pela Figura 1. Enquanto um relógio conta o passar do tempo, os demais personagens vagam pelo mapa e interagem entre si. Essas interações podem envolver conversas aparentemente banais, reescritas de diálogos presentes no texto de Shakespeare, acréscimos ao lido no texto adaptado e/ou a revelação de informações acerca de planos, segredos ou do estado mental dos personagens. Ao comandar que Ofélia esteja no mesmo ambiente no momento em que os personagens realizam essa interação, o jogador e a personagem podem obter pistas de como alcançar o objetivo e/ou informações-chave que podem ser compartilhadas com demais personagens.

Figura 1 — Captura de tela mostrando Ofélia explorando o mapa do jogo.



Fonte: Captura de tela do autor.

Em conjunto com a observação da rotina e interações entre personagens, o compartilhamento de informações corresponde a uma das principais facetas do sistema de jogo de *Elsinore*. Caso o jogador opte pela abstenção de ações e interferências, o comportamento dos personagens refletirá o observado em *Hamlet* e Ofélia terá seu fim em um assassinato. No entanto, a partir do momento em que ele der o comando para que Ofélia compartilhe alguma das informações obtidas, as ações dos demais personagens serão transformadas, levando a história a seguir caminhos distintos do texto de Shakespeare.

Por exemplo, ao ouvir a confissão do crime cometido por Cláudio (momento que adapta a cena de número três do terceiro ato, em que Cláudio admite seus atos enquanto realiza uma prece), Ofélia pode revelar o ocorrido a Hamlet logo no início da história. A revelação o levará a ser tomado por uma ira que o motivará a matar o tio de maneira direta, sem os devaneios, planos e desvios da peça adaptada. Com sua morte, Hamlet se torna o Rei e assim a narrativa passa a focar na tensão do que significa a coroação do príncipe para os demais personagens e qual posição Ofélia ocupará nesse cenário. Hutcheon e O’Flynn (2013) ressaltam que uma adaptação não possui obrigatoriedade de caminhar nos passos do material adaptado. No caso de *Elsinore*, a liberdade do grupo adaptador oferece oportunidades de refletir sobre os “e se?” contidos na narrativa escrita por Shakespeare — como os personagens se comportariam em outras circunstâncias? E o que essa realidade alternativa teria a dizer sobre o material adaptado? No exemplo citado, *Elsinore* descreve um mundo

pragmático, onde não há espaço para luto ou mesmo para o próprio prazer da vingança, quando intrigas políticas permeiam todas as decisões de seus personagens e fagocitam seus espíritos. Para o grupo Golden Glitch, o governo é um mundo em que mesmo Hamlet, notável pela sua dramaticidade e emotividade teatrais, afasta-se desses sentimentos para se tornar um rei duro e autoritário.

O *game* também desenvolve seu sistema de desfecho em diálogo com sua proposta estética, narrativa e adaptativa da obra shakespeariana e seu gênero trágico. Jogos de videogame tradicionalmente possuem dois principais desfechos bem estabelecidos no imaginário do público *gamer*: 1) a tela de *game over* ("fim de jogo", em tradução nossa), representando a derrota e sinalizando que o jogador não concluiu seus objetivos ou alcançou o limite de suas habilidades; e 2) os créditos finais, representando a vitória do jogador por meio da conquista de seus objetivos principais (HERTE, 2021). Ou seja, existe uma dicotomia entre vitória e derrota em torno das habilidades do jogador em dominar o sistema de regras do jogo e superar seus obstáculos. Em uma camada narrativa, a vitória pode ser expressa pelo alcance do objetivo do protagonista ou derrota de um antagonista principal, enquanto a derrota pode ser identificada pela morte do herói do jogo ou fracasso de sua missão como resultado das ações do jogador.

Já em *Elsinore*, a ideia de vitória e derrota é trabalhada de uma maneira particular. Como descrito anteriormente, o jogador assume o papel de uma Ofélia que se encontra em um *loop* temporal. Ou seja, sua morte ou a falha em encontrar um desfecho feliz não significa uma derrota. Pelo contrário, a personagem acorda novamente no começo do ciclo temporal em que ela está presa fortalecida com novas informações que permitem que o jogador desvende novas tramas e desenvolva outras estratégias. Nesse sentido, é curioso notar como *Elsinore* adapta o contexto narrativo shakespeariano para um sistema de ciclos e recomeços semelhante ao encontrado em jogos do gênero *roguelike*, ainda que não pertença a esse gênero¹⁴.

Após sucessivas tentativas, é provável que o jogador perceba que o final feliz desejado por Ofélia seja, na verdade, um objetivo inalcançável. Não existe, em *Elsinore*, um desfecho em que todos os personagens estão vivos, felizes e com suas tramas pessoais plenamente resolvidas. O *game* desenvolve uma lógica em que a felicidade plena é impossível e, para obter algo, Ofélia deve sacrificar algo em troca. Para salvar alguém, outro personagem é condenado. Caminhar em direção a um futuro é abdicar das possibilidades de alegrias e tristezas em destinos alternativos.

¹⁴ Michelle Herte (2021, p. 217) define o gênero *roguelike* como jogos “que precisam ser reiniciados do zero após uma falha e que, além disso, mudam a cada jogadas, pois seus mundos de jogo são gerados proceduralmente” (no original, “*which need to be restarted from the beginning after failure and which, furthermore, change with each playthrough, as their game worlds are generated procedurally*”). *Elsinore* não tem seu mundo gerado proceduralmente, ou seja, pela ação de algoritmos programados pelos desenvolvedores, como jogos desse gênero, mas carrega o reinício como uma filosofia central.

Após certo momento, o jogador encontra um livro que lista os possíveis desfechos alcançados por ele. Todos são descritos como trocas: inocência por poder, prestígio por família, responsabilidade por indulgência, entre outros. Rejeitando noções óbvias de derrota e vitória e suas associações com o fim de um jogo, *Elsinore* deixa seu encerramento nas mãos do jogador:

1) Deixar Ofélia presa no *loop* temporal por não conseguir escolher entre os desfechos encontrados. Nesse caso, o *game* encerra no momento em que o jogador simplesmente fecha o programa, sendo uma espécie de desistência.

2) Escolher um dos destinos encontrados para Ofélia. Com a escolha, o jogo narra em um texto ilustrado, dublado e escrito em primeira pessoa como Ofélia construiu sua vida após escapar do *loop*, as consequências de suas decisões e de que maneira tanto a felicidade quanto a infelicidade viram-se presentes em sua trajetória. Com o fim da narração, o jogo é encerrado.

Desse modo, o *game* utiliza princípios do teatro trágico para uma subversão de elementos estruturais típicos em um jogo. Se há uma associação de *games* a sistemas em que jogadores dividem-se entre vencedores e perdedores, em *Elsinore* todos são peças no jogo do narrador trágico, que alimenta um sistema onde o final plenamente feliz é uma impossibilidade — a tragédia necessita que algo seja perdido pelos seus heróis. Conforme estuda Nietzsche (1992), a tragédia no teatro clássico não significava necessariamente uma fatalidade, mas sim um processo natural da vida. Os destinos possíveis de Ofélia envolvem tanto prazeres quanto dores, vitórias e derrotas, sendo, portanto, uma demonstração da dualidade natural apontada por esse autor. Como o próprio *game* comenta, em um movimento metanarrativo, o único vitorioso da tragédia é o público, que alcança seu objetivo de catarse com a experiência do trágico. Um *game*, no entanto, não é uma peça clássica: aqui o jogador ocupa simultaneamente o papel de ator da história, herói que desafia o destino trágico e público que se entretém pelo desenrolar da narrativa trágica. A angústia que Ofélia sente perante o inevitável e o sentimento de responsabilidade pelas próprias escolhas, noções também intimamente ligadas ao trágico enquanto gênero literário e teatral (FLEIG, 2009), é compartilhada com o jogador. Mesmo a centralidade no processo de escolha e consequência, algo fundamental na própria linguagem dos *games* e, especificamente, na estrutura de *Elsinore*, também encontra influências da tragédia, especialmente daquelas escritas no período de Shakespeare (WILLIAMS, 2002).

Temos, assim, um rico exemplo de intermedialidade. Encontramos uma obra que conta sua narrativa por meio de textos, imagens, sons e da experiência particular de jogar e se sentir enquanto um agente da história. Sua intermedialidade, contudo, vai além da materialidade do jogo, das distinções entre visual e verbal, assistir e ler. A experiência estética de jogar *Elsinore* dialoga com o teatral e com toda uma tradição que envolve a literatura shakespeariana, sendo, assim, um objeto que se constrói por meio de cruzamentos intermidiáticos e agrega reflexão crítica ao clássico adaptado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os diálogos entre as mídias têm sido objeto recorrente de estudos. De comparações envolvendo supostas superioridades à investigação de referências e influências de obras de artes distintas, a crítica parece conviver historicamente com a coexistência das artes — um leitor dificilmente é apenas um leitor; por maior que seja seu amor pela literatura, não é implausível que em algum momento de sua vida ele tenha se colocado na posição de espectador ou como contemplador de outras experiências artísticas.

Literatura, cinema, teatro e jogos não têm grossas muralhas, firmes fronteiras em suas redondezas. Como vimos em *Elsinore*, é possível que o ato de jogar evoque outras práticas midiáticas e artísticas, compondo também um ambiente de interpretação que estimula o público a ser mais que um jogador, convidando-o a ser também leitor, espectador e ator de uma peça shakespeariana.

O trabalho intermediário de *Elsinore* existe tanto em uma perspectiva material como também no campo dos sentidos. Ele resgata aspectos do teatro trágico e levanta perguntas sobre as possíveis tragédias dentro e a partir da grande tragédia que é *Hamlet*. Enquanto jogo literário, nele concretiza-se um jogar indissociável da leitura literária e seus processos estéticos; e também um literário atravessado pelo lúdico e pelos procedimentos dos jogos digitais.

REFERÊNCIAS

- ALVES, S. P. Mulheres trágicas de Shakespeare: Ofélia, Julieta e Lady Macbeth. *Aurora: revista de arte, mídia e política*, São Paulo, v. 6, n. 17, p. 51-66, jun. 2013. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/aurora/article/view/15126>. Acesso em: 16 set. 2022.
- BLOOM, G. *Gaming the Stage: playable media and the rise of English commercial theater*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2018.
- CORRIGAN, T. Defining Adaptation. In: LEITCH, T. (ed.). *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. Nova Iorque: Oxford University Press, 2017, p. 1-14.
- ENSSLIN, A. *Literary Gaming*. Cambridge e Londres: The MIT Press, 2014.
- FASSONE, R. Notoriously Bad: early film-to-video game adaptations (1982–1994). In: CUTCHINS, D.; KREBS, K.; VOIGTS, E. (Org.) *The Routledge Companion to Adaptation*. Londres: Routledge, 2018, p. 106-116.
- FLANAGAN, K. M. Videogame Adaptation. In: LEITCH, T. (Ed.) *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. Nova Iorque: Oxford University Press, 2017, p. 1-18.

CARIBÉ, Yuri Amorim Jivago; MELO, Pedro de Souza. A morte de Ofélia em loop: intermidialidade no game *Elsinore* (Golden Glitch, 2019). *Scripta Uniandrade*, v. 21, n. 3 (2023), p. 95-109.
Curitiba, Paraná, Brasil
Data de edição: 15 dez. 2023.

FLEIG, M. O que a tragédia e o trágico pode nos ensinar? In: AZAMBUJA, C. C. de et al (org.). *Os Gregos e Nós: em homenagem a José Nedel*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2009, p. 37-56

GLASER, S. A. Dynamics of Intermedial Inquiry. In: GLASER, S. A. (ed.). *Media inter Media: essays in honor of Claus Clüver*. Série Studies in Intermediality 3. Amsterdã e Nova Iorque, 2009, p. 11-31.

GREENBLATT, S.; ABRAMS, M. H. (Ed). *The Norton Anthology of English literature*. 8. ed. v. 1. Nova Iorque: W W. Norton & Company, 2006.

HERTE, M. *Forms and Functions of Endings in Narrative Digital Games*. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2021.

HIGGINS, D. Intermídia. Tradução: Amir Brito. In: DINIZ, T. F. N.; VIEIRA, A. S. (Orgs.) *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. v. 2. Belo Horizonte: Rona editora e FALE/UFMG, 2012.

HUTCHEON, L.; O'FLYNN, S. *A Theory of Adaptation*. 2. ed. Londres e Nova Iorque: 2013.

JUUL, J. *Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. Tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2019.

NIETZSCHE, F. *O Nascimento da Tragédia: ou Helenismo e pessimismo*. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Companhia das Letras, 1992. 177 p.

O'SULLIVAN, J. *Towards a Digital Poetics: Electronic Literature & Literary Games*. [s.l.]: Palgrave Macmillan, 2019.

SANTAELLA, L. Game arte no contexto da arte digital. *DAT Journal*, v. 2, n. 1, p. 3-14, 14 out. 2017. Disponível em: <https://datjournal.anhembibr.com/dat/article/view/38>. Acesso em: 11 jul. 2021.

SHAKESPEARE, W. *Hamlet*. Tradução de Lawrence Flores Pereira. São Paulo: Penguin-Companhia, 2015.

TIBURI, M. Ofélia morta: do discurso à imagem. *Revista Estudos Feministas*, [s.l.], v. 18, n. 2, p.301-318, ago. 2010. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/s0104-026x2010000200002>. Acesso em: 24 dez. 2019.

TIMPLALEXI, E. Shakespeare in Digital Games and Virtual Worlds. *Multicultural Shakespeare: Translation, Appropriation and Performance*, [S.L.], v. 18, n. 33, p. 129-144, 30 dez. 2018. Disponível em: <https://czasopisma.uni.lodz.pl/szekspir/article/view/4463>. Acesso em: 16 nov. 2023.

WILLIAMS, R. *Tragédia moderna*. Tradução de Betina Bischof. São Paulo: Cosac & Naify, 2002. 272 p.

CARIBÉ, Yuri Amorim Jivago; MELO, Pedro de Souza. A morte de Ofélia em loop: intermedialidade no game *Elsinore* (Golden Glitch, 2019). *Scripta Uniandrade*, v. 21, n. 3 (2023), p. 95-109. Curitiba, Paraná, Brasil
Data de edição: 15 dez. 2023.

YURI JIVAGO AMORIM CARIBÉ é doutor em Letras pela USP (2014), com título obtido no Programa de Estudos Linguísticos e Literários em Inglês, subárea Tradução. É professor da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) desde 2015, lecionando Literaturas de Língua Inglesa e disciplinas do campo da Tradução nos Cursos de graduação em Letras e atuando também no Programa de Pós-Graduação em Letras como docente e orientador na área de Estudos Literários (linhas de pesquisa Comparatismo e diálogos interdisciplinares e Perspectivas culturais, pós-coloniais e decoloniais). Publicou artigos e capítulos de livros acerca dos seguintes temas: Teoria Literária, Adaptação Literária e Fílmica, Literaturas de Língua Inglesa, *Queer Literature*, Tradução Literária e Literatura Contemporânea, suas principais áreas de interesse e pesquisa.

PEDRO DE SOUZA MELO é doutorando em Letras (Estudos Literários) pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Mestre em Letras (Teoria da Literatura) pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE, 2021) e graduado em Comunicação Social, com habilitação para Jornalismo (UFPE, 2016). Tem experiência em assessoria de imprensa, comunicação interna, redação, diagramação e formação continuada. Tem interesse em pesquisas na área de Literatura e tecnologia, atuando com ênfase nos seguintes temas: adaptação, cibercultura, estudos comparativos, intermedialidade, jogos digitais e literatura eletrônica.