



AFLUENTE: REVISTA DE
LETRAS E LINGÜÍSTICA
2009-2025-2024

10.18764/2525-3441V9N26.2024.07

Hal 9000, Monólito e Odisseia Cósmica: a evolução da tecnologia no retorno às origens

Hal 9000, Monolith and Cosmic Odyssey: the evolution of technology in the return to origins

REJANE CRISTINA ROCHA

<https://orcid.org/0000-0002-5944-6846>

BIANCA FRANCISCHINI LISITA

<https://orcid.org/0000-0003-2735-0185>

Resumo: Utilizando a metodologia de descrição analítica (CANCLINI, 2016), este artigo discute o papel das tecnologias digitais na adaptação, entendida sob a teoria proposta por Hutcheon (2011), tomando como objeto de estudo o jogo eletrônico Dagon (Bit Golem, 2021). O trabalho revela os dispositivos de poder (FOUCAULT, 1980) que impedem o objeto de se apropriar da obra original (LOVECRAFT, Dagon, 1919) e, como resultado, demonstra o fracasso em adaptar a obra segundo os parâmetros de Hutcheon (2011). Além disso, analisa outras adaptações populares e aborda diversas problemáticas que surgem no cruzamento entre novos e antigos mediums (RANCIÈRE, 2016), quando inseridos na produção técnico-artística da adaptação na era da reprodutibilidade (BENJAMIN, 2012).

Palavras-chave: Adaptação; Literatura Digital; Ficção Científica; Jogos Eletrônicos.

Abstract: Using the methodology of analytical description (CANCLINI, 2016), this article discusses the role of digital technologies in adaptation, understood under the theory proposed by Hutcheon (2011), taking as its study object the video game Dagon (Bit Golem, 2021). The work reveals the power mechanisms (FOUCAULT, 1980) that prevent the object from appropriating the original work (LOVECRAFT, Dagon, 1919) and, as a result, demonstrates the failure to adapt the work according to Hutcheon's (2011) parameters. Furthermore, it analyzes other popular adaptations and addresses various issues that arise at the intersection between new and old mediums (RANCIÈRE, 2016), when inserted into the technical-artistic production of adaptation in the age of reproducibility (BENJAMIN, 2012).

Keywords: Adaptation; Electronic Literature; Science Fiction; Videogames.



HAL 9000

Provido de visões apocalípticas acerca da evolução tecnológica, *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) é uma obra que foi desenvolvida simultaneamente como um romance e como um filme, sendo este produzido por Stanley Kubrick e aquele por Arthur C. Clarke. A narrativa da obra apoia-se sobre o conflito de dois astronautas contra uma inteligência artificial nomeada Hal 9000, um supercomputador que se rebela contra os humanos apesar da afirmação, feita pelo próprio Hal, de que ele seria “infalível e incapaz de erro”¹, ao contrário de seus rivais humanos. Seria, portanto, a extinção da humanidade e o surgimento de máquinas oniscientes o futuro de nossa história? Teria razão Umberto Eco (2015, p.8) quando diz que estaríamos observando uma “queda irrecuperável, ante a qual o homem de cultura [...] pode dar apenas um testemunho extremo, em termos de Apocalipse”?

Embora não assuma uma postura integrada, recuso também essa percepção apocalíptica da tecnologia e os novos mediums² (RANCIÈRE, 2016) que ela traz. O caso da obra *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) é um ótimo exemplo de que o antigo e o novo podem - e talvez devam - conviver pacificamente, usufruindo uns dos outros sem movimentos bélicos. Ao menos no que tange a adaptação simultânea, não em sua narrativa. Afinal,

[.] a tecnologia provavelmente sempre estruturou, para não dizer conduziu, a adaptação, uma vez que as novas mídias constantemente abriram a porta para novas possibilidades para todos os três modos de engajamento. (HUTCHEON, 2011, p. 55)

No momento em que Eco (2015) se debruça sobre a questão da “cultura de massa” e observa o cinema e a televisão – entre outros – como veículos primordiais desse fenômeno, o escritor desvela, de certo modo, a rejeição que ocorre com as adaptações. Mesmo que *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) tenha sido produzida simultaneamente como livro e filme, essas obras são adaptações de outros contos escritos por Clarke³, contudo, em nenhum momento

1 “No 9000 computer has ever made a mistake or distorted information. We are all, by any practical definition of the words, foolproof and incapable of error.” Disponível em: <https://www.npr.org/2023/07/31/1191017889/ai-artificial-intelligence-movies>. Acesso em: 12 ago. 2024.

2 Em Rancière (2016, p.33): “A palavra «medium» entende-se, em princípio, como «o que permanece entre»: entre uma ideia e a sua realização, entre uma coisa e a sua reprodução. O medium aparece assim como um intermediário, como um meio para um fim ou o agente de uma operação.”

3 Afirmação feita por Arthur C. Clarke. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ha7vkb6BE7I>. Acesso em: 15 ago 2024.

essas adaptações foram desqualificadas ou até mesmo comparadas pelo grande público com as obras originais, movimento comum tratando-se de adaptações que partem do romance impresso para o universo audiovisual.

Trabalhar com adaptações *como adaptações* significa pensá-las como obras inerentemente "palimpsestuosas" - para utilizar o importante termo do poeta e crítico escocês Michael Alexander (ERMARTH, 2001, p. 47) -, assombradas a todo instante pelos textos adaptados. (HUTCHEON, p. 27, 2011)

As discussões que nos detivemos até então levantam algumas questões interessantes: Porque a adaptação dos contos para o meio impresso e audiovisual não causou rejeição do mesmo modo que outras adaptações? Se no caso da obra de Clarke a adaptação foi, para além de outros pontos, uma expansão das obras originais, quando falamos em adaptação, *o que* pode ser adaptado? E ainda, quando uma obra é adaptada, ainda é a mesma obra?

MONÓLITO

Publicado em 1919, *Dagon* é um conto de horror cósmico de Howard Phillips Lovecraft que narra a história de um homem que garante ter sido testemunha de eventos horripilantes enquanto estava perdido após um acidente de navio. Em 2021 a desenvolvedora de jogos *Bit Golem* lançou gratuitamente uma "adaptação fiel do conto original"⁴, nas palavras dos próprios criadores, via plataforma de distribuição de jogos Steam. Assim como em *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), o personagem do conto também encontra um monólito, mas é surpreendido por uma criatura que o persegue até seu derradeiro fim. As semelhanças entre as obras aqui trabalhadas encontram-se sobretudo nesse objeto, o monólito, que serve como um significante de artefato pelo qual obtém-se um conhecimento extraordinário, sentenciando quem o encontra a um destino cruel. Minha escolha por trazer à tona esse objeto nas duas obras não é por acaso, o monólito ao ser descrito (MONÓLITO, 2024) como "obra ou monumento elaborado ou esculpido em um só bloco de pedra", nos remete à última questão

4 Descrição oferecida pelos desenvolvedores. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1481400/Dagon_by_H_P_Lovecraft/. Acesso em: 12 ago. 2024.

levantada no capítulo anterior: Depois de tantos reparos em seu casco, ainda é o navio de Teseu?⁵ E ainda, quando uma obra é adaptada, ainda é a mesma obra?

Em *Uma Teoria da Adaptação*, Linda Hutcheon nos oferece inicialmente uma amostra da importância da questão quando relembra o leitor do movimento de valorização da criação original, o gênio criativo e também da unicidade da obra de arte na era pós-romântica (HUTCHEON, 2011, p. 24). A obra de arte, enquanto monólito esculpido pelo gênio, evoca para si um status de completude que tende a excluir qualquer possibilidade de adaptação, sendo "claramente uma das fontes da depreciação de adaptadores e adaptações" (HUTCHEON, 2011, p. 24). O ato de adaptar uma obra - reproduzi-la, remedia-la - denuncia essas concepções sobre a obra e sua autenticidade, fazendo um retorno às origens; assim como descreve Walter Benjamin em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*: "A obra de arte foi em princípio sempre reproduzível. Sempre foi possível a pessoas imitar aquilo feito por pessoas." (BENJAMIN, p. 50, 2018)

Quando falamos especificamente sobre a Literatura, para além das ilusões românticas do século XVIII, a invenção da imprensa (século XV) e a ascensão do Iluminismo (século XVIII) também tiveram grande impacto sobre as idealizações tratadas acima. Enquanto Gutenberg permitiu que a circulação de livros atingisse uma escala mundial e se tornasse mais acessível, assentando o medium (RANCIÈRE, 2016) livro como o meio técnico primordial da Literatura, o Século das Luzes auxiliou o deslocamento da arte - e por consequência, da Literatura - da práxis vital, relegando-a ao que mais tarde será diagnosticado como "instituição arte" e "autonomia da arte".⁶ A partir do histórico resumidamente comentado aqui, torna-se mais fácil compreendermos o distanciamento das artes, principalmente

5 23. 1. O navio em que Teseu fez a travessia com os jovens e em que regressou são e salvo era uma embarcação de trinta remos que os Atenenses conservaram até ao tempo de Demétrio de Falero.⁷⁹ Retiravam o madeiramento envelhecido e substituíam-no por pranchas robustas, que ajustavam às outras, de tal modo que, para os filósofos, este navio representava um exemplo adequado à discussão sobre o "argumento do crescimento", defendendo uns que o navio continuava a ser o mesmo e outros que já o não era. Plutarco, *Vidas Paralelas - Teseu e Rómulo* (trad., intr. e notas de Delfim F. Leão e Maria do Céu Fialho), Coimbra, Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos da Universidade de Coimbra, 2008, 187 p.

⁶ Bürger (2008, p. 100 – 101) parte do pressuposto de que a arte, com o surgimento da modernidade, adquiriu uma certa "autonomia", ou seja, ela se distanciou de seu contexto social e de funções práticas diretas (como as funções religiosas, morais, ou políticas que teve em períodos anteriores). Ela passou a ser apreciada por seu valor estético intrínseco, dentro de instituições como os museus, galerias e academias. No entanto, para os artistas de vanguarda, como os dadaístas e surrealistas, essa autonomia era vista como uma forma de alienação. A arte se tornava um produto de contemplação passiva, sem impacto real na vida prática ou na sociedade.

da literária, das técnicas de reprodução, imitação e adaptação; tão antigas quanto o próprio ato artístico (mitos, folclore, griots, etc.).

A *Ilíada* e a *Odisseia* são, certamente, fruto de uma longa tradição oral em que os poetas (chamados *aedos*) declamavam os episódios da guerra de Troia e as aventuras de Odisseu. Esses relatos eram cantados acompanhados por música, e passados de geração em geração, tendo sofrido muitas alterações e adaptações. Só mais tarde, cerca de 550 a.C., os poemas foram escritos pela primeira vez. (REDE, 2012, p. 16)

O gênero romance surge no século XVIII como resultado de uma multiplicidade de fatores, alguns descritos acima. Contudo, acredito ser mais do que possível afirmar que, sem o medium livro, o romance jamais teria se desenvolvido; o gênero é dependente das possibilidades técnicas do livro e, por conta disso, carrega consigo os ônus e bônus do medium que, por sua vez, é preenchido pelas problemáticas da época de seu surgimento: mito da genialidade, originalidade, unicidade e autonomia da arte. Em contrapartida, o gênero conto já se faz presente desde muito tempo, talvez 4.000 a.C.⁷

A história do conto, nas suas linhas mais gerais, pode se esboçar a partir deste critério de invenção, que foi se desenvolvendo. Antes, a criação do conto e sua transmissão oral. Depois, seu registro escrito. E posteriormente, a criação por escrito de contos, quando o narrador assumiu esta função: de contador-criador-escritor de contos, afirmando, então, o seu caráter literário. (GOTLIB, 2004, p. 9)

Por conta de sua ligação íntima com a cultura oral, o conto enquanto gênero pode ter mais liberdade para ser explorado em adaptações, já que em oposição ao romance, sua produção, circulação e legitimação não perpassa as mesmas querelas do gênero próprio da cultura impressa. Com isso, acredito que respondemos à primeira questão colocada no presente trabalho - Porque a adaptação dos contos para o meio impresso e audiovisual não causou rejeição do mesmo modo que outras adaptações? -, explicitando também como as adaptações podem ser uma busca de retorno às origens da literatura.

7 De acordo com Gotlib (2004, p5) "para alguns, os contos egípcios – Os contos dos mágicos – são os mais antigos: devem ter aparecido por volta de 4.000 anos antes de Cristo."

ODISSEIA CÓSMICA

O personagem que mais se destaca ao falarmos sobre Odisseia é aquele que deu origem ao seu nome. Sendo uma narrativa de viagem cheia de aventuras inesperadas, nem sempre a volta para casa é consumada, porém, Odisseu, o πολύτροπον (polítropo)⁸, é capaz de se adaptar às adversidades e enfim regressar a Ítaca. Já David, em *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), e o marinheiro de *Dagon* (1919) não puderam retornar, pelo menos não sem transformações de vida e de morte, respectivamente. Ironicamente, a adaptação do conto de Lovecraft (1919) para o medium digital também falha em realizar esse retorno, o que nos leva à segunda questão colocada anteriormente: Quando falamos em adaptação, o que pode ser adaptado? Em uma tentativa de descrever as adaptações, Hutcheon (2011) apresenta a seguinte tríade:

- » Uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis;
- » Um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação;
- » Um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada.

(HUTCHEON, 2011, p. 30).

Após a delimitação, prontamente a autora discute a respeito *do que* pode ser adaptado, proporcionando uma compreensão de que a resposta será encontrada ao observarmos as especificidades do medium. Comparando a adaptação às traduções, Hutcheon (2011) postula ainda que é impossível fazer uma adaptação literal, pelos mesmos motivos que não existem traduções literais. Assim como reforça a autora,

Cada modo adapta diferentes coisas - e de diferentes maneiras. Conforme meu exemplo até aqui sugere, contar uma história, como em romances, contos e até mesmo relatos históricos, é descrever, explicar, resumir, expandir; o narrador tem um ponto de vista e grande poder para viajar pelo tempo e espaço, e às vezes até mesmo para se aventurar dentro das mentes dos personagens. Mostrar uma história, como em filmes, balés, peças de rádio e teatro, musicais e óperas, envolve uma performance direta, auditiva e geralmente visual, experienciada em tempo real. (HUTCHEON, 2011, p. 35).

A adaptação, portanto, para além de ser livre para explorar a transposição de uma obra para outros mediums com suas próprias especificidades, está livre

⁸ "Vocábulo traduzido por Trajano Vieira como "multiversátil", aquele de muitas habilidades e que a partir de suas viagens acumulou conhecimento a respeito de muitos povos e lugares." (GABRECHT, 2013, p. 116)

também para ser um movimento de apropriação da obra, sendo seu fracasso muito mais ligado à “falta de criatividade e habilidade” do adaptador em tornar o texto algo que lhe pertence do que a uma “fidelidade ao texto anterior” (HUTCHEON, 2011, p. 45). Concluimos, então, que a terceira e última pergunta apresentada neste trabalho - Se no caso da obra de Clarke a adaptação foi, para além de outros pontos, uma expansão das obras originais, quando falamos em adaptação, o que pode ser adaptado? - é nada mais do que um equívoco, pois não só não é a mesma obra, ela não *deve* buscar ser.

Esse fracasso do qual fala Hutcheon (2011) pode ser observado através da adaptação de *Dagon* (1919) para o meio digital. Descrito como uma “experiência narrativa em 3D”⁹ interativa e distribuída em uma plataforma de jogos eletrônicos¹⁰, *Dagon* (2021) falha ao não se apropriar da obra original acarretando em uma adaptação que não explora as especificidades do meio digital dos jogos eletrônicos.

Tratando-se de uma adaptação que utiliza o medium dos jogos, é importante estabelecer anteriormente a sua especificidade técnica mais presente. Ao discorrer sobre *design* de jogos, Henry Jenkins postula 4 modos pelos quais as narrativas ambientadas dos jogos ocorrem:

A narrativa ambiental cria as pré-condições para uma experiência narrativa imersiva de pelo menos quatro maneiras: histórias espaciais podem evocar associações narrativas pré-existentes; podem fornecer um palco onde eventos narrativos são encenados; podem incorporar informações narrativas dentro de sua *mise-en-scène*; ou podem fornecer recursos para narrativas emergentes. (JENKINS, 2003, p.6, tradução nossa)¹¹

No caso específico de *Dagon* (2021), por se tratar de uma adaptação de uma história já conhecida, a base técnica que deveria ter sido incorporada no jogo é a dos *Evocative Spaces* (“Espaços Evocativos”), que se refere a ambientes construídos a partir de um universo ficcional conhecido, sendo sua principal função permitir que os jogadores explorem livremente o ambiente, veiculando

9 Descrição oferecida pelos desenvolvedores. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1481400/Dagon_by_H_P_Lovecraft/. Acesso em: 12 ago. 2024.

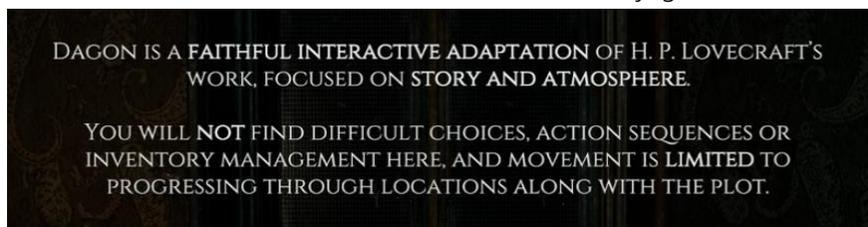
10 Informação oferecida pelo site. Disponível em: <https://store.steampowered.com/about/>. Acesso em: 12 ago. 2024.

11 Texto original em inglês: “Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their *mise-en-scène*; or they provide resources for emergent narratives.”

novas experiências narrativas no contato com o mundo posto. Digo *deveria* pois, como veremos à seguir, esse fato não se realizou na adaptação.

Logo que damos início ao "jogo" uma mensagem é mostrada na tela, onde novamente é afirmado que a adaptação interativa é "fiel" ao conto original e que o foco será na narrativa e na atmosfera que a mesma provoca.

FIGURA 1 – Texto introdutório do jogo

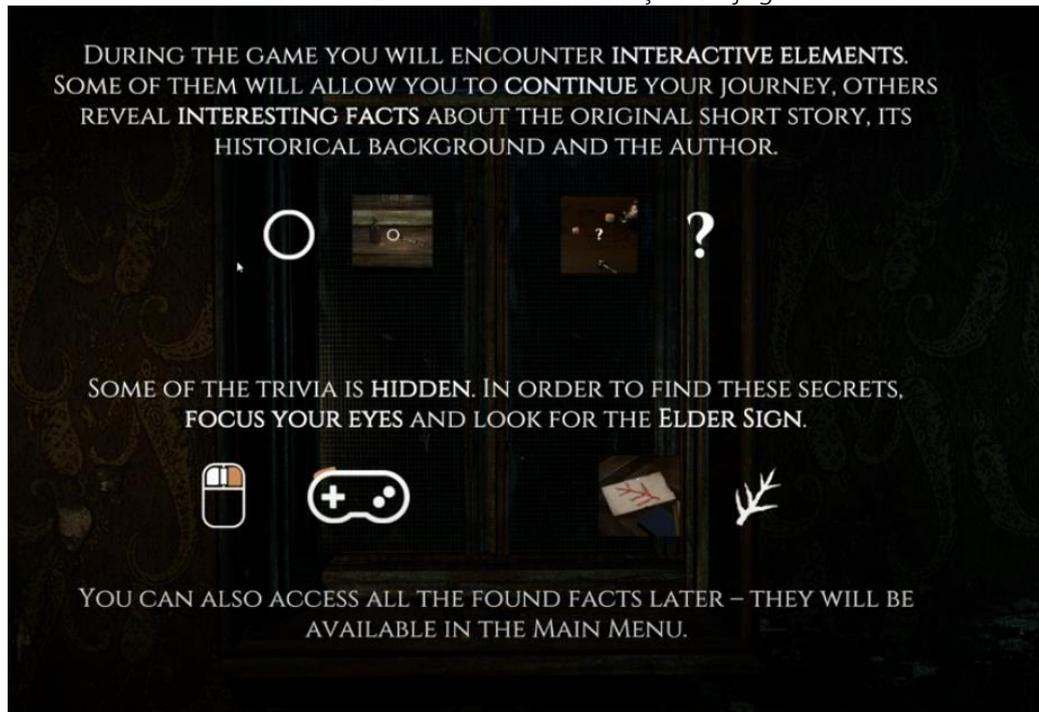


Fonte: Dagon (Bit Golem, 2021)

O texto ainda adverte o leitor que ele não encontrará escolhas difíceis, sequências de ação ou gestão de inventário, sendo todas essas possibilidades interativas características muito presentes em outros produtos dessa categoria. Se não bastassem essas limitações, a mensagem ainda traz a informação de que o movimento do personagem é limitado afim de que a história progrida junto com a narração, fato que não se faz verídico como veremos futuramente.

Após concordarmos com a mensagem anterior, outra interrupção é feita em forma de texto para informar sobre elementos interativos ao longo da experiência. Esses elementos tomam a forma de dois símbolos distintos (ver figura 2) que podem servir para avançar a narrativa ou para revelar fatos históricos relevantes à história ou sobre o conto original e seu autor.

FIGURA 2 – Tutorial de interação do jogo



Fonte: Dagon (Bit Golem, 2021)

Depois das interrupções, uma narração em inglês inicia junto com uma legenda que a acompanha, ambas em inglês. O conteúdo da narração é, palavra por palavra, o conto original de Lovecraft (1919) que em conjunto com uma visão em primeira pessoa, passa a ilusão de que é o próprio personagem quem narra a história, podendo o jogador apenas movimentar a câmera (visão do personagem) através do mouse. Além do cenário que finalmente apresenta uma proposta autoral, tendo em vista que não há descrição do quarto no conto original, *Dagon* (2021) contém também elementos auditivos que preenchem a narrativa de acordo com os diferentes ambientes em que ela se passa, sendo ao todo 7 representados na adaptação (o quarto, o navio, o mar, a terra desconhecida, a montanha do monólito, o hospital e o escritório do etnólogo). Sobre os ambientes, o conto original descreve apenas 3 deles: o mar, a terra desconhecida e a montanha do monólito; portanto, os outros lugares presentes são expansões autorais do conto. Abaixo encontram-se duas passagens do conto e as suas relativas ambientações na adaptação.

FIGURA 3 – O mar



Fonte: Dagon (Bit Golem, 2021)

No conto de Lovecraft, a cena é descrita a seguir:

Quando por fim me vi livre, à deriva, meu conhecimento acerca de minhas coordenadas era parco. Sendo um navegador de poucas habilidades, eu só conseguia ter uma vaga noção, graças ao sol e às estrelas, de que estava ao sul do Equador. Quanto à longitude eu não fazia a menor ideia, e não havia nenhuma ilha ou litoral à vista. O tempo manteve-se bom e, por dias incontáveis, fiquei à deriva sob o sol escaldante; esperando que algum navio passasse ou que as ondas me conduzissem à orla de um lugar habitável. Mas nem o navio nem a costa apareceram, e comecei a entrar em desespero com a solidão em meio à grandeza opressiva do infinito panorama azul. (LOVECRAFT, 2019, p. 8)

10

Dando continuidade aos eventos descritos na figura 3, agora a figura 4 torna explícito outros elementos visuais do conto lovecraftiano, sobretudo o espaço e as sensações que este desperta:

FIGURA 4 – A terra desconhecida



Fonte: Dagon (Bit Golem, 2021)

Na narrativa escrita de Lovecraft, a imagem acima, retirada do game, é narrada da seguinte forma:

Quando por fim acordei, vi-me parcialmente sugado pelo lodo de um infernal pântano negro, que se estendia à minha volta em ondulações monótonas até onde a vista alcançava, e onde o meu barco estava encajado a uma certa distância. Mesmo que se possa imaginar a minha reação de surpresa ante uma transformação tão prodigiosa e súbita no cenário, a verdade é que eu sentia mais terror do que espanto; pois no ar e no solo putrescente havia algo de sinistro que me enregelava até o âmago. O lugar fedia a restos pútridos de peixes em decomposição e de outras coisas indescritíveis que eu via erguerem-se do lodo asqueroso que recobria a infundável planície. Talvez eu não devesse tentar pôr em meras palavras o horror indescritível que o silêncio absoluto e a imensidão estéril podem encerrar. Não se ouvia nada, não se via nada afora a vastíssima extensão de lodo negro; mas eram a perfeição do silêncio e a constância do cenário que me oprimiam com um terror nauseante. O sol ardia em um céu que parecia quase negro em sua crueldade límpida; como se a refletir o palude escuro como nanquim sob os meus pés. Enquanto eu retornava ao barco, percebi que só havia uma teoria para explicar a minha situação. Por obra de uma erupção vulcânica sem precedentes, uma parte do solo marítimo fora arremessada em direção à superfície, expondo regiões que por incontáveis milhões de anos haviam repousado em silêncio nas insondáveis profundezas oceânicas. Tamanha era a extensão de terra assim surgida que eu não conseguia ouvir o rumor do mar, por mais que tentasse. Tampouco se viam aves marítimas a procurar comida entre as carcaças. (LOVECRAFT, 2019, p. 8-9)

11

Posto que existem momentos em que a adaptação expande o conteúdo original, se faz importante ressaltar que a ampliação feita refere-se apenas ao campo audiovisual, deixando de lado a especificidade técnica do medium jogo eletrônico, ou seja, a interatividade. Claro, o jogo apresenta uma forma de interação através do controle da visão do personagem e os cliques necessários para dar continuidade à narrativa, contudo, a escolha dos desenvolvedores por impedir que o jogador explore os espaços por conta própria coloca uma barreira significativa no que James O'Sullivan (2019) denomina como *hyperspace*.¹²

O momento extremamente significativo do Flash foi sustentado até muito recentemente, quando os praticantes começaram a olhar para sistemas de software e linguagens que pudessem ser usados para produzir hiperespaços, ou seja, peças multimodais que não são apenas

¹² O termo "hiperespaço" em O'Sullivan (2019, p. 30) refere-se a um ambiente literário digital em que a narrativa e a experiência do leitor são moldadas pela interatividade, multimodalidade e não linearidade proporcionadas pelas tecnologias digitais.

interativas, mas *intensamente* interativas. (O'SULLIVAN, 2019, p.30, tradução nossa)¹³

No momento em que O'Sullivan (2019) discute sobre a particularidade dos jogos eletrônicos no meio digital e introduz a ideia de que o hiperespaço seria a característica mais presente na terceira geração da literatura eletrônica¹⁴, o autor destaca a importância que a interatividade e a construção de ambientes interativos têm nessa mídia. Assim como já foi comentado anteriormente, nem mesmo a explicação dada pelos desenvolvedores justifica essa escolha, tendo em vista que mesmo sem poder mover o personagem, ainda é exigido do jogador procurar um símbolo específico e interagir com ele afim de avançar a narrativa. Portanto, não permitir que assumamos o controle do personagem para explorar o ambiente não se justifica por uma tentativa de manter o fluxo narrativo independente das ações do jogador, mas sim por uma busca inocente de uma adaptação "fiel ao original" que não se apropria da obra e nem se permite explorá-la em toda sua grandeza. Resumidamente: "Antes que possamos falar sobre narrativas de jogos, precisamos falar sobre os espaços dos jogos." (JENKINS, 2003, p.4, tradução nossa¹⁵)

Em contrapartida, temos adaptações como *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) que realmente foram capazes de apoderar-se das obras originais – os diversos contos – e expandi-las de acordo com as exigências dos mediums para os quais estavam sendo realizados (livro impresso: romance e filme). Enquanto na obra de Kubrick e Clarke (1968) o personagem David Bowman – o humano - consegue dominar Hal 9000 – a tecnologia - e ao final de sua Odisseia transcende a própria humanidade ao encontrar o monólito final, que o faz retornar às origens – tanto na volta para a Terra quanto na volta ao estágio inicial da vida -, em *Dagon* (2021) encontramos uma adaptação que se vê atormentada por seu próprio monólito (o original) e é incapaz de decifrá-la afim de dominar a tecnologia em prol do uso humano (artístico). A consequência cabal desse desvio recai no fato de que a adaptação faz mais uso de técnicas audiovisuais pertencentes ao

13 Texto original em inglês: "The hugely significant Flash Moment was sustained up until very recently, when practitioners began looking towards software systems and languages that could be used to produce hyperspaces, that is, multimodal pieces that are not simply interactive, but intensely interactive."

14 As três gerações de literatura digital descritas por O'Sullivan (2019, p.28) são: "first-generation hypertextual writing, visual electronic literature, and multimodal literary gaming."

15 Texto original em inglês: "Before we can talk about game narratives, then, we need to talk about game spaces."

cinema, por exemplo, do que as técnicas realizáveis através do medium jogo, perdendo-se num limbo de um potencial não consumado. Fato reiterado quando Jenkins aborda a questão da ficção científica na literatura impressa:

Com que frequência, por exemplo, a ficção científica foi criticada por estar obcecada com a construção de mundos em detrimento da psicologia dos personagens ou do desenvolvimento da trama? Esses escritores parecem estar constantemente pressionando os limites do que pode ser realizado em um texto impresso e, assim, suas obras se saem mal em relação aos padrões estéticos definidos em torno de romances clássicos. Em muitos casos, os personagens—nossos guias por esses mundos ricamente desenvolvidos—são reduzidos ao mínimo, a descrição substitui a exposição, e as tramas se fragmentam em uma série de episódios e encontros. (JENKINS, 2003, p.5, tradução nossa¹⁶)

Para o autor, a conclusão é apenas uma: pela característica intrínseca dos jogos em criar ambientes interativos, são mais aptos em identificar a espacialidade dessas narrativas e, por conta disso, são capazes de fornecer uma imersão jamais antes pensada.

Os dilemas compartilhados até aqui são ainda mais evidenciados quando percebemos que “a experiência de jogar games nunca pode ser simplesmente reduzida à experiência de uma história. Muitos outros fatores, que têm pouco ou nada a ver com a narrativa em si, contribuem para o desenvolvimento de grandes jogos” (JENKINS, 2003, p.3).

13

CONCLUSÃO

Compreendida a partir do ponto de vista de um retorno às origens do processo artístico – apropriação, *mimesis* – que estabelece intertextualidades que vão além do material original, assim como sugere Hutcheon (2011, p. 45), podemos chegar à conclusão de que uma busca irracional pela fidelidade e unicidade pela obra matriz na adaptação culmina em um fracasso no fazer próprio da adaptação. Nesse ponto, observamos como certos dispositivos¹⁷,

16 Texto original em inglês: “How often, for example, has science fiction been criticized for being preoccupied with world-making at the expense of character psychology or plot development? These writers seem constantly to be pushing against the limits of what can be accomplished in a printed text and thus their works fare badly against aesthetic standards defined around classically-constructed novels. In many cases, the characters - our guides through these richly-developed worlds - are stripped down to the bare bones, description displaces exposition, and plots fragment into a series of episodes and encounters”

17 De acordo com Foucault (1980, p. 194-195) o termo é entendido como: “a thoroughly heterogenous ensemble consisting of discourses, institutions, architectural forms, regulatory decisions, laws, administrative measures, scientific statements, philosophical, moral and philanthropic propositions—in short, the said as

sejam eles institucionais (noção de gênio e autoria), sociais ou outros, mantêm vivas amarras que limitam a total exploração das adaptações enquanto possibilidades técnicas do campo artístico.

Embora seja possível que uma adaptação ocorra dentro de um mesmo medium, como no caso do conto para o romance e vice-versa, o desenvolvimento tecnológico trouxe novas possibilidades de adaptação que, por consequência, trouxe também novas problemáticas no tocante às especificidades divergentes dos novos mediums. Esse progresso tecnológico acarreta um cruzamento entre o novo e o antigo, um regresso mais do que tudo, ao desafiar a “autonomia da arte”, abrindo novos caminhos enquanto ainda empreendem sua Odisseia.

Não quero dizer aqui que esse movimento revolucionário é fácil ou simples, contudo, no momento em que *Dagon* (2021) assume, desde o início, a tarefa de se manter fiel à obra original, o que acontece é aquilo que Hutcheon (2011, p.45) apontará como o verdadeiro fracasso da adaptação. O resultado dessa falha, assim como observamos anteriormente, traduz-se na não exploração das possibilidades técnicas que gozam os jogos eletrônicos e, com isso, assemelhando-se muito mais a um filme do que um jogo propriamente dito.

Como conclusão, a investigação científica auxilia no entendimento das ocorrências expostas até aqui. A discussão não está, nem de longe, encerrada, porém, ao voltarmos nossa atenção para esses fenômenos culturais, tornamos possível a desconstrução dos monólitos em favor de uma triunfante Odisseia da arte em direção às origens.

REFERÊNCIAS

2001 *UMA ODISSEIA NO ESPAÇO*. Direção: Stanley Kubrick. Produção de Metro-Goldwyn-Meyer. Estados Unidos; Inglaterra. Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. DVD (150 min).

ARTHUR C. Clarke on his short story that inspired 2001: A Space Odyssey. [S. l.: Youtube], 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ha7vkb6BE7I>. Acesso em: 15 ago 2024.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012. p. 165-196.

much as the unsaid. Such are the elements of the apparatus. The apparatus itself is the system of relations that can be established between these elements.”

- BÜRGER, Peter. *Teoria da vanguarda*. Tradução: José Pedro Antunes. Cosac Naify, São Paulo, 2008.
- CANCLINI, N. G. O mundo inteiro como lugar estranho. Tradução: Larissa Fostinone Locoselli. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2016.
- CLARKE, Arthur C. *2001: A Space Odyssey*. Hutchinson, 1968.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Tradução: Pérola de Carvalho. Perspectiva, São Paulo, 2015.
- FOUCAULT, Michel. The confession of the flesh (1977) interview. In: *Power/Knowledge Selected Interviews and Other Writings*. Ed: Colin Gordon, 1980: pp. 194-228.
- GOTLIB, Nádia B. *Teoria do conto*. 8.ed. São Paulo: Editora Ática, 1998. 95 p.
- GABRECHT, Ana P. *A relação entre a identidade helênica e o espaço ocupado: Telêmaco em Ítaca*. Romanitas – Revista de Estudos Grecolatinos, n. 2, p. 115-133, 2013. ISSN: 2318-9304.
- HOMERO. *Odisseia*. Trad. Frederico Lourenço. São Paulo: Penguin-Companhia das Letras, 2013.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Trad. André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.
- JENKINS, Henry. *Game design as narrative architecture*. N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game*. (pp. 118-130). MIT Press, 2003.
- LOVECRAFT, H. P. *Dagon*. In: *The Vagrant, Number Eleven*. W. Paul Cook. Athol, Massachusetts, November, 1919.
- LOVECRAFT, H. P. *Dagon*. In: *Biblioteca H. P. Lovecraft: O chamado de Cthulhu e outras histórias; tradução e organização Guilherme da Silva Braga*. – 1ª ed. – São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- MONDELLO, Bob. *'Open the pod bay door, HAL' – here's how AI became a movie villain*. National Public Radio, Washington, D.C., EUA, 31 jul. 2023. All Things Considered, p. 1. Disponível em: <https://news.wjct.org/2023-07-31/open-the-pod-bay-door-hal-heres-how-ai-became-a-movie-villain>. Acesso em: 12 ago. 2024.
- MONÓLITO. In: *Michaelis, Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*. Editora Melhoramentos Ltda., 2024. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/monolito/>. Acesso em: 20 ago 2024.
- O'SULLIVAN, James. *Towards a digital poetics: electronic literature & literary games*. Palgrave Macmillan Cham, 2019.
- PLUTARCO. *Vidas Paralelas - Teseu e Rômulo* (trad., intr. e notas de Delfim F. Leão e Maria do Céu Fialho), Coimbra, Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos da Universidade de Coimbra, 2008, 187 p.
- RANCIÈRE, Jaques. O que "Medium" pode querer dizer: o exemplo da Fotografia. 2016, p.33. Traduzido por Pedro Lapa. ARTis ON, no 4: 32–40.

REDE, Marcelo. *A Grécia antiga*. São Paulo: Saraiva, 2012.

Enviado em: 29 de setembro de 2024

Aprovado em: 25 de outubro de 2024