

A operação tradutora no design de games

Alexandre Braga¹

Resumo: A noção de tradução passou por uma expansão desde que Jakobson levou seu entendimento para além da mera tradução intra ou interlingual, envolvendo também as operações que se realizam quando signos são transpostos de uma mídia a outra, chamada, então, de tradução intersemiótica. Partindo dessa expansão do conceito, este artigo propõe uma expansão ainda maior na sua compreensão para as ações que se operam nos games como sendo também tradutórias de ações que se realizam no mundo físico. Trata-se aí de um tipo de tradução que se processa pela mediação do design.

Palavras-chave: Tradução. Tradução intersemiótica. Games. Design.

Abstract: The notion of translation underwent expansion since Jakobson took its understanding beyond mere intra or interlingual translation, involving operations that take place when signs are translated from one medium to another, then called intersemiotic translation. Based on this expansion of the concept, this article proposes a further expansion in its understanding to include the actions that are proper of the gameplay here understood as being actions that translate the ones which take place in the physical world. To be accomplished this type of translation depends on the mediation of design.

Keywords: Translation. Intersemiotic translation. Games. Design.

Para muitos, falar em tradução significa exclusivamente tradução interlingual, ou seja, tradução de uma língua para outra. Há farta bibliografia sobre esse assunto e existem cursos de formação profissional especificamente nessa área, uma formação, de resto, que a globalização e mobilidade social entre países têm tornado cada vez mais relevante. Por isso mesmo, propor que o design de games implica uma operação de tradução pode causar estranheza. Entretanto, estarei ampliando sobremaneira o conceito e as aplicações possíveis da tradução. Para isso, é preciso pensar o conceito de tradução intersemiótica como foi definida por Jakobson (1973) e estudada por Plaza

¹ Alexandre Braga tem formação em publicidade, tendo exercido atividades profissionais nessa área. Hoje é professor da PUC-SP, das Faculdades Paulus e da ESPM. Mestre e doutor pelo programa de pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, especializou-se em arte/design e, especialmente, em design de games.

(1987). Antes de entrar nessas definições, propor a tradução intersemiótica como via para a comunicação ser humano-máquina justifica buscar, primeiramente, uma teoria que tratou a tradução sob o ponto de vista da comunicação como é aquela de Nord (1997), no seu livro sobre a tradução como atividade direcionada por propósitos, uma ideia que está na base da noção de design como projeto.

A tradução como comunicação

De acordo com Nord (ibid., p. 17), o tradutor é um intérprete cultural, isto é, um agente que desempenha um papel determinado, com objetivos específicos, e um intérprete de realidades diversas. Além disso, qualquer tradução deve ter por objetivo último a comunicação.

Os tradutores tornam possível a comunicação entre membros e diferentes comunidades culturais. Eles preenchem os espaços criados pelas situações nas quais as diferenças de comportamento verbal e não verbal, de expectativas, de conhecimento e de perspectivas são de tal monta que não existe território comum no qual o emissor e o receptor possam efetivamente se comunicar por conta própria (ibid., p. 17).

No sentido restrito, a tradução envolve texto. Contudo, em sentido lato, a tradução pode envolver muitos outros fatores que vão além daquilo que o ato tradutório efetivamente realiza. Por isso mesmo, a intenção do tradutor não é jamais capaz de garantir, por si só, os resultados da tradução nos atos comunicativos que ela permite. Isso se explica porque a comunicação conduzida por meio da tradução está repleta de variáveis que transcendem não só as intenções do tradutor quanto também o tipo de recepção por parte do destinatário (FANAYA, 2009, p. 53).

Conceber a tradução como comunicação, especialmente em mídias digitais, significa considerar o processo de significação da mensagem muito além do tradutor, pois implica a combinação de códigos, linguagens e operações mentais a serem acionadas no usuário, envolvendo percepção, reação, hábitos, associações, referências. Quando se trata dos games, implica também a disposição para a ação, ao que deve ser ainda acrescentado o prazer de jogar. Sabe-se que código não se limita

simplesmente a transporte, pois codificar e recodificar não significam apenas transpor, mas subentendem processos interpretativos de várias ordens.

Quando se interpreta, vários processos ocorrem ao mesmo tempo, sem que o intérprete se dê conta disso: associações, sugestões, evocações que, por sua vez, estão submetidas a valores, expectativas, hábitos e costumes coletivos, assim como padrões estéticos que agradam ou desagradam. Ambos, tradutor e receptor, colocam-se na posição de intérpretes. O tradutor como intérprete da cultura, o receptor como intérprete dos códigos, linguagens e situações que se lhe apresentam (FANAYA, *ibid.*, p. 57). Essa ressalva já aponta para as complexidades que estão implícitas, de saída, no design de games como operação tradutora. Por isso mesmo, nossa intenção aqui não pode ir além da discussão de apenas alguns aspectos dessa operação. Estes começam pela consideração de que o design de games como operação tradutora insere-se no campo da tradução intersemiótica.

Tipos de tradução

No seu texto sobre os “Aspectos linguísticos da tradução”, Jakobson (1973, p. 64-65) estabelece a distinção entre três tipos de tradução: a intralingual, a interlingual e a intersemiótica.

Tradução intralingual

Este tipo de tradução “consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua”. Neste caso, a tradução “de uma palavra utiliza outra palavra, mais ou menos sinônima, ou recorre a um circunlóquio”. Sinonímia não significa equivalência completa. Portanto, é aquilo que se costuma chamar de paráfrase, quando se repete com as próprias palavras o que o texto quer dizer. Evidentemente, não se trata de um decalque, mas de traduzir a fala do outro em fala própria de modo a fortalecer o exercício de atenção e de deferência ao querer dizer do outro.

Jakobson (ibid., p. 65) diz que uma unidade de código “só pode ser plenamente interpretada por meio de uma combinação equivalente de unidades de código, isto é, por meio de uma mensagem referente a essa unidade de código”. Por isso mesmo, um sinônimo de tradução interlingual é reformulação. Um mesmo conteúdo é reformulado, refraseado, pelas mais diversas razões: simplificação didática, repetição para memorização ou mesmo compreensão. Refraseia-se para melhor compreender.

Tradução interlingual

Também chamada de tradução propriamente dita, a tradução interlingual implica, antes de tudo, a interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua. Ao mesmo tempo em que mantém uma relação íntima com o original, a tradução interlingual inelutavelmente modifica o original porque este é sempre produto de uma leitura. Além disso, “as línguas complementam-se umas às outras quanto à totalidade de suas intenções”, mas, toda tradução não é mais do que “uma maneira provisória de nos ocuparmos a fundo com a disparidade das línguas” (BENJAMIN, 1979, p. 38, 44).

Novamente aqui, não há equivalência completa entre as unidades do código, mas isso não impede que a tradução de uma língua a outra funcione como interpretação confiável, mesmo quando se sabe que as mensagens da língua original não são substituídas, na língua tradutora, por unidades de código separadas, mas sim por mensagens inteiras desta última. Seguindo Benjamin, essa estratégia é eficaz porque, apesar de suas disparidades, as línguas se irmanam no querer dizer.

Tradução intersemiótica

Este tipo de tradução também recebe o nome de transmutação. Jakobson reduz seu significado à interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais. Entretanto, essa limitação não mais se justifica diante da expansão

e multiplicação crescentes por que a tradução de um sistema de signos para outro sistema de signos vem passando, desde as mídias eletro-eletrônicas até as atuais mídias digitais.

Tradução intersemiótica além de Jakobson

As passagens de um mesmo conteúdo semântico de uma mídia para outra, que têm se expandido e multiplicado de modo cada vez mais acelerado, não são outra coisa senão processos de tradução intersemiótica, pois implicam a recodificação e a transposição de um sistema de signos para outro.

Embora não faça uso da expressão “tradução intersemiótica”, todo o argumento utilizado por Jenkins (2008), no seu livro sobre *Cultura da convergência*, é uma exposição dos processos de tradução de um sistema de signos para outro. Isso fica claro na noção de “narrativa transmidiática”, desenvolvida pelo autor.

Uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal da narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversão (ibid., p. 135).

É nesse contexto que as transposições de conteúdos de uma mídia para a outra, as conversações entre as mídias se tornaram uma constante, especialmente na relação entre gêneros literários, filmes e games. É nas histórias literárias e no cinema que muitos designers de games buscam as fontes para seus roteiros voltados para fantasias, narrativas míticas, aventura, ficção científica, horror, guerra etc. Esses são, sem dúvida, casos de tradução intersemiótica porque os games não apenas recontam a história de um filme, mas o fazem à sua maneira, com suas próprias características, entre elas, fundamentalmente, a interatividade e a imersão. Novamente nas palavras de Jenkins:

Crescentemente habitamos um mundo de relatos de histórias transmidiáticos de modo que narrativas dependem cada vez menos de um talento individual e mais da contribuição de cada trabalho para uma economia narrativa mais vasta. Os games encontram seu lugar dentro

de um sistema narrativo amplo em que a informação das histórias é comunicada através de livros, filmes, televisão, quadrinhos e outras mídias, cada uma delas fazendo o que tem de melhor, cada uma se constituindo em experiência relativamente autônoma de modo que o entendimento mais rico de uma história é adquirido por aqueles que seguem a narrativa por vários canais. Em um tal sistema, o que os games fazem de melhor estará certamente centrado na habilidade que eles têm de dar forma concreta à nossa memória e imaginário do mundo narrativo, criando um ambiente imersivo no qual podemos perambular e interagir com ele (ibid., 2004, p. 124).

Do mesmo modo, são as operações de tradução intersemiótica que estão na base daquilo que Bolter e Grusin (2000) chamam de remi(e)dição (*remediation*). Para os autores, as novas mídias só podem ser bem entendidas como refacções de mídias anteriores, tais como a pintura em perspectiva, a fotografia, o cinema e a televisão. A palavra “remediation” é ambígua, pois não fica claro se ela se refere a “remediação”, “remidiação” ou ambas. A leitura do livro indica que os autores querem se referir apenas a “remidiação”, isto é, aos “modos particulares em que as novas mídias reconfiguram as mídias tradicionais e os modos em que as mídias tradicionais reconfiguram-se a si mesmas para fazer frente aos desafios das novas mídias” (BOLTER e GRUISIN, ibid., p. 19).

Objetivos similares aos de Bolter e Grusin, tomando como foco de análise não as mídias em si, mas os processos sógnicos que lhe são constitutivos, podem ser encontrados na obra, de Julio Plaza (1987) que tratou pioneiramente, tanto sob o ponto de vista teórico quanto prático e criativo, da questão da tradução intersemiótica. Para o autor, tradução intersemiótica significa transcrição de formas de linguagem. Isso exige do tradutor investigar as raízes dos diferentes tipos de signos, para compreender os procedimentos que regem a tradução de um sistema de signos a outro. A epígrafe de Octávio Paz, referente à linguagem poética, que abre um dos capítulos da obra de Plaza (ibid., p. 98), explicita essa ideia.

O ponto de partida do tradutor não é a linguagem em movimento, matéria-prima do poeta, mas a linguagem fixa do poema. (...) Sua operação é inversa à do poeta: não se trata de construir com signos móveis um texto inamovível, mas de desmontar os elementos desse texto, pôr os signos de novo em circulação e devolvê-los à linguagem.

Embora se refira à tradução poética, esse modo de operar, descrito por Paz, pode ser transposto para quaisquer tipos de tradução não-verbais, da literatura para o filme, da pintura para o vídeo, da poesia para a música, desta para a gráfica computacional etc. Seguindo esses princípios, Plaza (ibid., p.72) determinou três modos de aproximação das formas sógnicas, necessárias à operação tradutora: a captação da norma na forma, como regra ou lei estruturante; a captação da interação dos sentidos ao nível do intracódigo e a captação da forma como se apresenta à percepção, como simultaneidade qualitativa. Isso o levou a uma tipologia das traduções intersemióticas em três grandes classes: a tradução icônica, e suas subclasses, a tradução indicial, com as subclasses correspondentes, e a tradução simbólica. A leitura do livro e o exame das traduções intersemióticas que nele aparecem comprovam que a competência tradutória não se reduz a uma simples transposição de meios (SANTAELLA, 2007, p. 78).

Do ambiente físico ao simulado

Embora a tradução intersemiótica esteja sendo retomada, a noção de tradução será aqui ainda mais estendida para cobrir não apenas as passagens de conteúdos de uma mídia a outra, mas também a passagem e necessárias transformações das ações que se realizam em um ambiente físico para aquelas que o designer, no seu ato de projetar, transpõe para os ambientes dos games. Embora possa parecer ousado, a tradução intersemiótica passa agora a se referir não só à tradução entre mídias e sistemas de signos diversos, mas também à tradução de ações realizadas fisicamente para aquelas que são realizadas em ambientes simulados, o que implica necessariamente a mediação do design.

No mundo físico ou no simulado, ações são sempre ações. É justo essa invariância ou constante que nos permite pensar o design de interação como tradução e não mera transposição das ações que se realizam em um ambiente para o outro. Se fosse mera transposição, o trabalho do designer não seria necessário. O que justifica sua tarefa é justamente ser capaz de encontrar os meios, os códigos, as

estratégias e os signos que recriam para o jogador, nos ambientes simulados, uma experiência tão ou mais prazerosa do que aquela que ele realizaria no mundo físico.

Um designer tem a função de projetar o objeto, a ferramenta que vai dar suporte à realização de uma tarefa pelo usuário. Nesse sentido, algumas das contribuições da ergonomia e da usabilidade para o processo dizem respeito ao conceito de análise de tarefa e de prototipagem, pois os protótipos de baixa definição são dispositivos analógicos, que, posteriormente ao teste com o usuário, receberão sua versão digital. Essa passagem do analógico para o digital pode ser uma adaptação, na qual os mesmos comandos são desenhados em papel e depois reproduzidos em uma interface para receber interação. Como no exemplo abaixo:

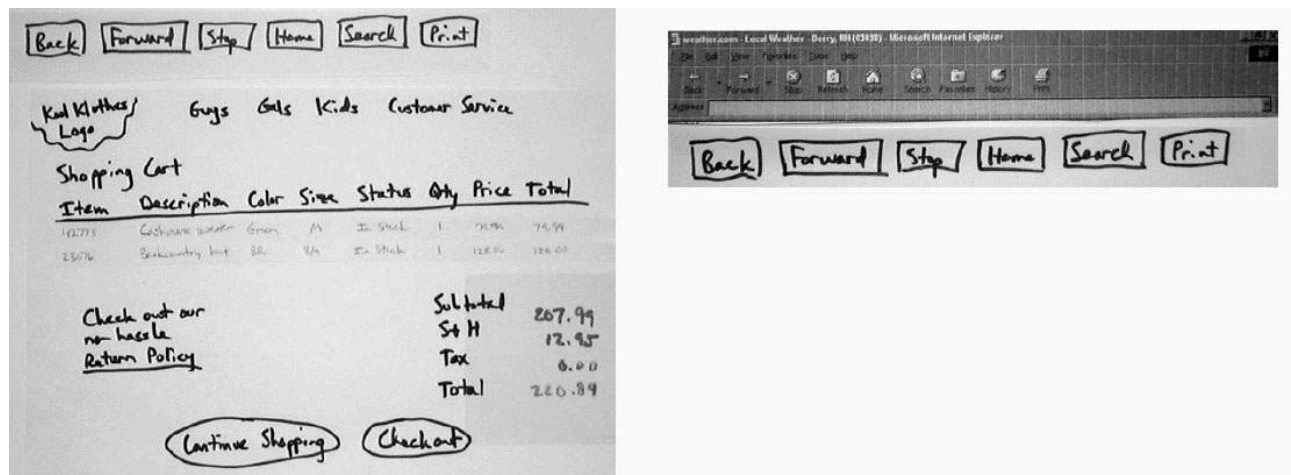


Figura 1.

Os comandos *Back* (voltar), *Forward* (seguir), *Stop* (parar), *Home* (página inicial), *Search* (procurar) e *Print* (imprimir) são representados em papel e caneta em um protótipo de baixa definição de um site (esq.), ao lado (dir.), possibilitando visualizar os mesmos comandos no navegador em sua versão digital. No segundo exemplo temos o mesmo tipo de adaptação, para a ferramenta de configurar página do *software* Microsoft Word.

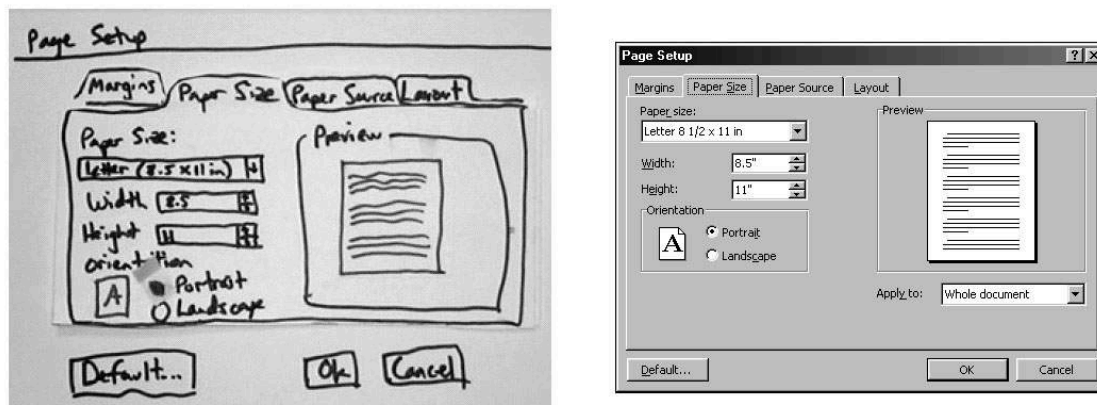


Figura 2.

A outra forma de passagem do analógico para o digital pode ser mais complexa e operar como uma tradução da ação, pois não necessariamente vai reproduzir exatamente o que é feito no meio físico, como a ação de clicar no botão do exemplo anterior. Há casos em que muitas ações podem ser aglutinadas em uma única interação, dependendo do modelo conceitual escolhido, ou o inverso em que uma ação precisa ser fragmentada em mais de uma interação. Nesses casos, o elemento, que coincide nos dois cenários, é a tarefa que o usuário vai realizar, mas a forma com que ele faz isso precisa ser reavaliada e traduzida para diferentes suportes, em favor de uma interação mais bem sucedida.

O princípio pode ser através de cenários de uso de uma ferramenta ou ambiente. Tomemos como exemplo um indivíduo que deseja comprar um presente em uma loja física, um CD, por exemplo.

Conforme a imagem abaixo indica, os produtos estão organizados por esquemas que podem ser gêneros musicais (que são as categorias) com indicações sobre as prateleiras, Brazil (para música brasileira em uma loja no exterior). No interior das prateleiras, o gênero musical é organizado em um esquema alfabético, para encontrar o artista. Após realizar essa busca, o comprador, ao encontrar o CD, dirige-se ao caixa e paga o produto. Essas ações, ao serem transportadas para o ambiente digital, sofrem algum tipo de alteração no sentido de oferecer ao usuário a possibilidade de realizar a mesma tarefa, com as especificidades, limitações e vantagens, que a ferramenta digital oferece.



Figura 3.

Localizar a prateleira com o gênero musical desejado corresponde a clicar no link desse estilo musical.



Figura 4. Sessão de músicas do site submarino

Figura 5. Menu da sessão de músicas do site submarino: o item busca avançada dirige o usuário para a sessão em que ele digita as informações relativas ao artista que ele procura.

Figura 6. Essas interações são traduções da ação de procurar por um CD em uma loja física

Nesse exemplo de design de interação para a Web, uma loja virtual já possui modelos conceituais bem fundamentados e testados no ambiente corporativo há algum tempo. Um bom exemplo da criação de interação com cenários de novas ferramentas digitais é apresentado por Preece et al. (2005, p. 245), em um cenário de um indivíduo que deseja escolher um carro e não dispõe de uma ferramenta digital para dar suporte a esse tipo de tarefa.

A primeira coisa que eu faria seria observar os carros na rua e identificar aqueles de que gosto. Isso poderia levar algumas semanas. Também tentaria identificar relatos de consumidores que incluíssem uma avaliação de desempenho do automóvel. Esperaria que essas atividades me ajudassem a identificar um veículo que provavelmente compraria. O próximo estágio seria visitar um showroom e ver o carro ao vivo. Se ainda permanecesse com uma imagem positiva do veículo, realizaria um test-drive.

Uma forma de se projetar baseado em cenário, traduzindo a ação para interação, é listar as ações que são narradas, alocá-las em uma tabela e propor o modelo conceitual de interação.

Ação	Interação	Modelo Conceitual de Interação
Observar os carros na rua	Assistir um vídeo	Instrução
Identificar relatos de consumidores	Acessar um fórum de consumidores	Conversação

Visitar um show room	Manipular um carro virtual em 3D	Objeto, Manipulação e Navegação
Fazer um test-drive	Dirigir um carro virtual	Manipulação e Navegação

O próximo passo é desenhar o *wireframe*. Utilizar esses modelos de interação garante que o designer saiba que estilos de interação vai utilizar. No caso de instruir o sistema a reproduzir um vídeo para o usuário, os estilos são as teclas *play, pause, forward, rewind*. Para manipular um carro virtual, setas de ambos os lados da imagem que reproduzem o movimento do usuário girando a imagem 360 graus. Algo bem semelhante foi feito pelo site da FIAT para o carro Linea, apesar de não ser uma ferramenta que serve para ajudar a escolher um carro e sim vender o Linea, é interessante notar que os modelos conceituais coincidem.



Figura 7. Site do carro Linea da FIAT

Na imagem, é possível perceber uma barra para mover o carro da esquerda para a direita, o que o leva a girar, sob o comando do usuário que consegue uma interação que dá suporte para a tarefa de conhecer melhor o formato do carro, como se fosse um show room virtual.

Em jogos clássicos de Arcade, como o Pong, a interação é baseada em uma ação realizada no meio físico de maneira semelhante, mas com suas especificidades.

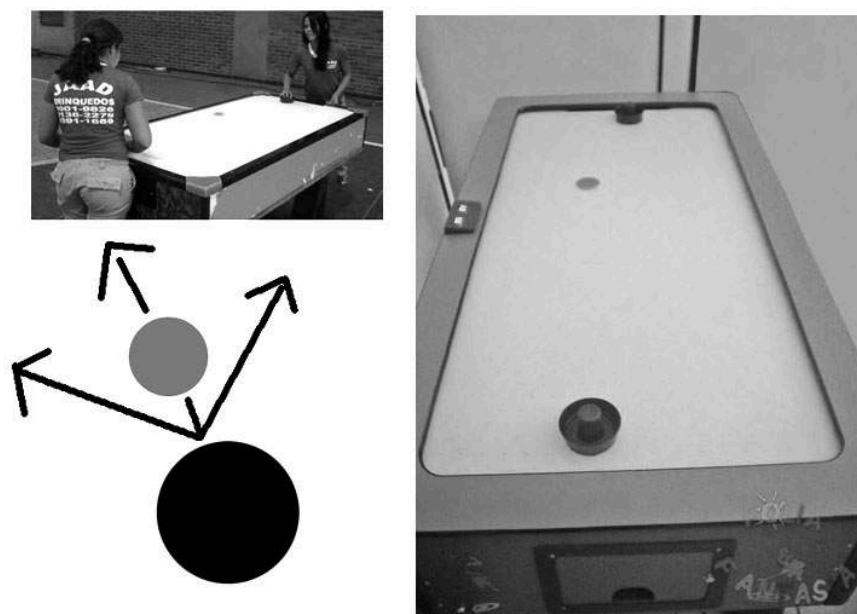


Figura 8.

Na imagem acima, temos o jogo popularmente chamado *Air Game*, no qual os jogadores devem bater contra um disco, com um outro disco maior e tentar marcar pontos batendo na linha de fundo oposta do adversário. Transpõe assim a barreira que o adversário faz com seu disco, ao mesmo tempo em que evita que o oponente pontue da mesma forma. A imagem acima apresenta uma mesa de *air game* e as setas descrevem a forma com que o disco se projeta ao ser rebatido.

No jogo *Pong*, o designer oferece ao jogador uma forma de entretenimento semelhante, mas ao invés de mexer um disco em uma mesa, essa ação é traduzida para o controle de dois botões que giram movendo a peça (um retângulo) que deve rebater o quadrado, que corresponde ao disco. É interessante notar, na imagem, as setas que demonstram a forma com que o quadrado é rebatido, se o quadrado se chocar com a ponta do retângulo ele rebate na diagonal, como se fosse um disco.

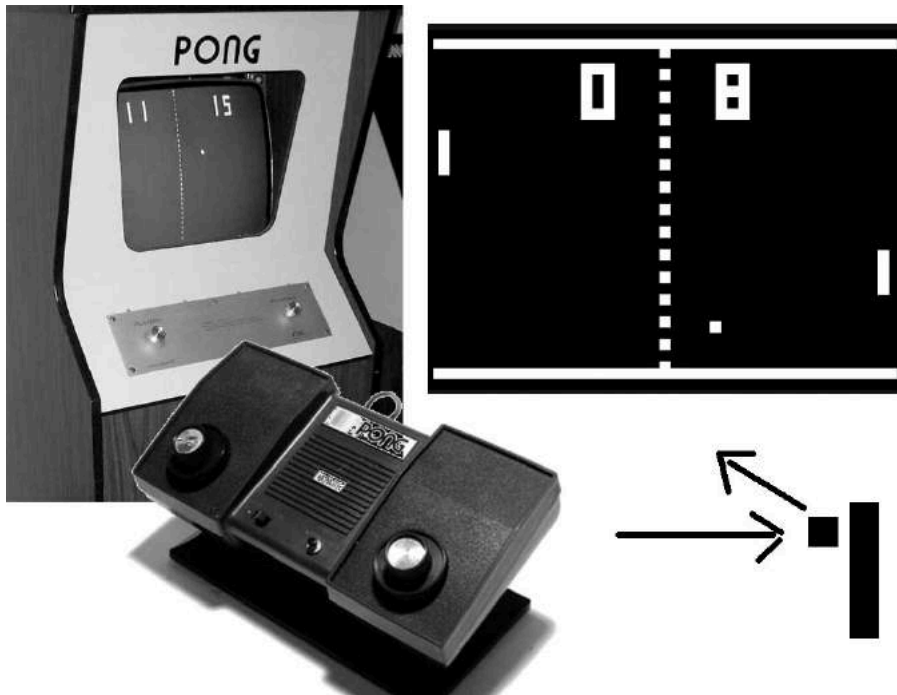


Figura 9. Exemplos do Pong em um jogo console com a tela embutida e em um portátil para conectar com a televisão, ambos têm o mesmo tipo de controle.

No caso dos jogos digitais, além de oferecer ao usuário a possibilidade de realizar a mesma tarefa, no físico e no digital, é importante exigir do usuário a destreza necessária para que a tarefa seja algo divertido e satisfatório de ser realizado. A prototipagem em baixa definição, como no design de interação para Web, é um caminho para pensar a ação realizada no ambiente físico e sua tradução para o digital. No exemplo a seguir, Fullerton (2005, p. 160) descreve um protótipo de um *FPS – First Person Shooter* (jogos de tiros em primeira pessoa) que apresenta características semelhantes a um jogo de tabuleiro. As ações e reações do sistema funcionam da seguinte maneira: em um espaço denominado arena, o designer utiliza um papel milimetrado, que pode ter vários formatos, por exemplo, hexagonal. As unidades podem ser bonecos de plástico ou até mesmo moedas, não é tão importante o material e sim que estas unidades se movimentem pelas células do tabuleiro.

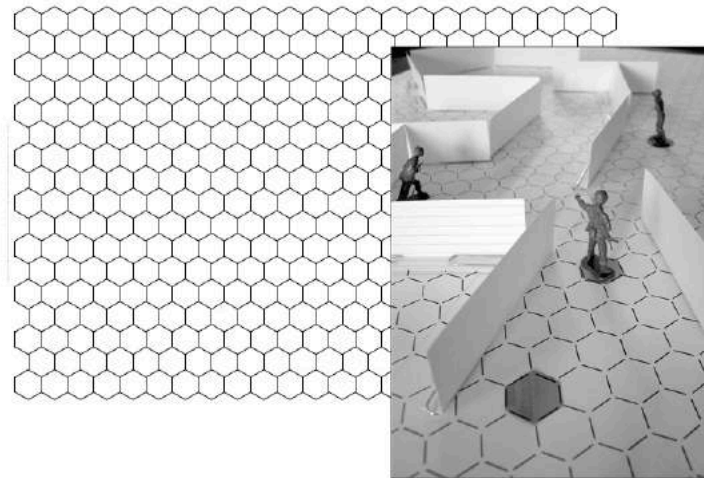


Figura 10.

A movimentação e as ações são os próximos itens a serem criados pelo designer, uma ideia é que isso seja por meio de cartas que possam ser apresentadas de um oponente a outro ao mesmo tempo, para que o dispositivo analógico simule uma ação em tempo real, como é o FPS, e não por turno. As cartas podem ser divididas da seguinte maneira.

- Mover 1 espaço (1 carta)
- Mover 2 espaços (1 carta)
- Mover 3 espaços (1 carta)
- Mover 4 espaços (1 carta)
- Girar em qualquer direção (2 cartas)
- Atirar (3 cartas)

Cada jogador apresenta as cartas ao mesmo tempo e faz suas ações no tabuleiro de um monte de nove cartas que cada um recebe e empilha de maneira pré-determinada e vai puxando da sua pilha na ordem em que a carta foi colocada no *deck*, de forma que simule ação em tempo real e tenha um elemento inesperado. Isso, como todo protótipo em baixa definição, já mencionado, oferece ao designer a possibilidade de testar alguns elementos do jogo antes que ele seja desenvolvido em suporte digital. Como o número de vezes que um jogador tem que

ser alvejado para ser eliminado do jogo, o formato do labirinto do jogo, pontos em que o jogador revive para voltar ao jogo (*Spawning Point*).

Ao desenvolver esse jogo para o suporte digital, a ação de exibir as cartas é traduzida pela interação de mover com os controles direcionais do computador, ou do *joystick*, e a ação de atirar é realizada pelo clicar do botão. É interessante perceber que tanto no protótipo que segue a estrutura do jogo de tabuleiro, quanto no *FPS* digital, o que o jogador busca é um placar superior ao do adversário, em tiros recebidos e tiros disparados no alvo. No analógico, a emoção e a diversão podem estar no fato de o sistema ser imprevisível, e o jogador não saber que carta confrontará a sua no decorrer do jogo. Já, no digital, o jogador precisa ter o *timing* certo de pressionar a tecla de atirar, antes que o seu adversário o faça. Em ambos os casos, a tarefa é sobreviver eliminando os oponentes, mas no digital a forma de realizar a tarefa é diferente do físico, em ambos os casos há algo em jogo e a pessoa pode se divertir, mas a forma diferente de cada suporte disponibilizar as ferramentas para o jogador é que faz do digital uma tradução do outro.

A familiaridade entre o físico e digital

Existe uma outra modalidade de design de interação surgindo junto com a evolução do meio digital. Não se trata de uma tradução, como as descritas anteriormente, mas não deixa de ter relevância para expandir as noções aqui expostas. À medida que a linguagem digital vai se fundamentando, algumas formas de interação também se tornam tão familiares quanto uma ação física. Por exemplo, na imagem abaixo, vemos um *desktop* tridimensional que, entretanto, faz uso de interações semelhantes às do *desktop* convencional. No canto superior esquerdo, vê-se uma ferramenta para mover os objetos, baseada no *drag and drop* (clicar e arrastar) cuja utilização está na base para toda a interação dos arquivos e janelas do *desktop* convencional do Macintosh e Windows.



Figura 11.

Nos games esse tipo de aproveitamento pode ser visto em jogos que fazem uso de antigas formas de interação para compor um novo tipo de jogo mas com um forma semelhante de desafiar o jogador. No exemplo no jogo *Frostbit* do console Atari, o jogador tem que fazer com que a personagem pule de uma plataforma à outra até atingir o objetivo de formar um iglu em que ele entra e marca pontos. No jogo de console *Playstatio 2, God Of War*, vemos o jogador passando por situações semelhantes tendo que levar o personagem Kratos de plataforma a outra seguindo de um ponto inicial a um ponto final, enquanto as bases de apoio se movem no sentido perpendicular em relação ao personagem.



Figura 12. Tela do jogo Frostbit para Atari

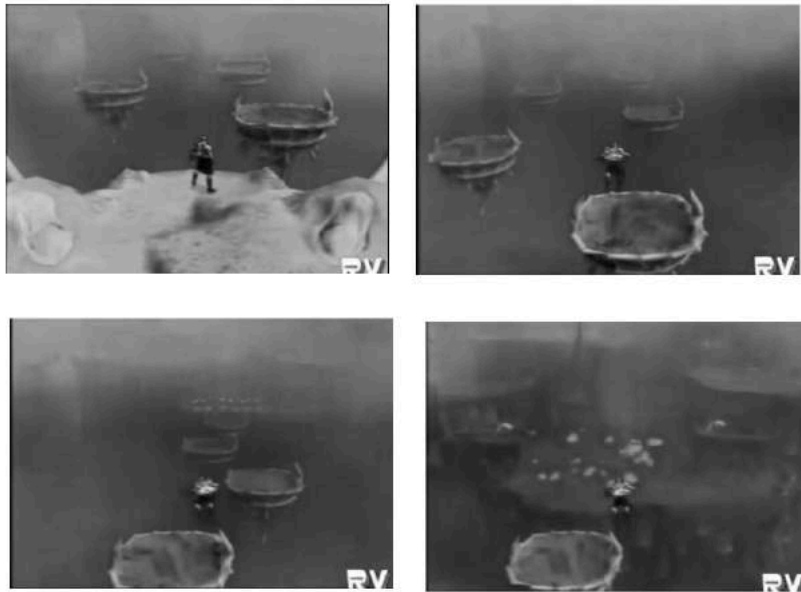


Figura 13. Telas do jogo God of War da Sony

Tem-se aí um caso que não chega a ser uma tradução, talvez uma releitura, mas que tem muita eficiência, principalmente no que diz respeito a ajudar o jogador a compreender seus objetivos no sistema do jogo. Enfim, quando se trata do design de games, estamos diante de um processo em evolução cujo destino nos cabe acompanhar e para o qual a noção de tradução do físico ao digital pela mediação do design parece ter um bom caráter explicativo.

Referências

BENJAMIN, Walter. *A tarefa do tradutor*. Revista Humboldt 40, Munique: Bruckman, 1979, p. 38-44.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

FANAYA, Patrícia Melisa S. F. *A tradução na era da comunicação interativa*. Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina, 2009.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*, Isidoro Blikstein e José Paulo Paes (trads.). São Paulo Cultrix, 1973.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*, Susana Alexandria (trad.). São Paulo: Editora Aleph, 2008.

NORD, Christiane. *Translation as a purposeful activity*. UK: St. Jerome, 1997.

PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

PREECE, Jennifer et al. *Design de interação. Além da interação homem-computador*, Viviane Possamai (trad.). Porto Alegre: Bookman, 2005.

SANTAELLA, Lucia. *As linguagens como antídoto ao midiacentrismo*. Matrizes 1, ECA/USP, p. 75-98, 2007.