

ARTIGO/DOSSIÊ

A METAMORFOSE EM JOGO ELETRÔNICO: UMA ANÁLISE DA OBRA CANÔNICA DE KAFKA ADAPTADA PARA O MUNDO DOS GAMES

JOÃO PEREIRA DA SILVA FILHO
VINÍCIUS CARVALHO PEREIRA

João Pereira da Silva Filho

Mestrando em Estudos de Linguagem e Estudos Literários pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMG).

Especialista em Língua Inglesa pela Faculdade Signorelli, 2015.

Professor do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Mato Grosso – *campus* Cuiabá.

Membro do grupo de pesquisa SEMIC – Semióticas Contemporâneas.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5294065506778213>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0008-8553-3549>.

E-mail: joao.filho@ifmt.edu.br.

Vinícius Carvalho Pereira.

Doutor em Ciência da Literatura e Poética, pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), 2012.

Professor da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMG) – *campus* Cuiabá.

Líder do grupo de pesquisa SEMIC – Semióticas Contemporâneas.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5304593788129950>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-1844-8084>.

E-mail: viniciuscarpe@gmail.com.

Resumo: A obra-prima de Kafka, *A Metamorfose*, parte integrante do cânone literário europeu, vem sendo apreciada e tomada como objeto de estudo ao longo dos anos. No entanto, no atual contexto de mixagem de mídias, em que obras do cânone são revisitadas sob diferentes perspectivas, temos adaptações dessa obra para um diferente meio: o jogo eletrônico. Com suporte teórico de estudiosos como Néstor Canclini, Florencia Garramuño e Linda Hutcheon, descrevemos, neste artigo, as características do jogo *The Metamorphosis*, lançado em 2020 pela Izmir Games Collective, e os desafios dessa adaptação intermídia, explorando as perdas e ganhos do processo adaptativo presentes nesse objeto de estudo. Observamos como a narrativa digital permite ao jogador vivenciar a alienação e a angústia do protagonista Gregor Samsa, agora, de maneira mais imersiva e interativa, com recursos e limitações típicas dos videogames.

Palavras-chave: A Metamorfose. Adaptação. Jogo eletrônico. Literatura em campo expandido. Estudos intermídia.

Abstract: Kafka's masterpiece, *The Metamorphosis*, an important part of the European literary canon, has been appreciated and taken as an object of study over the years. However, in the current context of media mixing, where canonical works are revisited from different perspectives, we have this work adapted into a different format: an electronic game. In this study, we use the theoretical basis from scholars such as Néstor Canclini, Florencia Garramuño and Linda Hutcheon, and we describe the characteristics of the game *The Metamorphosis*, released in 2020 by Izmir Games Collective, and the challenges of this intermedia adaptation, exploring losses and gains in the adaptation process of this object of study. We observe how the digital narrative allows the player to experience Gregor Samsa's alienation and anguish in a more immersive and interactive way, by means of the typical resources and limitations of videogames.

Keywords: The Metamorphosis. Adaptation. Electronic game. Literature in the expanded field. Intermedia studies.

INTRODUÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos tem se tornado um dos ramos mais lucrativos e influentes no mundo dos negócios e da cultura, proporcionando entretenimento para pessoas de todas as gerações. Segundo a Newzoo (VIANNA, 2022) empresa especializada no levantamento de dados relacionados a jogos eletrônicos, a indústria dos games ultrapassou os rendimentos dos mercados de música e cinema somados no ano de 2021, chegando a movimentar o montante de 176 bilhões de dólares. Podemos listar diversos fatores que levaram ao cenário que temos hoje. Por exemplo, os avanços tecnológicos como gráficos de alta definição, realidade aumentada e realidade virtual impulsionaram significativamente a popularidade dos jogos eletrônicos. O surgimento de novas plataformas de acesso aos jogos, como os smartphones, também impactou o mercado de games. Consoles de mesa e computadores gamers, em geral, são produtos de custo elevado e, por essa razão, a popularização dos celulares modernos e a ampliação do acesso à internet massificaram o público de jogos casuais. Aplicativos como *Candy Crush*, *Clash Royale* e *Minecraft* possuem, em outubro de 2023, mais de 1 bilhão de downloads somente na plataforma Android.

Em sua obra, *Culturas Híbridas – estratégias para entrar e sair da modernidade*, Néstor Canclini equipara o videogame com os vídeos e afirma que ambos são produtos culturais voltados para o público massivo. Afirma ainda que, quando os videogames “substituem os filmes, não apenas no tempo livre do público, mas no espaço dos cinemas que fecham por falta de espectadores, a operação de deslocamento cultural é evidente” (CANCLINI, 1990, p. 285 tradução nossa). E acrescenta:

Do cinema contemporâneo [os videogames] tomam as vertentes mais violentas: cenas bélicas, corridas de carro e moto, lutas de karatê e boxe. Familiarizam diretamente com a sensualidade e a eficácia da tecnologia; dão uma tela-espelho, em que se encena o próprio poder, a fascinação de lutar com as grandes forças do mundo aproveitando as últimas técnicas e sem o risco das confrontações diretas. Desmaterializam, descorporificam o perigo, dando-nos unicamente o prazer de ganhar dos outros ou a possibilidade, ao sermos derrotados, de que tudo fique na perda de moedas numa máquina. (CANCLINI, 1990, p. 285, tradução nossa)

Na mesma obra, além de abordar a cultura massiva, o autor também trata de culturas eruditas e populares, em seu modelo analítico das hibridizações que se dão entre esses polos. Para tal discussão, Canclini passeia por diversos produtos culturais, desde os mais comumente associados às belas artes, às manifestações folclóricas/populares até àqueles mais intimamente ligados aos interesses do mercado, mostrando como essas manifestações estão sempre em trânsito, sendo negociadas entre diferentes grupos e instituições. Um ponto interessante a se destacar é que, devido ao fato de a cultura massiva buscar atingir um público o mais amplo possível, não é incomum a incorporação de elementos da cultura erudita e da cultura popular em busca de uma maior propagação nas mais diversas camadas sociais para fins comerciais. Sobre isso, Canclini exemplifica:

Hoje há uma visão mais complexa da relação entre tradição e modernidade. O culto tradicional não é apagado pela industrialização dos bens simbólicos. Mais livros e edições maiores são publicados do que em qualquer outro momento. Há obras eruditas e ao mesmo tempo massivas, como *O Nome da Rosa*, tema de debates hermenêuticos em simpósios e também

best-seller, havia vendido no final de 1986, antes do lançamento do filme rodado sobre aquele romance, cinco milhões de cópias em vinte e cinco idiomas. (CANCLINI, 1990, p. 17, tradução nossa)

Nessa perspectiva, podemos afirmar que os jogos eletrônicos, por muitas vezes, navegam nessa zona fronteiriça entre a cultura erudita e a cultura massiva. Embora sejam massivamente produzidos e comercializados pela indústria, os videogames são complexos e desafiam simplesmente serem classificados como um produto massivo. Frequentemente incorporam elementos narrativos elaborados, enredos complexos e mecânicos muito sofisticados, fatores que podem ser, em alguma medida, equiparados à produção cultural erudita, sobretudo quando retomam célebres narrativas literárias.

Fazer uso do cânone como fonte para criação de jogos também é uma forma de exemplificar essa hibridização cultural, como é o caso do jogo *The Metamorphosis*, lançado em 2020 pela Izmir Games Collective. Temos um jogo eletrônico, objeto de cultura massiva, que dialoga com o erudito da cultura literária canônica de Franz Kafka ao fazer uso do romance homônimo do autor como base de sua adaptação para um jogo no estilo de *visual novel*, gênero que será explicado mais adiante. Em relação ao texto-fonte utilizado na feitura do jogo, a versão escolhida pela produtora foi a tradução para a língua inglesa feita por David Wyllie, lançada em 2011 pela editora britânica Benediction Classics.

Retornemos agora às razões que contribuíram para a expansão dos jogos de videogame no mundo do entretenimento. O questionamento do estereótipo de “jogador típico” e a expansão do mercado de jogadores somam-se aos fatores positivos para o crescimento da popularidade de jogos eletrônicos. Durante muito

tempo, esses produtos eram predominantemente associados a crianças, adolescentes e jovens adultos do sexo masculino, no entanto, agora vemos pessoas de todas as idades, classe social e sexo que são jogadores ativos em alguma plataforma de jogos digitais. De acordo com a edição 2022 da *Pesquisa Game Brasil* (PGB) (CANELA, 2022), o público feminino representa 60,4% dos jogadores de jogos eletrônicos mobile no país. E o maior número de pessoas adeptas aos jogos está na classe média, com 62,7% dos pesquisados. Outro dado importante é o acesso à internet no Brasil. O país ocupa o 5º lugar dentre os países mais conectados do globo. São 165 milhões de usuários ativos. Ficamos atrás somente da China, Índia, Estados Unidos da América e Indonésia (BARBOSA, 2022).

O tecnocapitalismo, representado nesse contexto por toda a cadeia de produção e distribuição de jogos eletrônicos, se reinventou com novos modelos de negócios e formas de monetização dos games. Além da venda tradicional de jogos, a indústria inseriu no mercado jogos gratuitos com microtransações, assinaturas mensais para acesso a ambientes virtuais dos jogos e a venda de conteúdo adicional (Downloadable Contents – DLCs) para jogos já lançados. Essas estratégias têm gerado receitas significativas e permitido que os jogos se mantenham atualizados e relevantes por um longo período. Um último fator contribuinte para a ascensão dos jogos que podemos somar aos já mencionados é a convergência de mídias (JENKINS, 2015) que envolve o mundo dos games. Os jogos eletrônicos têm se estendido para além das plataformas de jogos tradicionais. Vemos a influência dos jogos na cultura popular, com adaptações para o cinema e televisão, além de séries animadas e quadrinhos baseados em jogos populares. Essa convergência de

mídias tem aumentado ainda mais a visibilidade e a atratividade dos jogos eletrônicos, angariando novos públicos e gerando mais interesse pela indústria.

Roteiros complexos, diálogos envolventes e narrativas ricas revelam que a literatura também está cada vez mais interconectada no meio de criação dos videogames. Escritores e roteiristas frequentemente trabalham em tramas e personagens memoráveis que, por sua vez, influenciam a indústria do cinema e das séries de TV. Na obra *Frutos Estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea*, a estudiosa Florencia Garramuño teoriza que muitas obras são, também, formas de se questionar a especificidade de um meio ao utilizar vários meios ou suportes diferentes em que se entrecruzam música, filme, literatura, arte, cinema, fotografia e poesia (GARRAMUÑO, 2014). Ao considerarmos os apontamentos de Garramuño, podemos argumentar que os videogames se classificam como uma forma inespecífica de expressão artística. Os jogos eletrônicos fazem uso de uma combinação de várias mídias para criar uma experiência imersiva e interativa. Design visual, design gráfico, sonorização de eventos diegéticos e extradiegéticos, trilha sonora, diálogos e narrativa são algumas das mídias que podemos encontrar nos jogos eletrônicos.

Garramuño, com base nos estudos originados na área das artes plásticas de Rosalind Krauss, amplia os limites convencionais da literatura ao falar em literatura em campo expandido (COTA, 2018). O conceito incorpora uma variedade de formas e contextos em que os estudos literários se fazem presentes. Isso inclui, por exemplo, hipertextos, poesia visual, instalações literárias, performances literárias e, também, o objeto de estudo deste artigo, que são os jogos eletrônicos. Nas palavras da autora:

[...] a ideia de um campo expansivo – com suas conotações de explosões internas e de constante reformulação e ampliação – talvez seja mais apropriada para refletir sobre uma mutação daquilo que define o literário na literatura contemporânea, que em sua instabilidade e ebulição atenta até contra a própria noção de campo como espaço estático e fechado. (GARRAMUÑO, 2014, p. 21)

Katherine Hayles corrobora a teoria de que os videogames ampliam as possibilidades literárias ao afirmar que “as ficções interativas expandem o repertório do literário por uma variedade de técnicas, incluindo exibição visual, gráficos, animações e modificações inteligentes dos dispositivos literários tradicionais” (HAYLES, 2009, p. 25). A literatura em campo expandido está em constante evolução e, cada vez mais, borra e mistura as fronteiras em que suas expressões artísticas acontecem. É um campo que se alimenta das experimentações e que converge arte, tecnologia e literatura.

ANÁLISE DO PRIMEIRO CAPÍTULO DO JOGO

Descreveremos a seguir algumas características do jogo *The Metamorphosis*, produzido pela Izmir Games Collective e lançado em outubro de 2020. A Izmir Games é uma empresa turca que, curiosamente, possui somente esse único título indie¹ em seu portfólio, de acordo com consulta realizada no site *Steam Database* (2023). Aspectos como gênero, jogabilidade, câmera e outros recursos serão visitados nesta seção, atentando para as especificidades que a adaptação literária, para o game, traz à narrativa de Kafka.

1 Jogos indie ou independentes “são aqueles produzidos fora da estrutura da indústria dominante de videogames, embora possam eventualmente encontrar formas mais tradicionais de publicação” (PEARCE, 2014, p. 273, tradução nossa).

O acesso aos jogos eletrônicos é feito por meio de diferentes plataformas e dispositivos, oferecendo aos jogadores diversas opções para desfrutar de suas experiências. O jogo *The Metamorphosis* está disponível para compra nas plataformas Steam, para o sistema Windows, e também na Play Store, para celulares, tablets ou qualquer outro dispositivo equipado com sistema Android. No Steam, temos a informação de que os requisitos recomendados de hardware para funcionamento do jogo são: sistema operacional Windows 10, processador Dual Core Pentium ou Athlon, 4 gigabytes de memória RAM, placa de vídeo com 512 megabytes de VRAM e 400 megabytes de espaço de memória disponível. No sistema Android, não há informações quanto aos requisitos recomendados para funcionamento do jogo.

No Steam, o jogo é classificado como romance visual e ficção interativa. É importante salientar que as classificações nessa plataforma são feitas pelos usuários em geral. No entanto, não é possível ver a quantidade de jogadores que acessaram a obra por esse sistema, o que talvez desse maior dimensão da recepção entre eles. Há, até outubro de 2023, 22 avaliações registradas para o jogo na plataforma, sendo 21 positivas e 1 negativa. No Android, o jogo é classificado pela própria desenvolvedora como uma adaptação de romance visual em e-book. Apesar de não ter nenhuma avaliação na plataforma, o jogo possui mais de mil downloads. Curiosamente, ambas as classificações em termos de gênero situam o produto comercializado pela Izmir Games Collective a meio do caminho entre o jogo (“ficção interativa”) e a literatura (“romance visual”, “e-book” e “ficção interativa”).

De acordo com a definição disponível na enciclopédia *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, ficção interativa “pode se referir a

qualquer história que permita a participação do leitor para alterar a apresentação ou o resultado da narrativa, [...] um gênero altamente focado em quebra-cabeças e exploração” (SHORT, 2014, p. 289, tradução nossa). Por outro lado, o gênero romance visual não possui uma designação tão delineada, pois “as definições vão de ‘romances visuais são livros didáticos interativos’, que se contrasta substancialmente com ‘Jogos de Aventura [...] que usam personagens atraentes, narrativa envolvente, quebra-cabeças e outros recursos para manter o interesse do usuário enquanto submerge os jogadores em histórias complexas’” (CARMINGUE *et al.*, 2021, p. 285;2, tradução nossa).

Os jogos de videogame abrangem uma ampla variedade de gêneros e estilos. Alguns dos tipos mais comuns são os de ação, aventura, RPG, estratégia, luta e corrida. O jogo da Izmir Games tem características de *point and click* (“apontar e clicar”), estilo conhecido por sua abordagem tranquila e foco na exploração de ambientes interativos; e também características de *visual novel*, estilo que enfatiza a narrativa e combina elementos de *storytelling*, arte visual, textos e/ou legendas na tela e sonorização para criar uma experiência imersiva e emocionante. Nas telas que vão se sucedendo, o jogador é convidado a ler trechos de tradução em língua inglesa do texto-fonte, de Kafka, e apreciar os cenários estáticos e a trilha sonora criados para ilustrar as cenas da obra. Por outro lado, diferente dos jogos de romance visual tradicionais, essa adaptação não apresenta escolhas ao longo do enredo que afetem o desenvolvimento ou o final do jogo.

O gameplay² segue os eventos do clássico kafkiano. No entanto, por conta das diferenças de mídia entre o texto-fonte e o jogo eletrônico,

2 “O conceito de gameplay é amplamente usado nos estudos, desenvolvimento e cultura de jogos para descrever [...] como se joga um jogo: como o jogador interage com as regras e experiencia a totalidade dos desafios e escolhas que o jogo oferece” (JESPER, 2014, p. 216, tradução nossa).

o jogo apresenta elementos narrativos que não estão presentes no livro (características físicas das personagens, detalhes visuais dos ambientes em que a história se passa, entre outros, inescapáveis em uma mídia audiovisual como o jogo). Nesse sentido, as alterações são esperadas, pois, “assim como não há uma tradução literal, não pode haver uma adaptação literal” (HUTCHEON, 2011, p. 39). Por exemplo, observam-se nas capturas de tela a seguir características físicas das personagens, decoração e cores de ambientes que não são descritos no texto-fonte (Figura 1).

Figura 1 – Captura de tela com dois personagens e ambiente de fundo



Fonte: The Metamorphosis, 2020.

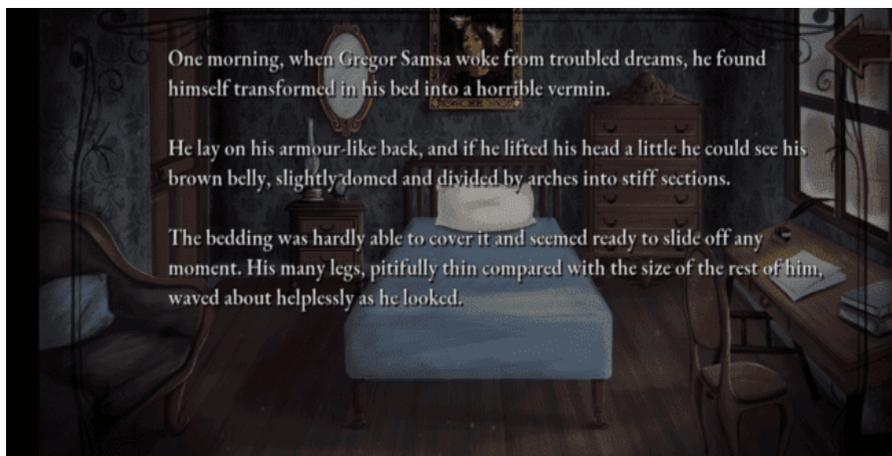
O jogo da Izmir Games apresenta uma jogabilidade simples. Ao clicar na tela, a história avança revelando trechos do texto-fonte. A agência do jogador é limitada a explorar cena após cena ao clicar em qualquer ponto da tela. O ambiente do jogo apresenta uma câmera 2D estática, trazendo gravuras que representam o texto-fonte, proporcionando uma experiência visual bem particular em vista dos jogos atuais, que são centrados em altas taxas de quadros,

ação constante e que, em geral, requerem alto nível de agência dos jogadores. Enquanto o jogador avança na narrativa, a trilha sonora ambiente acrescenta uma atmosfera melancólica ao cenário. Para acentuar a imersão, o feedback ao toque (ou clique) na tela é dado pela escrita dos trechos do livro, acompanhados por sons de máquinas de escrever, remetendo o jogador para o campo literário. O cenário muda gradativamente, revelando fragmentos da história original e incentivando a exploração no intuito de desvendar os segredos do enredo.

As características de um jogo eletrônico acabam por definir o seu público-alvo. A obra digital da Izmir Games Collective, por seu ritmo remansado, leitura das legendas compassadas de acordo com os cliques do jogador e sem nenhum sistema de punição, oferece uma experiência digital de leitura ilustrada da obra de Kafka voltada para um público mais casual e apreciador de romances visuais lineares. A duração estimada de gameplay, de acordo com o site *How Long to Beat* (2020), é de um pouco mais de 4 horas.

Nesta parte do artigo, selecionamos alguns quadros apresentados ao longo do primeiro capítulo do objeto de análise para fins de comparação com o texto-fonte. Os quadros da adaptação foram retirados por meio de screenshots durante uma gameplay no sistema Android.

Figura 2 – Captura de tela com longo texto verbal



Fonte: The Metamorphosis, 2020.

Figura 3 – Captura de tela introduzindo fala de personagem por designação nominal da personagem



Fonte: The Metamorphosis, 2020.

Um outro feedback aos cliques do mouse que o jogo apresenta, além do som de máquina de escrever que já mencionamos, são as frases do texto-fonte. A cada clique do jogador, o jogo revela, em

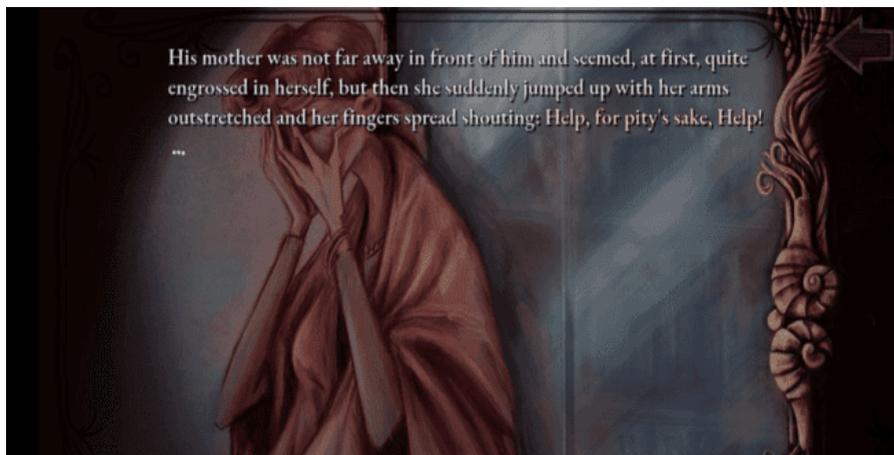
média, duas ou três frases do livro. Não há tempo limite para a leitura do texto na tela. O jogo aparenta estar focado em não apressar o jogador a avançar as telas desenfreadamente. Nesse sentido, o ritmo de leitura da obra digital se assemelha ao ritmo de leitura de uma obra impressa. Inclusive, assim como na obra em livro, é possível parar a leitura e salvar o seu avanço a qualquer momento, em qualquer lexia³ da adaptação. Essa é uma característica diferente da maioria dos jogos eletrônicos atuais, pois não há aqui um sistema de checkpoint⁴ para salvamento, nem nada similar a isso durante a gameplay.

Ao longo do primeiro capítulo, o texto é apresentado de duas formas. A primeira (Figura 2) é com trechos sendo escritos de cima a baixo, sobrepostos à imagem estática que ilustra a passagem. Já a segunda forma de apresentação leva os jogadores para mais próximo das personagens ao apresentar a narração e/ou a fala dos personagens em formato de legendas (Figura 3), ocupando somente a parte inferior da cena. É importante ressaltar que o texto-fonte está praticamente todo transcrito para a obra digital. Pouquíssimos elementos foram retirados, como, por exemplo, partes do texto que retomam uma fala ou pensamento dos personagens: “ele disse”, “pensou Gregor” e similares, que perdem sua função diegética quando a narrativa passa do *modo contar* (literatura) ao *modo mostrar* (ilustração) ou *modo interagir* (jogo), conforme taxonomia proposta por Linda Hutcheon (2011).

3 O termo *lexia* é comumente usado nas áreas de cultura digital e literatura digital para se referir a “blocos” de conteúdos interconectados por links ou operações algorítmicas.

4 O termo *checkpoint* em jogos eletrônicos pode se referir a um ponto específico dentro do jogo no qual o progresso do jogador é salvo automática ou manualmente. Esses pontos de verificação, que geralmente são elementos visuais (por vezes também sonoros) dentro das fases, são criados para permitir que os jogadores retornem ao jogo a partir desse ponto caso falhem em algum desafio, morram dentro do jogo ou precisem interromper sua sessão.

Figura 4 – Captura de tela introduzindo fala da mãe de Gregor por diferenciação cromática



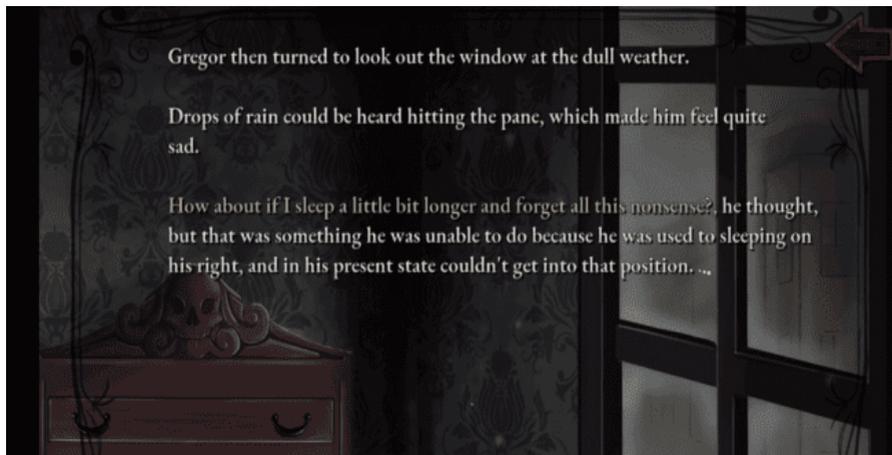
Fonte: The Metamorphosis, 2020.

Figura 5 – Captura de tela introduzindo fala do chefe de Gregor por diferenciação cromática



Fonte: The Metamorphosis, 2020.

Figura 6 – Captura de tela introduzindo os pensamentos e fala de Gregor por diferenciação cromática



Fonte: The Metamorphosis, 2020.

Para substituir os recursos a verbos de elocução, típicos de narrativas romanescas tradicionais, a Izmir Games usou um código de cores para diferenciar as falas dos personagens quando o texto é apresentado sobre a imagem estática que está na tela. A voz de senhora Samsa (Figura 4), por exemplo, é representada na cor rosa, e a do chefe do escritório, é escrita na cor verde (Figura 5). Os pensamentos e a voz de Gregor, quando estão na tela estática, são apresentados em amarelo (Figura 6). Ao longo do capítulo um, somente essas três personagens possuem falas assim diagramadas. No entanto, quando os trechos da obra são apresentados em forma de legendas sob as imagens, a escrita é sempre na cor branca e o nome dos personagens que estão falando é exibido logo acima da legenda (Figura 3), em modelo semelhante ao do texto dramático. Nenhuma informação adicional, porém, é exibida na tela quando o texto é do narrador.

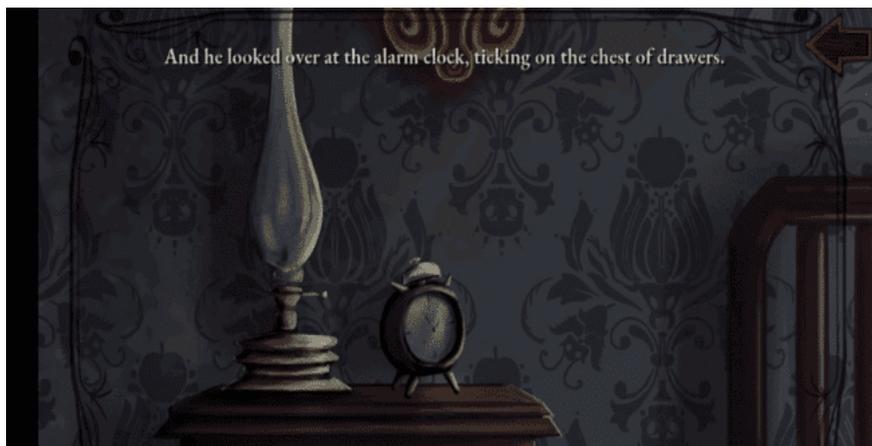
Conforme mencionado anteriormente, a escrita da narração e das falas é seguida do som de máquina de escrever. No entanto, vale ressaltar que o jogo tem diferentes sons de máquinas de escrever para diferentes personagens, o que complementa os recursos audiovisuais da adaptação para a organização polifônica da narrativa. Por exemplo, o som de digitação do texto do narrador é em volume médio e bem compassado, mas muda para um volume mais alto quando o pai do Gregor está falando. Esse efeito dá a impressão de que as teclas da máquina estão sendo pressionadas com mais força do que o normal, sugerindo também aspectos psicológicos ou atitudinais das personagens. Do mesmo modo, o som da escrita da mãe e da irmã de Gregor é mais apressado, porém, em volume normal.

Por outro lado, apesar de os *pensamentos* de Gregor serem acompanhados de um som similar ao usado para o narrador da história, as suas *falas* não são representadas pelo som de digitação. Em vez disso, o som escolhido para a inscrição das falas de Gregor tem um efeito metálico e desafinado. Essa escolha deixa muito claro que a voz “insetoide” de Gregor não pode ser compreendida pelos demais personagens, de acordo com a dificuldade de comunicação que o protagonista do romance percebe ter ao tentar produzir uma voz humana. Ainda assim, tanto no texto-fonte quanto na adaptação, Gregor tenta se exprimir verbalmente e justificar sua ausência no trabalho, dizendo-se pronto para assumir sua função mesmo estando transmutado em inseto. Essa é uma passagem importante para demonstrar a alienação pelo trabalho que o personagem principal apresenta no plano do conteúdo da narrativa, sendo esse um tema muito explorado na fortuna crítica do romance.

A sonorização diegética também foi um recurso amplamente utilizado na obra adaptada. O som da chuva na parte externa da

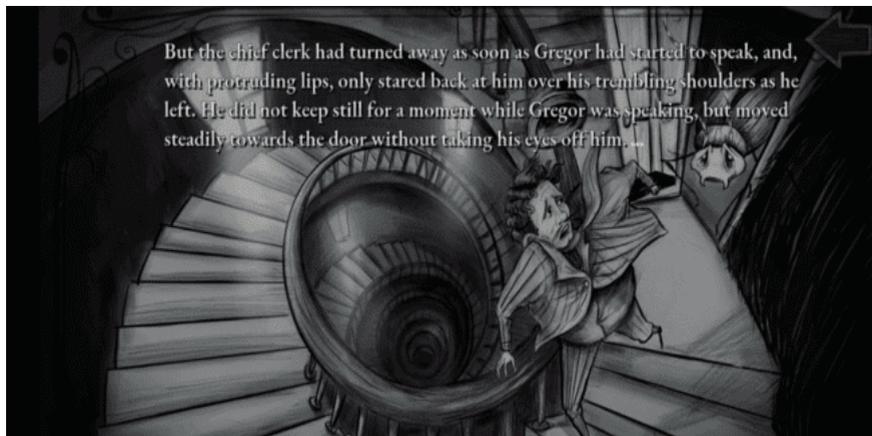
casa é constante ao longo do gameplay. Outros efeitos sonoros internos à narrativa usados ao longo do capítulo um, aprofundando a imersão no jogo, foram: o som do despertador (Figura 7), o barulho que Gregor faz ao tentar se movimentar em sua forma de inseto, passos no corredor e na escada (Figura 8) de acesso ao quarto de Gregor, batidas na porta, o som da campainha ao ser tocada pelo chefe do escritório, o barulho do giro da maçaneta da porta ao ser aberta e muitos outros. Destaque-se, porém, que alguns desses sons são mencionados explicitamente no texto fonte, como o som do despertador (“[...] *the alarm clock, ticking on the chest of drawers*” – em tradução livre, “o alarme, fazendo tique-taque sobre o gaveteiro”), ao passo que outros não são enunciados pelo narrador, mas sim consequências dedutíveis dos eventos narrados (“[...] *but moved steadily towards the door*” – em tradução livre, “mas se dirigiu até a porta em passos firmes”).

Figura 7 – Captura de tela de cena com som diegético também descrito no texto verbal



Fonte: The Metamorphosis, 2020.

Figura 8 – Captura de tela de cena com som diegético não descrito no texto verbal



Fonte: The Metamorphosis, 2020.

Em relação aos recintos presentes no livro, é possível perceber um círculo vicioso nas experiências de Gregor Samsa construído imageticamente pelos ambientes onde se passam as cenas da obra. Inicialmente, o quarto pequeno, desorganizado e a vista melancólica da janela refletem a vida reclusa e alienada do protagonista. O tempo chuvoso visível constantemente através da janela nos remete à monotonia e à falta de mudanças em sua rotina, intensificando sua sensação de aprisionamento. Em segundo lugar, suas viagens de trem, dia sim, dia não, criam um ciclo de preocupação constante com as conexões, ressaltando a ansiedade e o estresse que permeiam sua existência. A repetição dessas viagens o prende em uma rotina exaustiva e intensifica seu estado de apatia.

Há também uma sensação de desconforto evidente quando a personagem se preocupa com a qualidade das camas que terá para descansar nos diversos hotéis em que se hospeda durante sua intensa rotina de viagens. Por fim, suas refeições fora do horário em restaurantes aleatórios evidenciam seu isolamento e a falta de controle sobre sua

própria vida. A alimentação irregular o priva de rotinas saudáveis, tornando-o mais vulnerável e enfatizando a espiral negativa em que se encontra. Os ambientes presentes na obra *A Metamorfose* contribuem, desse modo, para aprisionar o protagonista em um círculo vicioso de ansiedade e alienação, criando uma teia de repetição e isolamento que o afetam psicologicamente.

Em relação ao jogo, em quatro momentos do capítulo 1, ao introduzir certos ambientes ao jogador, a adaptação escapa das imagens estáticas e apresenta quadros animados para ilustrar determinadas situações do enredo. Em três delas são retratados os sentimentos e recordações de Gregor. No momento em que ele diz, “[...] que profissão extenuante eu escolhi. Viajar dia sim e dia não. [...] e ainda por cima há a maldição de viajar, a preocupação em fazer conexões de trem, [...]” (KAFKA, 2011, s.n., tradução nossa)⁵, é feito um corte da cena estática para uma cena em movimento com Gregor, cabisbaixo e pensativo, dentro de um vagão de trem (Figura 9).

Figura 9 – Captura de tela de cena com Gregor em vagão de trem



Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

5 “[...] what a strenuous career it is that I’ve chosen! Travelling day in and day out. [...] and on top of that there’s the curse of travelling, worries about making train connections [...]” (KAFKA, 2011, s.n.).

Em seguida, na mesma tela do jogo, o protagonista continua a sentença anterior dizendo “[...] refeições ruins e irregulares, [...]”⁶, e novamente o jogo alterna para uma cena animada, em que Gregor está olhando fixamente para a comida fumegante a sua frente, aparentemente em profunda reflexão e miséria (Figura 10). A fala segue e Gregor completa: “[...] contato com diferentes pessoas a todo o tempo, de modo que você nunca consiga conhecer alguém ou fazer amizade com elas”⁷. Então, o jogo apresenta uma sequência de rostos desconhecidos (Figura 11) que passeiam na memória do protagonista, ilustrando o descontentamento e o cansaço de Gregor em relação a sua rotina de trabalho.

Figura 10 – Captura de tela 10 de cena com Gregor se alimentando



Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

6 “[...] bad and irregular food, [...]” (KAFKA, 2011, s.n.).

7 “[...] contact with different people all the time so that you can never get to know anyone or become friendly with them” (KAFKA, 2011, s.n.).

Figura 11 – Captura de tela de cena com sequência de rostos lembrados por Gregor



Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

Em uma última cena animada do capítulo um, em seu quarto, no momento em que Gregor tenta se movimentar para descer da cama, o jogo mostra uma cena de ângulo alto (Figura 12), com enquadramento de cima para baixo, exibindo, pela primeira vez, o corpo animalesco de Gregor movimentando as patas freneticamente. Apesar da ideia de que Gregor Samsa tenha se transformado em uma barata habite o imaginário popular, na realidade, o termo em alemão escrito por Kafka em 1915, *Ungeziefer*, não tem uma tradução direta para a língua inglesa (e nem para a língua portuguesa). Desse modo, diferentes denominações para o animal foram dadas nas diversas traduções feitas para a obra (ABI-SÂMARA, 2021). O texto-fonte utilizado como referência na produção do jogo traz o termo alemão traduzido como “vermin” para a língua inglesa (em português, verme).

No entanto, como podemos observar na Figura 12, a Izmir Games fez uma escolha estética muito similar a uma barata para refigurar o personagem Gregor quando transformado em animal – evento que

está no centro do enredo da narrativa kafkiana. Sobre a refiguração de personagens literários em jogos eletrônicos, o pesquisador Carlos Reis destaca tratar-se de um dos desafios centrais aos estudos de adaptação, dado que o processo envolve reconstruir um “elemento narrativo estático” como “categoria dinâmica, instável e mesmo evanescente”: “a personagem como conceito em movimento” (REIS, 2017, p. 131). Porém, a opção dos adaptadores do romance ao jogo *The Metamorphosis* não parece seguir no mesmo caminho que o descrito pelo pesquisador, visto que, em lugar de operar com ambiguidades iconográficas para representar visualmente Gregor transformado em animal, a componente visual do jogo recorre a convenções de outros produtos gráficos ou audiovisuais que também dão a ver o personagem como uma barata. Observa-se, assim, o que Carlos Reis (2017, p. 133) entende como um vetor comum às adaptações de personagens literários para jogos eletrônicos: “a nossa memória narrativa reflete-se na construção dos videogames narrativos e das personagens”.

Figura 12 – Captura de tela de cena com representação iconográfica de Gregor como uma barata



Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

Os recursos audiovisuais interativos e não interativos anteriormente descritos nos servem para entender o jogo *The Metamorphosis* como um bom exemplo de literatura em campo expandido. Eles dão uma nova camada ao *storytelling* ao expandir o enredo que temos no livro e ao refigurar espaços diegéticos, eventos narrativos e personagens. Através da imagem, podemos constatar, por exemplo, as escolhas artísticas feitas pela produtora do jogo em relação às características físicas de Gregor, tanto em sua forma humana quanto em sua forma animal, bem como as características físicas dos demais personagens, expressões faciais, a escolha de uma determinada paleta de cores, efeitos de iluminação e outros detalhes dos ambientes que, por muitas vezes, não são descritos no texto-fonte.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão, esta análise comparativa entre o livro *A Metamorfose* e a adaptação em jogo eletrônico produzida pela Izmir Games revela a preservação quase integral do texto-fonte na versão digital. No entanto, a adaptação vai além ao explorar recursos audiovisuais interativos e não interativos que enriquecem o enredo e ampliam as fronteiras do campo da literatura.

A sonorização da obra, com seus efeitos bem aplicados, proporciona uma experiência sensorial mais imersiva para os jogadores em comparação com a obra impressa. Além disso, a criação de um ambiente através de trilhas e efeitos sonoros diegéticos e não diegéticos ajuda a reconstruir a atmosfera opressiva, melancólica e perturbadora presente na obra original. As imagens animadas utilizadas em momentos específicos da adaptação também desempenham um papel fundamental na transposição do enredo. Ao dar forma

aos personagens, cenários e aos pensamentos e preocupações de Gregor, essas animações agregam um elemento visual mais dinâmico ao jogo eletrônico. Elas permitem ao jogador visualizar cenas que, de outra forma, seriam apenas descritas no livro, o que por um lado acrescenta uma dimensão visual à narrativa, mas por outro reduz as ambiguidades que a representação verbal permite, por sua própria dinâmica semiótica.

Essa combinação de elementos audiovisuais no jogo eletrônico de *A Metamorfose* transcende as fronteiras tradicionais da literatura, proporcionando uma experiência de literatura em campo expandido, conforme teorizado por Garramuño. Ao agregar elementos auditivos e visuais à experiência de leitura, a adaptação digital oferece aos leitores uma maneira diferente de se envolver com a obra. Isso pode atrair novos públicos e, quem sabe, servir como um impulso inicial para despertar interesse pela literatura clássica ou, simplesmente, pela leitura. Certamente, as experiências de jogadores que tomam *The Metamorphosis* como um original e daqueles que o reconhecem como adaptação são diferentes, conforme descrito por Hutcheon (2011) ao discutir a recepção de adaptações por diferentes públicos. Este é um tema que pode ser aprofundado em pesquisas futuras sobre o jogo da Izmir Games ou outras adaptações do romance de Kafka para videojogos, dado o crescimento de produtos culturais eletrônicos que têm refigurado personagens e narrativas literárias dos séculos XIX e XX.

Em relação ao acesso ao jogo, um fator que facilita a aproximação do jogador com a obra é o gameplay simples e intuitivo, que demanda baixa agência do jogador, que apenas precisa clicar na tela para, a seu tempo, avançar entre as cenas com excertos verbais e complementos audiovisuais. Tal característica contribui com a navegação pela obra

digital e prioriza a leitura do texto-fonte ao não pressionar o jogador a avançar na narrativa sem antes ter lido ou relido os trechos do texto apresentados na tela. Outro fator positivo para sua acessibilidade é a possibilidade de funcionamento do jogo em hardwares de baixo custo, ou mesmo seu preço relativamente baixo nas plataformas em que o jogo deve ser adquirido antes de baixado.

Por fim, acreditamos que a adaptação digital de *A Metamorfose* como jogo eletrônico demonstra como a interação entre literatura e tecnologia pode levar a experiências enriquecedoras. Ao retomar o texto fonte de distintos modos, incorporar elementos audiovisuais e explorar o campo expandido da literatura, essa adaptação nos convida a repensar as possibilidades da leitura e a apreciar a riqueza das obras literárias sob novas perspectivas.

REFERÊNCIAS

ABI-SÂMARA, Raquel. O (in)evitável “monstruoso bicho repugnante” (ungeheueres ungeziefer) na retradução de *Die Verwandlung* de Kafka. In: *Cadernos de tradução*. Florianópolis, n. 3, v. 41, p. 221-241, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ct/a/GvPLz8Dg6j6FR5yrdqvVL6L/#>. Acesso em: 05 out. 2023.

BARBOSA, Andressa. Brasil já é o 5º país com mais usuários de internet no mundo. In: *Forbes Tech*. São Paulo, 30 out. 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/10/brasil-ja-e-o-5o-pais-com-mais-usuarios-de-internet-no-mundo/>. Acesso em: 14 jun. 2023.

CANCLINI, Néstor. *Culturas híbridas: estratégias para entrar y salir de la modernidad*. Ciudad de México: Grijalbo, 1990.

CANELA, Clara. PGB 2022: negros e mulheres são maioria entre gamers brasileiros. In: *IGN Brasil*. São Paulo, 18 abr. 2022. Disponível em: <https://br.ign.com/brasil/97784/news/pgb-2022-negros-e-mulheres-sao-maioria-entre-gamers-brasileiros>. Acesso em: 14 jun. 2023.

CARMINGUE, Janelynn; CARSTENSDOTTIR, Elin; MELCER, Edward F. What is a Visual Novel? In: *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*.

- v. 5 , pp. 1-18. Santa Cruz, set. 2021. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3474712>. Acesso em: 23 set. 2023.
- COTA, Débora. Campo expandido em abordagens do literário. In: *Anais do XXXIII ENANPOLL*. Cuiabá, jun. 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/organon/article/view/96698/55699>. Acesso em: 26 jun. 2023.
- GARRAMUÑO, Florencia. *Frutos estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea*. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.
- HAYLES, Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. São Paulo: Global, 2009.
- HOW LONG TO BEAT. *How Long to Beat the Metamorphosis*. 2020. Disponível em: <https://howlongtobeat.com/game/96693>. Acesso em: 07 out. 2023.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Ed UFSC, 2011.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2015.
- JESPER, Juul. Gameplay. In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.
- KAFKA, Franz. *The metamorphosis*. Tradução de David Wyllie. Uxbridge: Benediction Classics, 2011.
- PEARCE, Celia. Independent Art and Games. In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.
- REIS, Carlos. Para uma teoria da figuração. Sobrevidas da personagem ou um conceito em movimento. In: *Letras de Hoje*. Porto Alegre, n. 2, v. 52, p. 129-136, 2017. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/29161>. Acesso em: 07 out. 2023.
- SHORT, Emily. Interactive Fiction. In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.
- STEAM. *Steam Database*. 2023. Disponível em: <https://steamdb.info/>. Acesso em: 07 out. 2023.
- VIANNA, Bernardo. Mercado de jogos eletrônicos tomou impulso na pandemia e continua em alta. In: *Inspere*. São Paulo, 08 fev. 2022. Disponível em: <https://www.insper.edu.br/noticias/mercado-de-jogos-eletronicos-tomou-impulso-na-pandemia-e-continua-em-alta/>. Acesso em: 13 jun. 2023.