

Traduções semióticas de uma cultura oral para o meio dos jogos eletrônicos: o caso de “Never Alone (Kisima Ingitchuna)”

Kaluan Bernardo¹

2024

RESUMO

O artigo explora a tradução intersemiótica da cultura inupiate para o jogo eletrônico “Never Alone (Kisima Ingitchuna)”, lançado em 2014. Utilizando conceitos de Iuri Lotman, Edgar Morin e Roland Barthes, o artigo analisa como a tradução de uma tradição oral para um meio digital preserva e promove a cultura inupiate, desafiando estereótipos e visibilizando identidades marginalizadas. A discussão teórica aborda a semiósfera de Lotman, a linguagem como poder em Barthes e as relações duplas da imagem em Morin. O artigo argumenta que a tradução intersemiótica permite novas formas de poder pela linguagem e preservação cultural.

Palavras-chave: Tradução Intersemiótica, Jogos Eletrônicos, Semiótica da Cultura, Linguagem, Comunicação

ABSTRACT

O artigo explora a tradução intersemiótica da cultura inupiate para o jogo eletrônico “Never Alone (Kisima Ingitchuna)”, lançado em 2014. Utilizando conceitos de Iuri Lotman, Edgar Morin e Roland Barthes, o artigo analisa como a tradução de uma tradição oral para um meio digital preserva e promove a cultura inupiate, desafiando estereótipos e visibilizando identidades marginalizadas. A discussão teórica aborda a semiósfera de Lotman, a linguagem como poder em Barthes e. O artigo argumenta que a tradução intersemiótica permite novas formas de poder pela linguagem e preservação cultural.

Keywords: Intersemiotic Translation, Electronic Games, Semiotics of Culture, Language, Communication

1 INTRODUÇÃO

Em 2014 foi oficialmente lançado o jogo eletrônico “Never Alone (Kisima Ingitchuna)” pela Upper One Games, empresa que nasceu da fusão da ONG Cook Inlet Tribal Council (CITC), que trabalha com diferentes etnias originárias da América do Norte, e da E-Line Media, empresa voltada ao desenvolvimento de jogos educacionais.

O jogo conta a história de Nuna, uma menina inupiate (etnia que vive na região do Alasca) e que sai de casa para tentar lidar com uma misteriosa nevasca que

¹ ESPM – PPGCOM

está prejudicando sua tribo. Na jornada, ela conta com a ajuda de um espírito-raposa e passa por uma série de desafios relacionados às mitologias inupiates até encontrar o Exterminador, personagem que está causando os problemas.

A jornada no jogo é inspirada em Kunuuksaayuka, famoso conto inupiate criado por Robert Nasruk Cleveland, nativo nascido no final do século XIX que foi conhecido como um dos mais prolíficos e habilidosos contadores de história inupiate.

A cultura inupiate, como veremos mais adiante, é muito marcada pela tradição oral. E, nela, uma história pertence à família de quem a criou. Portanto, para desenvolver “Never Alone (Kisima Ingitchuna)”, a Upper Games precisou da autorização e da contação de histórias de Minnie Gray, anciã da região do Rio Negro, no Alasca, e filha de Robert Nasruk Cleveland.

Na verdade, todo “Never Alone (Kisima Ingitchuna)” foi feito em cocriação com os inupiates. Amy Freeden, inupiate e CFO da CITC, explica: “Sempre que houvesse dúvidas ou incertezas sobre como prosseguir, haveria o comitê de certificação de qualidade para ajudar, e se o comitê não soubesse como prosseguir, entraríamos em contato com os anciãos da tribo para ver qual seria o melhor caminho a ser seguido”. (Ferreira, 2014)

Foram chamados mais de 40 cidadãos inupiates (de anciãos a crianças) para colaborar com a criação do jogo. Parkin observa que tal cuidado foi importante para evitar estereotipagens: “Como qualquer projeto criativo, em que um grupo de ocidentais privilegiados tentam recontar lendas e costumes de um grupo indígena, há o risco de fazer uma caricatura ou mesmo racismo ‘amigável’”(Parkin, 2014).

Fredeen explica que o jogo nasceu para manter as tradições inupiates vivas, além de levar a sabedoria da etnia para o resto do mundo:

Como é comum aos povos indígenas, que também fazem parte de uma nação moderna, tem sido cada vez mais difícil manter as nossas tradições e herança cultural [...] Nosso povo transmitiu conhecimento e sabedoria por meio de histórias durante milhares de anos — quase tudo isso oralmente — e os contadores de histórias são membros incrivelmente respeitados da sociedade. Mas à medida que a nossa sociedade se moderniza, dificulta-se manter vivas estas tradições. (Parkin, 2014)

A ideia de, ocidentais e inupiates se juntarem para traduzir uma narrativa original de tradução oral de um povo originário em um jogo eletrônico permite refletir acerca de potenciais de traduções intersemióticas (Lotman, 1996), como exercer novas formas de poder pela linguagem (Barthes, 2017) e as necessidades de criar imagens para sobreviver à morte ((Morin, 1979)). Esse artigo usa “Never Alone (Kisima Ingitchuna)” como estudo de caso para tanto.

2 A COSMOVISÃO INUPIATE

“Never Alone (Kisima Ingitchuna)” não é apenas um jogo eletrônico. Ele vem com uma espécie de documentário, dividido em 24 vídeos de duração variada entre três e sete minutos, que apresentam diversos aspectos da vida inupiate contada pelos nativos que participaram da concepção do jogo. Neles, há depoimentos que vão desde curiosidades sobre animais como raposas e ursos polares até discussões sobre a cosmovisão daquela etnia.

Em muitos desses depoimentos, eles falam de sua relação de interdependência com a natureza. Eles têm um conceito interessante chamado Sila. Uma nativa, chamada Fannie Akpik a define da seguinte forma: “Sila é o clima. Também significa a atmosfera [...] Sempre tivemos essa espiritualidade, sobretudo ao nosso redor”(One, 2014). Outra inupiate, Jana Pausauraq (One, 2014) diz: “Sila tem uma alma do mesmo modo que nós, pessoas, do mesmo modo que os animais têm”.

Essa cosmovisão atua tanto nas esferas de relação entre homem-natureza, homem-homem, quanto homem-essências espirituais. Na verdade, para eles não há essa separação: tudo faz parte do mesmo todo. A ideia de relação fica clara na fala Freeden:

Acho que os espíritos do bem, dentro e fora deles, tratam sobre como estamos conectados com as coisas (. . .) Uma das coisas que acho difícil de se entender é que isso não é um modo de observar as coisas, é um modo de saber que você está conectado com tudo. (One, 2014).

Ainda nas entrevistas de “Never Alone”, Ishmael Angaluuk, outro nativo, fala sobre a relação homem-natureza para os inupiate:

Somos ensinados a não haver hierarquia. Não se trata do resto e dos homens, com os humanos no topo, como se estivessem separados do resto. Aprendemos que tudo é igual e todos os animais têm uma forma humana ou podem ser vistos em uma forma humana. E, assim, eles têm a mesma ou mais inteligência. Na verdade, esses têm muito a ensinar às pessoas e é desta maneira que essas transformações podem acontecer. É como se o animal quisesse que você o visse em sua forma humana.(One, 2014)

diz ainda que, dessa consciência, nasce a percepção de que “tudo está vivo e tem uma alma” ao abordar a integração com o meio:

Passamos todo nosso tempo na natureza. Você fica bastante íntimo do mundo com o tempo, se você está vivendo aquela vida, você começa a sentir que tudo tem um espírito, há uma consciência em tudo. Tudo está vivo — e se tudo está vivo, queremos respeitar tudo isso. (One, 2014)

A crença de um universo sem hierarquia e enxergando o homem e o meio ambiente como um único ser, ajuda a situar qual a semiosfera (Lotman, 1996) que os

inupiates transitam. Ela é construída a partir dos contos passados por tradição oral, mas é também traduzida em mecânicas de jogo, como veremos mais adiante.

Outro aspecto recorrente para os inupiate é a questão da colaboração entre eles na sua comunidade. É a relação do diálogo na esfera dos homens. Tanto por questões culturais quanto de sobrevivência, os inupiate são educados a sempre se ajudarem entre si. “Nós apenas damos. Cresci assim, sempre serei assim por conta do jeito que nós sempre pensamos no outro primeiro”, diz Joseph Saguiyuaq em uma das entrevistas de *Never Alone*. “Nossos valores são algo que nos liga: a importância de compartilhar com o outro; a importância da espiritualidade e a conexão com a Terra; nossas tradições; como caçamos e compartilhamos histórias, canções e danças”, comenta outra nativa, Cordelia Qignaaq. (One, 2014).

3 TRADUÇÕES INTERSEMIÓTICAS

Iuri Lotman, um dos principais teóricos da Escola de Tartu-Moscou, ao observar a semiótica de Charles S. Peirce e a semiótica de Ferdinand de Saussure, propõe uma nova teoria semiótica, que fica conhecida como “semiótica da cultura”. Nela, o conceito de semiosfera é essencial para compreender as ideias de tradução.

Para Lotman, a semiosfera é um espaço em que sistemas de signos, linguagens e textos culturais dialogam. O autor faz um paralelo com o conceito de biosfera defendido pelo biólogo e filósofo russo Vladimir Vernádski.

(...) Uma abordagem análoga também é possível em questões de semiótica. O universo semiótico pode ser considerado um conjunto de diferentes textos e linguagens fechadas entre si. Então todo o edifício terá a aparência de ser feito de tijolos diferentes. Contudo, a abordagem oposta parece mais frutífera: todo o espaço semiótico pode ser considerado um mecanismo único (se não como um organismo). Então, não um ou outro pequeno tijolo se torna primário, mas o “grande sistema”, chamado semiosfera. A semiosfera é o feroz espaço semiótico a partir do qual a própria existência da semiose é impossível (...) Pelo contrário, só a existência de tal universo — da semiosfera — faz com que o signo particular aja como realidade. (Lotman, 1996)

Lotman nos lembra que é sempre necessário pensar o texto em mais de um sistema semiótico:

Contudo, devemos atentar para outro aspecto da questão: o texto que é examinado sob a perspectiva de um sistema linguístico único é a realização de uma língua única. A cultura é em princípio poliglota e os seus textos são sempre feitos no espaço de pelo menos dois sistemas semióticos. (Lotman, 1996)

Desta forma, é preciso pensar as semiosferas como diálogos, trocas e traduções. Ao trabalhar a noção de semiosfera, Lotman fala em fronteiras, que distinguem

uma semiosfera de outra. Elas, no entanto, são intercambiáveis, e signos transitam entre uma semiosfera e outra — ou, como aponta Irene Machado:

Os sistemas de signos não funcionam isoladamente, o que implica dizer que nenhuma mensagem é produzida a partir de um único sistema. No espaço semiótico, o encontro dos códigos e das linguagens é tão somente lugar de interação. Com isso, viver na cultura é desfrutar da interação no seu espaço semiótico. (Machado, 2016)

Tais reflexões sobre semiosferas são importantes para trazer o conceito de tradução intersemiótica, ou de transcrição que, no caso de “Never Alone (Kisima Ingitchuna)”, nos permitem refletir sobre os desafios de traduzir um conto, de tradição oral, de uma etnia originária, para uma linguagem contemporânea e interativa como um jogo eletrônico.

Ao traduzir, não é possível simplesmente transpor todos os signos de uma semiosfera (a do conto oral, na cosmovisão inupiate) para outra (a do jogo eletrônico, voltado ao público ocidental). Mas é possível, com certos cuidados, como envolver e ouvir os inupiates, traduzir a “não-linguagem” e seu conteúdo estético criativo, como observa Machado ao discutir as ideias de transcrição de Haroldo de Campos:

Em vez de princípio de equivalência, a tradução de poesia praticada por Campos segue o princípio da contradição, uma vez que “não se traduz o que é linguagem num texto mas o que é não linguagem” (Albercht Fabri apud Campos, 1992, p. 32). Quer dizer: não se trata de traduzir conteúdos, mas contextos estético-criativos. Consequentemente, não separa representação e representado; sentido e palavra; significante e significado. Com isso, o princípio da intraduzibilidade gera necessidades de intervenções que transformam a tradução num processo de recriação. (Machado, 2016)

A tradução intersemiótica, nesse caso, acontece como qualquer tradução: transformando determinados signos e reconstruindo-os de novas formas como uma prática de exercício cultural.

Haroldo de Campos nos lembra, afinal, que a tradução é vista como uma prática de estranhamento, transformando a língua do original. “Tradução quer dizer transmutação” (Campos, 2011).

A partir dessas ideias de tradução intersemiótica, ou de transcrição, é possível observar como é possível que os inupiate tragam suas narrativas orais e seu imaginário ancestral para o jogo eletrônico — mídia que, por si só, é uma linguagem complexa — se façam chegar a novas pessoas, ainda que transformados.

Os desenvolvedores de Never Alone narram um pouco sobre os desafios desse processo de tradução a Simon Parkin, na revista New Yorker:

Para fazer Never Alone, nós tivemos que esquecer algumas formas tradicionais e fundamentais de fazer jogos e trazer a comunidade para o processo criativo — uma comunidade que sabia muito pouco sobre o meio, mas que

tem pensamentos poderosos sobre o que eles queriam ver em um jogo baseado em sua cultura”, disse Vesce. Ele chamou esse tipo de colaboração de “desenvolvimento inclusivo”, em que cada grupo estuda o mundo do outro. “Enquanto foi extremamente gratificante, também foi necessário um enorme comprometimento de todos os lados para construir uma fundação de respeito e confiança mútuos.(Parkin, 2014)

Parte dos esforços em ser fiel à cultura inupiate se vê na narração do jogo, feita completamente no idioma original do povo, o inupiate. Apesar de existirem legendas em diversas linguagens, o tempo todo é recomendado usar o áudio com a língua original.

4 MECÂNICAS DE JOGOS NA TRADUÇÃO

É importante destacar como os desenvolvedores trabalharam para inserir elementos que fazem parte da cosmovisão inupiate, mas não estão no conto específico Kunuuksaayuka.

Para apresentar como os inupiate enxergam as auroras boreais (eles acreditam ser espíritos de crianças que poderiam roubar sua cabeça para se divertir), os game designers, por exemplo, inseriram espíritos verdes em algumas fases, que podem derrotar a protagonista.

Eles também alteraram o gênero do personagem. No jogo, o garoto Kunuuksaayuka é representado por uma menina chamada Nuna. “Histórias inupiate estão repletas de meninos e meninas, homens e mulheres, e o gênero dos personagens é muito menos importante que a sabedoria e aprendizado contidos na história”, justifica a equipe no blog do game. Além disso, segundo os desenvolvedores, a “dona da história”, Minnie Gray, filha de Robert Cleveland (o autor original do conto), autorizou a mudança. A alteração foi feita pensando em incentivar mais garotas no mundo dos videogames.

O tema da interdependência, como ponto central da vida inupiate, também é traduzido na mecânica do jogo. A protagonista não está sozinha, ela é acompanhada por uma raposa. O jogador deve, o tempo todo, alternar entre a personagem humana e o animal para conseguir progredir no jogo e resolver os desafios. Em diversos trechos a ação de um personagem é complementada pela de outro, mostrando ser impossível evoluir sozinho.

Cada personagem tem habilidades e específicas: a raposa consegue saltar mais alto, dialoga com os “espíritos do bem” e, ainda, quando transformada em espírito, pode flutuar e controlar elementos da natureza; já a garota é a única capaz de empurrar e arrastar objetos, bem como usar a boleadeira (artefato com várias

pedras amarradas a uma corda, que os inupiates utilizavam para espantar animais que atrapalhavam em suas caças) para atividades especiais. É notável como elementos de game design funcionam como integração narrativa e conseguem também comunicar parte da cultura daquela população.

Há ainda um personagem novo, que apesar de ser comum em outras histórias inupiate, não estava na original de Kunuuksaayuka. É o “Exterminador”, um homem mau, que destrói vilarejos e persegue a garota e a raposa. Seu papel na história também não traz grandes desvios do conto original, mas funciona para trazer dinamidade ao desenrolar do jogo. Amy Freeden, nativa inupiate e uma das responsáveis pelo jogo, explica em um dos vídeos do documentário:

Um tipo de personagem recorrente nas histórias inupiate é o Exterminador. É o tipo de cara mau. O que entra em risco quando ele aparece nas histórias é a subsistência dos indivíduos e de toda a comunidade. O Exterminador é usado como modo de dizer ‘Não aja somente por si mesmo. Tenha a comunidade em seu coração. (One, 2014)

Tais elementos de cosmovisão só poderiam ser traduzidos com tais especificidades para uma mídia como um jogo eletrônico, marcado pela imersão e pela interatividade que lhe são próprias. Em um filme ou um livro, por exemplo, não seria possível o indivíduo assumir o controle da protagonista e depender da ajuda de outro personagem para poder progredir. Desta forma, não experimentaria da mesma forma as ideias de alteridade e interdependência que os autores inupiate gostariam de transmitir.

O poder de imersão dos jogos eletrônicos, fruto da interatividade, que permite apresentar de forma única novos contextos ao jogador, é explorado pela pesquisadora Adriana Kei Ohashi Sato, que propõe a ideia de uma ambiente e de um interator nos videogames:

A imersão é a propriedade que, a partir da interação que o ambiente virtual promove, faz com que o sujeito (interator) se integre a esse ambiente. Ou seja, o interator passa a participar efetivamente desse ambiente. Essa participação difere de interator para interator, pois cada um fará sua própria exploração e interpretação do ambiente. Daí o fato de ser peculiar o modo de como um interator imerge. Ao imergir, ele entra em um mundo virtual cujas possibilidades são infinitas, distintas do mundo real (ordinário). No ambiente virtual, as restrições são diferentes do mundo cotidiano, pois se trata do mundo imaginário, imaginado. Por exemplo, no mundo cotidiano sabemos ser impossível o homem voar sem recursos tecnológicos, mas isso é uma ação perfeitamente possível no mundo virtual. O sistema de exploração desses ambientes digitais pode permitir ações que contrariem a física do mundo cotidiano, dentre outras leis e regras da ciência. (Sato, 2009)

Isso acontece porque o universo dos videogames, por seu caráter digital, consegue operar no campo do simbólico, que se comunicam com a realidade não

digital do interator e que cria sua própria realidade imaginada nessa interação. Sato diz:

O sujeito confere aos símbolos e a própria alegoria uma interpretação e significados próprios. Isso ocorre por dois motivos principais: o primeiro diz respeito à trajetória escolhida pelo jogador. Ao se deparar com esses elementos, o jogador escolhe uma trajetória, também individual, não seguindo necessariamente a ordem ou sequência imaginada pelo game designer no projeto dessa realidade virtual (jogo). O segundo está diretamente associado ao repertório individual do jogador, suas experiências e percepções singulares.(Sato, 2009)

5 SOBRE LINGUAGENS E PODERES.

Roland Barthes, em sua aula inaugural no Colégio da França, em 1977, faz uma série de considerações importantes sobre as relações entre poder, linguagem e literatura. O teórico lembra, àquela altura, que a linguagem sempre está intrinsecamente ligada ao poder e à opressão:

Mas a língua, como desempenho de toda linguagem, não é nem reacionária, nem progressista; ela é simplesmente: fascista; pois o fascismo não é impedir de dizer, é obrigar a dizer. Assim que ela é proferida, mesmo que na intimidade mais profunda do sujeito, a língua entra a serviço de um poder. Nela, infalivelmente, duas rubricas se delineiam: a autoridade da asserção, o gregarismo da repetição. Por um lado, a língua é imediatamente assertiva: a negação, a dúvida, a possibilidade, a suspensão de julgamento requerem operadores particulares que são eles próprios retomados num jogo de máscaras languageiras; o que os linguistas chamam de modalidade nunca é mais do que o suplemento da língua, aquilo através de que, como uma súplica, tento dobrar seu poder implacável de constatação. Por outro lado, os signos de que a língua é feita, os signos só existem na medida em que são reconhecidos, isto é, na medida em que se repetem; o signo é seguidor, gregário; em cada signo dorme este monstro: um estereótipo: nunca posso falar senão recolhendo aquilo que se arrasta na língua. Assim que enuncio, essas duas rubricas se juntam em mim, sou ao mesmo tempo mestre e escravo: não me contento com repetir o que foi dito, com alojar-me confortavelmente na servidão dos signos: digo, afirmo, assento o que repito. (Barthes, 2017)

Embora Barthes estivesse falando principalmente da língua falada ou escrita, ele fala de linguagens na totalidade. Nesse sentido, podemos expandir a ideia de linguagem também para o jogo eletrônico.

É necessário refletir por que os inupiates enxergaram a necessidade de traduzir sua cultura oral para a linguagem do jogo. Em diversos depoimentos deles nos documentários de “Never Alone (Kisima Ingitchuna)”, a resposta é clara: assim como vários povos originários, os inupiates estão também sofrendo etnocídio. E, para eles, é urgente preservar sua cultura — mesmo que se submetendo ao poder de outra linguagem.

Por outro lado, essa tradução intersemiótica deles também permite certa subversão. Assim como Barthes acredita que a literatura pode *trapacear* a língua e, pelo seu interior, combater suas estruturas de poder, os inupiates o fazem ao utilizar a linguagem digital criada pelo homem ocidental para subverter suas formas de se comunicar e propor uma nova cosmovisão. Não por acaso, em “Never Alone (Kisima Ingitchuna)”, ninguém mata ou morre — mecanismos tão comuns no léxico dos jogos eletrônicos.

Desta forma, os inupiates fazem com o jogo eletrônico o mesmo que Barthes dizia ser possível fazer com a literatura: jogar com os signos:

Pode-se dizer que a terceira força da literatura, sua força propriamente semiótica, consiste em jogar com os signos em vez de destruí-los, em colocá-los numa maquinaria de linguagem cujos breques e travas de segurança arrebentaram, em suma, em instituir no próprio seio da linguagem servil uma verdadeira heteronímia das coisas.(Barthes, 2017)

As ideias de Barthes dialogam muito com a de seu contemporâneo Michel Foucault, que também nos são úteis para refletir não só sobre como jogos como “Never Alone (Kisima Ingitchuna)” são capazes de, em alguma medida, subverter discursos e linguagens de poder, mas também da necessidade de obras como essa existirem em um mundo que exclui cada vez mais discursos e existências de povos originários, como os inupiates.

Foucault, também em um discurso inaugural no Collège de France, que o discurso é, em si, o poder pelo qual se luta:

(...) Por mais que o discurso seja aparentemente bem pouca coisa, as interdições que o atingem revelam logo, rapidamente, sua ligação com o desejo e com o poder. Nisto não há nada de espantoso, visto que o discurso - como a psicanálise nos mostrou - não é simplesmente aquilo que manifesta (ou oculta) o desejo; é, também, aquilo que é o objeto do desejo; e visto que - isto a história não cessa de nos ensinar o discurso não é simplesmente aquilo que traduz as lutas ou os sistemas de dominação, mas aquilo por que, pelo que se luta, o poder do qual nos queremos apoderar.(Foucault, 1999)

É factível pensar que, embora os inupiates e outros povos originários sejam excluídos da ordem do discurso atual, encontraram na subversão da linguagem e do discurso do jogo eletrônico uma forma de resistir, fazendo com que seu imaginário persevere por mais tempo.

Foucault pensa na educação como um dos sistemas de ordenação do discurso, pelo qual é imposta uma norma padronizada de se pensar. Criar jogos, com intuitos educativos como o que aqui analisamos, é uma possível forma de propor nova forma de educação e, assim, ordenar novos discursos, ainda que submetidos a outras linguagens e discursos sob o qual vivemos.

Enfim, em escala muito ampla, é preciso reconhecer grandes planos no que poderíamos denominar a apropriação social dos discursos. Sabe-se que a educação, embora seja, de direito, o instrumento graças ao qual todo indivíduo, em uma sociedade como a nossa, pode ter acesso a qualquer tipo de discurso, segue, em sua distribuição, no que permite e no que impede, as linhas que estão marcadas pela distância, pelas oposições e lutas sociais. Todo sistema de educação é uma maneira política de manter ou de modificar a apropriação dos discursos, com os saberes e os poderes que eles trazem consigo. (Foucault, 1999)

6 IMAGENS PARA SOBREVIVER

Edgar Morin, em um texto chamado “Sapiens Demens”, reflete sobre a origem da fruição estética do homem. Segundo o pensador, vontade estética surge a partir da noção de morte e da ideia de que a imagem pode criar um “duplo” da realidade. Portanto, a imagem e, conseqüentemente, a arte, podem ser uma forma de ‘vencer’ a morte do homem.

Por outro lado, a arte, isto é, talento, habilidade, precisão, invenção na prática, que os antecessores do sapiens já haviam desenvolvido nas atividades práticas e, em especial, na caça, aventura-se e desdobra-se num novo campo, o das produções próprias ao espírito (imagens, símbolos, ideias) a que aqui chamaremos noológicas. Para compreender mais profundamente como uma imagem pode ter acesso à existência como “duplo”, é preciso compreender que todo objeto tem, a partir de então, para o sapiens, uma dupla existência. Por meio da palavra, do sinal, da inscrição, do desenho, esse objeto adquire uma existência mental até mesmo fora de sua presença. Assim, a linguagem já abriu a porta à magia: desde o momento em que toda e qualquer coisa traz imediatamente ao espírito a palavra que a identifica, essa palavra produz imediatamente a imagem mental da coisa que ela evoca e confere-lhe presença, ainda que ausente. (Morin, 1979)

A partir dessa necessidade de operar mais por uma lógica simbólica do que por uma estritamente utilitária ou sobrevivencialista, o *Homo sapiens* se mostra “louco”, como defende Morin. Ou, ao mesmo tempo, sábio:

Somos, por conseguinte, chamados a procurar alguma ligação consubstancial entre o homo faber e o homem mitológico; entre o pensamento objetivo-técnico-lógico-empírico e o pensamento subjetivo-fantástico-mítico-mágico; entre o homem racional, apto ao controle de si próprio, a duvidar, a verificar, a construir, a organizar, a realizar ou acabar (to achieve) e, por outro lado, o homem irracional, inconsciente de si próprio, incontrolado, inacabado, destruidor, iluminado por quimeras, temerário; entre, enfim, a expansão conquistadora do sapiens, a sociedade cada vez mais complexa, e, por outro lado, a proliferação das desordens e dos delírios (...). O processo é, na verdade, até hoje, inverso. Já não se pode opor substancialmente, abstratamente, razão e loucura. Precisamos, ao contrário, sobrepor ao rosto sério, trabalhador, aplicado do homo sapiens o rosto ao mesmo tempo diverso e idêntico do homo demens. O homem é louco-sábio. A verdade humana comporta o erro. A ordem humana comporta a desordem. Trata-se, então, de perguntar se os progressos da complexidade, da invenção, da inteligência, da sociedade se realizaram apesar, com ou por causa da

desordem, do erro, do fantástico. E responderemos, ao mesmo tempo, por causa de, com e apesar de, com a resposta certa só podendo ser complexa e contraditória. (Morin, 1979)

Dentro do que Edgar Morin propõe, é possível pensar a necessidade de, por meio de criações estéticas e suas traduções intersemióticas, o povo inupiate querer preservar sua história — mesmo apesar do etnocídio. Mas, mais do que isso, também é possível aprender com o que eles têm a nos ensinar, como Morin propõe em “Os sete saberes necessários à educação do futuro”:

Conhecer o humano é, antes de mais nada, situá-lo no universo, e não o separar dele. Como vimos, todo conhecimento deve contextualizar seu objeto para ser pertinente. ‘Quem somos?’ é inseparável de ‘Onde estamos?’, ‘De onde viemos?’, ‘Para onde vamos?’. Interrogar nossa condição humana implica questionar primeiro nossa posição no mundo (...). Para a educação do futuro, é necessário promover grande remembramento dos conhecimentos oriundos das ciências naturais, a fim de situar a condição humana no mundo, dos conhecimentos derivados das ciências humanas para colocar em evidência a multidimensionalidade e a complexidade humana, bem como integrar (na educação e no futuro) a contribuição inestimável das humanidades, não somente a filosofia e a história, mas também a literatura, a poesias, as artes. (Morin, 2018)

Em 2024, dez anos após o lançamento do primeiro jogo, está previsto o lançamento de *Never Alone 2* (Custodio, 2024), que continua sendo dirigido pelo povo inupiate. Hoje, mais afetados pelas mudanças climáticas e pelo antropoceno, o inupiates ainda têm muito para ensinar por meio de traduções intersemióticas de sua cultura oral para nós, mesmo que por meio de discursos e linguagens como jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

BARTHES, R. **Aula**: Aula inaugural da cadeira de semiologia do Collège de France. 14. ed. [S.l.]: Cultrix, 2017.

CAMPOS, H. de. **Da transcrição poética e semiótica da operação tradutora**. [S.l.]: Viva Voz, 2011.

CUSTODIO, A. **Teaser de Never Alone 2 revela primeiras cenas de gameplay**. 2024. Disponível em: https://meups.com.br/noticias/teaser-never-alone-2-primeiro-gameplay/#google_vignette. Acesso em: 10/06/2024.

FERREIRA, V. **“Never Alone” transforma folclore do Alasca em videogame de nova geração**. 2014. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2014/11/18/never-alone-transforma-folclore-do-alasca-em-videogame-de-nova-geracao.htm>. Acesso em: 10/06/2024.

FOUCAULT, M. **A ordem do discurso**: Aula inaugural no Collège de France. 5. ed. [S.l.]: Loyola, 1999.

LOTMAN, I. M. **La semiosfera I**: Semiótica de la cultura y del texto. [S.l.]: Universitat de València, 1996.

MACHADO, I. Lugar da tradução intersemiótica na comunicação. **Revista USP**, n. 111, p. 157 – 168, Outubro/Novembro/Dezembro 2016.

MORIN, E. **O Enigma do Homem**. [S.l.]: Zahar, 1979.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. [S.l.]: Cortez, 2018.

ONE, U. **Never Alone**. 2014. Versão digital.

PARKIN, S. Never Alone: Could a Video Game Help to Preserve Inuit Culture? **New Yorker**, 2014.

SATO, A. K. O. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, L.; FEITOSA, M. (org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games”. [S.l.]: Cengage, 2009.