



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO**

**NATÁLIA CRISTINA DOS SANTOS MAGNO**

**NO MEIO DO CAMINHO DESTE JOGO: A JORNADA DE DANTE NA SELVA  
INTERATIVA**

**FORTALEZA**

**2025**

NATÁLIA CRISTINA DOS SANTOS MAGNO

NO MEIO DO CAMINHO DESTE JOGO: A JORNADA DE DANTE NA SELVA  
INTERATIVA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução. Área de concentração: Processos de Retextualização

Orientador (a): Prof. Dr. Rafael Ferreira da Silva  
Coorientador(a): Prof. Dr. Vittorio Celotto

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- S236m Santos Magno, Natália Cristina dos.  
No meio do caminho deste jogo : a jornada de Dante na selva interativa / Natália Cristina dos Santos Magno. – 2025.  
123 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Fortaleza, 2025.  
Orientação: Prof. Dr. Rafael Ferreira da Silva.  
Coorientação: Prof. Dr. Vittorio Celotto.
1. Estudos da Tradução. 2. Videogames. 3. Estudos da Adaptação. 4. Tradução intersemiótica. 5. Polissistemas. I. Título.

CDD 418.02

---

NATÁLIA CRISTINA DOS SANTOS MAGNO

NO MEIO DO CAMINHO DESTE JOGO: A JORNADA DE DANTE NA SELVA  
INTERATIVA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução. Área de concentração: Processos de Retextualização

Aprovada em 30/05/2025

BANCA EXAMINADORA:

---

Prof. Dr. Rafael ferreira da Silva (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Igor Castilho Porsette  
Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)

---

Prof. Dr. Vitor da Cunha Gomes  
Diretoria de Ensino (DIRENS FAB)

A Deus.

A minha família, Sérgio, Cristina e Hosana.

## AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, agradeço a Deus pela vida, pela saúde e pela força. Sua presença constante me sustentou em cada passo desta jornada.

Aos meus pais, Cristina e Sérgio, e à minha irmã, Hosana, meu amor e gratidão eternos. Vocês foram meu alicerce, meu porto seguro, minha motivação diária. Tudo que conquisto tem raízes no cuidado, apoio e fé que sempre depositaram em mim.

Aos meus companheiros peludos de vida, meus gatos, agradeço pelo conforto silencioso, pelos olhos atentos e pela companhia constante que muitas vezes foi o que bastava para eu não me sentir sozinha.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Rafael Ferreira, minha gratidão mais profunda. Desde a graduação até aqui, você foi como um verdadeiro Virgílio, me guiando com paciência e generosidade. Sua confiança no meu trabalho me deu força quando duvidei de mim mesma. Obrigada por ter acreditado em mim.

Ao meu coorientador, Prof. Dr. Vittorio Celotto, agradeço pelas contribuições teóricas.

Aos meus amigos Yuri e Rayane, obrigada por cada palavra de apoio, cada escuta. Vocês testemunharam meus altos e baixos, minhas crises e conquistas, e seguiram ali, firmes. Sua amizade me sustentou.

Ao Antonio, obrigada por ter atravessado o meu caminho e tornado os últimos meses do mestrado mais leves, mais felizes e mais vivos. “É o tempo que dedicas à sua rosa que a torna tão importante” e, ao seu modo, você me lembrou disso: que o cuidado, a presença e o afeto tornam tudo mais significativo.

À CAPES, agradeço o apoio financeiro que tornou possível minha dedicação integral à pesquisa.

Ao programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (POET), sou grata pela formação, pelos professores, colegas e experiências que ampliaram meu olhar acadêmico e humano. Aos colegas com quem compartilhei esta travessia, meu carinho. Apreendi muito com cada encontro.

Por fim, agradeço a mim mesma. Por não ter desistido, mesmo quando o peso parecia maior do que eu podia suportar. Por ter encontrado força nas fraquezas, sentido na dúvida e coragem na fragilidade. Chegar até aqui não foi fácil, mas foi profundamente transformador.

“Se tu segui tua stella, non puoi fallire a glorioso  
porto.” (DANTE ALIGHIERI, *Inf.* XV .55-57).

## RESUMO

Esta pesquisa de mestrado examina a adaptação do poema narrativo *A Divina Comédia* (1304 – 1321), com ênfase no primeiro cântico, *Inferno*, de Dante Alighieri, para o jogo eletrônico *Dante's Inferno* (2010), criado pela Visceral Games. O estudo investiga como Dante utiliza combinações de palavras para formar imagens complexas e detalhadas de um lugar de tormentos, e como essa tradução, conhecida como transmutação de um sistema de signos para outro, é realizada para o jogo. A ideia de "transmutação" de sistemas de signos" é discutida com base na Teoria da Adaptação, principalmente nas ideias de Robert Stam. Para o autor, adaptar uma obra não é simplesmente traduzi-la de uma mídia para outra — como transformar um livro em filme ou jogo. É um processo mais criativo, em que a obra ganha novas camadas de significado ao migrar de um formato para outro. No caso de *Dante's Inferno*, a passagem do poema literário para o universo dos games não foi só uma transferência direta da história. O jogo recria a obra dentro de um novo contexto, misturando elementos da cultura pop, da tecnologia interativa e da linguagem visual dos games. Ou seja, não é uma cópia fiel, mas uma reinterpretação que dialoga com seu tempo e sua mídia. O objetivo principal é compreender como essa transmutação modifica, dialoga e se adapta às narrativas, objetivos, linguagens, públicos e meios de circulação relacionados ao produto meta. A pesquisa questiona de que maneira as complexidades do jogo potencializam, reinterpretam ou subvertem a narrativa literária para criar uma narrativa própria, e como isso afeta a trajetória do protagonista. A análise é baseada em teóricos como Linda Hutcheon (2013), Robert Stam (2006), Joseph Campbell (2007) e Itamar Even-Zohar (1990), cujas perspectivas esclarecem o processo de adaptação e as interações entre diferentes sistemas de comunicação. Ao integrar essas abordagens teóricas, essa análise pretende contribuir para uma compreensão mais profunda das complexidades envolvidas na adaptação intermediária e seus impactos nas narrativas literárias e de jogos eletrônicos. A investigação busca entender as dinâmicas entre a literatura clássica e as novas formas de mídia, explorando como o processo de adaptação pode ampliar o alcance e a acessibilidade de obras literárias, ao mesmo tempo em que desafia suas interpretações e significados primários. Ao analisar criticamente essas relações, espera-se contribuir para um diálogo interdisciplinar entre os Estudos Literários, os Estudos de Mídia e os Estudos da Tradução, enriquecendo a compreensão das formas pelas quais as histórias são contadas e vivenciadas em diferentes contextos culturais e tecnológicos.

**Palavras-chave:** Estudos da Tradução; tradução intersemiótica; Estudos da Adaptação; videogames; Polissistemas.



## ABSTRACT

This master's research examines the adaptation of the narrative poem *The Divine Comedy* (1304 - 1321), with emphasis on the first canticle, *Inferno*, by Dante Alighieri, to the electronic game *Dante's Inferno* (2010), developed by Visceral Games. The study investigates how Dante uses combinations of words to create complex and detailed imagery of a realm of torment, and how this translation—known as the transmutation of one system of signs into another—is carried out. The idea of "transmutation" of systems of signs is discussed based on the Theory of Adaptation, primarily through the ideas of Robert Stam. For the author, adapting a work is not simply translating it from one medium to another — like turning a book into a movie or a game. It is a more creative process, where the work gains new layers of meaning as it migrates from one format to another. In the case of *Dante's Inferno*, the transition from the literary poem to the world of video games was not just a direct transfer of the story. The game recreates the work within a new context, blending elements of pop culture, interactive technology, and the visual language of video games. In other words, it is not a faithful copy, but a reinterpretation that dialogues with its time and its medium. The main objective is to understand how this transmutation modifies, dialogues with, and adapts to the narratives, goals, languages, audiences, and circulation mediums of each sign system. The research questions how the game's complexities enhance, reinterpret, or subvert the literary narrative to create its own story and how this affects the protagonist's journey. The analysis draws on theorists such as Linda Hutcheon (2013), Robert Stam (2006), Joseph Campbell (2007), and Itamar Even-Zohar (1990), whose perspectives illuminate the adaptation process and interactions between different communication systems. By integrating these theoretical approaches, the analysis aims to deepen understanding of the complexities involved in intermedial adaptation and its impacts on literary and gaming narratives. The study seeks to understand the dynamics between classical literature and new media forms, exploring how the adaptation process can broaden the reach and accessibility of literary works while challenging their original interpretations and meanings. Through critical examination of these relationships, the research aspires to contribute to an interdisciplinary dialogue between Literary Studies, Media Studies, and Translation Studies, enriching the understanding of how stories are told and experienced across different cultural and technological contexts.

**Keywords:** Translation Studies; intersemiotic translation; Adaptation Studies; videogames; Polysystems.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Manuscrit de la biblioth��que de Toulouse - A viagem de S��o Paulo .....	59
Figura 2: Miniatura do C��dice Trivulziano 1080.....	61
Figura 3 - Desenhos de Sandro Botticelli para a Divina Com��dia de Dante.....	63
Figura 4 - Ilustra��o de Gustave Dor�� para o Canto I do Inferno de Dante.....	65
Figura 5 - C��rculo conserva-dor em <i>Inferno</i> .....	68
Figura 6 - Canto V.....	70
Figura 7 – Capa do jogo <i>Dante’s Inferno</i> .....	71
Figura 8 - <i>Dante’s Inferno</i> 1986.....	72
Figura 9 – Tela inicial <i>Dante’s Inferno</i> (1980) .....	73
Figura 10 – Personagem jog��vel de Dante.....	74
Figura 11 - Capa da HQ.....	75
Figura 12 – Dante e Virg��lio no VII c��rculo. ....	76
Figura 13 – Capa de <i>Inferno</i> de Art Young’s.....	77
Figura 14 – L��cifer em <i>L’Inferno</i> .....	78
Figura 15 – Cartaz de divulga��o do filme.....	79
Figura 16 – <i>La solita Commedia</i> .....	80
Figura 17 - Dante, protagonista do jogo <i>Dante’s Inferno</i> .....	83
Figura 18 – Alighiero e Dante crian��a em <i>Dante’s Inferno</i> .....	85
Figura 19 – Dante nas cruzadas .....	85
Figura 20 – Absolver ou punir P��ncio Pilatos .....	87
Figura 21 – Dante usando a Cruz de Beatriz e a Foice da Morte .....	88
Figura 22 – Representa��es de Beatriz ao longo de <i>Dante’s Inferno</i> .....	90
Figura 23 – Dante e Virg��lio em <i>Dante’s Inferno</i> .....	91
Figura 24 – L��cifer em <i>Dante’s Inferno</i> .....	93
Figura 25 – Dante enfrentando os beb��s n��o batizados e Minos.....	97
Figura 26 – C��rculo da Lux��ria e a Torre Carnal.....	98
Figura 27 – C��rculo da gula e a representa��o de C��rbero no jogo .....	99
Figura 28 – C��rculo da avareza e a figura do avaro e pr��digo no jogo .....	100
Figura 29 – Entrada do c��rculo da ira e Flegias em <i>Dante’s Inferno</i> .....	101
Figura 30 – Metamorfose de Beatriz e a Cidade de Dis .....	102
Figura 31 – C��rculo da heresia e a figura dos hereges .....	103

Figura 32 – Flegetonte em <i>Dante's Inferno</i> .....	104
Figura 33 – Floresta dos Suicidas e o encontro com a mãe de Dante .....	105
Figura 34 – Areias Ardentes e o confronto com Francesco .....	105
Figura 35 – Umas das arenas rápidas do nível e a luta com <i>Malacoda</i> .....	107
Figura 36 – Círculo da traição e confronto final com Lúcifer .....	108
Figura 37 – Dante avista a montanha do Purgatório .....	109

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 – Comparação de Personagens .....	94
Tabela 2 – Estrutura Narrativa.....	95
Tabela 3 – Representações dos Círculos do Inferno.....	109

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>2 METODOLOGIA.....</b>	<b>15</b>
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>17</b>
3.1 A adaptação como processo criativo.....	17
3.2 Transmídia e Cultura da Convergência.....	24
3.3 Teoria dos Polissistemas e dinâmica das relações culturais .....	29
3.4 Literatura Ergódica e Interatividade.....	31
3.5 Videogames.....	35
3.6 Tradução, Adaptação e Mídia Digital de videogames.....	40
3.7 Técnica da narrativa em videogames.....	41
3.8 A adaptação da <i>Comédia</i> : reconfiguração da jornada do herói.....	44
<b>4 DANTE E A <i>COMÉDIA</i>.....</b>	<b>47</b>
4.1 Juventude e Obras.....	47
4.2 <i>A Divina Comédia</i> : Dos pecados do <i>Inferno</i> à União com Deus no <i>Paraíso</i> .....	49
4.3 A Estrutura da <i>Divina Comédia</i> .....	52
4.4 Estrutura e alegoria.....	54
<b>5 DANTE E AS IMAGENS.....</b>	<b>55</b>
5.1 A Dimensão Visual na Poesia de Dante.....	55
5.2.O papel da tradição cultural.....	57
5.3 Imagem e Modernidade.....	66
5.4 A imagem de Dante: representações na cultura popular.....	71
<b>6 ANÁLISE DO CORPUS.....</b>	<b>81</b>
6.1 <i>Dante's Inferno</i> : Produção e Estratégias de Divulgação.....	81
6.2 Dante.....	82
6.3. Beatriz.....	89
6.4. Virgílio.....	91
6.5. Lúcifer.....	92
6.6. Estrutura do Inferno em <i>Dante's Inferno</i> .....	95
6.7 A estrutura do <i>Inferno</i> no jogo.....	96
<b>6 CONCLUSÃO .....</b>	<b>113</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>117</b>

## 1. INTRODUÇÃO

As adaptações literárias para mídias digitais têm ganhado destaque por sua capacidade de reinterpretar as narrativas de partida, dialogando com novos públicos e contextos culturais. A presente pesquisa tem como objetivo geral a análise da adaptação do poema *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri, para o jogo eletrônico *Dante's Inferno*, desenvolvido pela Visceral Games. *Dante's Inferno* não apenas transcodifica a narrativa do poema para o gênero *hack-and-slash*, mas também modifica os personagens e os temas para atender às expectativas da audiência de jogos eletrônicos. O termo *hack-and-slash* refere-se a um subgênero de jogos eletrônicos que enfatiza ação e combate corpo a corpo, geralmente com armas brancas como espadas ou machados. Esses jogos costumam envolver o enfrentamento de múltiplos inimigos simultaneamente, com foco em ataques rápidos e combos, termo que designa uma sequência ininterrupta de golpes desferidos contra um ou mais inimigos. O gênero tem suas raízes em jogos de ação dos anos 80 e 90, mas ganhou popularidade com o avanço dos gráficos 3D nos consoles da sexta geração, PlayStation 2 (2000), Nintendo GameCube (2001) e Xbox (2001), permitindo experiências de combate mais dinâmicas e viscerais.

O campo de pesquisa aqui explorado situa-se no cruzamento entre os Estudos da Tradução e os Estudos de Adaptação, com ênfase no conceito de adaptação. Esse tipo de tradução refere-se à transposição de narrativas de um sistema sógnico para outro, como a migração de um texto literário para o meio interativo dos videogames. A pesquisa, portanto, propõe-se a responder como as particularidades do jogo reconfiguram, potencializam ou subvertem a narrativa do poema, analisando também as implicações dessas mudanças na trajetória heroica de seu protagonista, Dante.

Os objetivos específicos incluem compreender de que modo as transformações narrativas, visuais e interativas moldam o universo de *Dante's Inferno*, destacando os diálogos entre os sistemas culturais e semióticos envolvidos; identificar as adaptações narrativas e visuais do poema para o jogo; examinar a interação entre jogabilidade e narrativa; e analisar como conceitos como a Teoria dos Polissistemas, a Jornada do Herói e cibertexto ajudam a embasar a compreensão dessas mudanças.

A metodologia aplicada combina uma abordagem qualitativa com a análise bibliográfica, fundamentando-se em teorias de autores como Linda Hutcheon, Joseph Campbell, Robert Stam, Itamar Even-Zohar, Espen Aarseth, entre outros. Esses teóricos fornecem a base para investigar as transformações narrativas, visuais e interativas em *Dante's Inferno*.

Para compreender essas transformações, utilizamos teorias de adaptação como processo criativo, discutidas por Hutcheon, Stam e Sanders, que permitem analisar a transposição de *A Divina*

*Comédia* para o videogame. A Teoria dos Polissistemas de Even-Zohar complementa essa análise ao explorar os movimentos entre o cânone literário, a cultura de massa e os jogos eletrônicos na configuração do sistema cultural que sustenta a adaptação.

Ao examinar a interação entre jogabilidade e narrativa, aplicamos os conceitos de literatura ergódica e cibertexto de Aarseth para entender o papel ativo do jogador na construção da experiência narrativa. A Jornada do Herói de Campbell oferece uma estrutura para analisar os arquétipos universais no jogo, enquanto Jenkins e Freeman contribuem com estudos sobre narrativa transmídia, mostrando como histórias podem se desdobrar em diferentes plataformas.

As implicações culturais e criativas das adaptações são discutidas com base nas reflexões de Jenkins sobre convergência cultural e inteligência coletiva, destacando o papel do público como coautor nas narrativas interativas.

Com este percurso metodológico, a pesquisa articula conceitos de adaptação, transmídia, Polissistemas e literatura ergódica para investigar como *Dante's Inferno* reconfigura a obra de Dante Alighieri, promovendo um diálogo entre a literatura clássica e as mídias interativas contemporâneas.

Organizada em quatro capítulos, além da introdução, esta pesquisa aborda inicialmente a metodologia aplicada na análise comparativa entre o poema e o jogo, explorando as transformações narrativas e audiovisuais realizadas. O segundo capítulo traz os conceitos teóricos que embasam a análise crítica da adaptação. No terceiro capítulo, há uma breve contextualização da vida de Dante e do desenvolvimento da *Comédia*, além de explorar a relação da obra com suas representações imagéticas. O quarto capítulo descreve a análise de como o jogo interage com a narrativa literária, reconfigurando sua estrutura para atender tanto às expectativas da audiência contemporânea de jogos de ação e aventura quanto aos objetivos criativos e comerciais de seus desenvolvedores. Por fim, nas conclusões é feita uma recapitulação da discussão apresentada, sintetizando a pesquisa, seus resultados e sua importância dentro dos Estudos da Tradução.

Esta pesquisa contribui para os Estudos da Tradução e Adaptação ao destacar o potencial criativo dos videogames como uma forma de narrativa. Ao mesmo tempo, promove uma reflexão sobre como o consumo das adaptações pode reinterpretar, preservar ou transformar o legado de obras literárias clássicas.

## 2. METODOLOGIA

Esta pesquisa possui caráter qualitativo, com uma abordagem exploratória, buscando desenvolver uma análise interpretativa e crítica da adaptação da obra literária *A Divina Comédia*, escrita entre 1304 e 1321, de Dante Alighieri, para o jogo eletrônico *Dante's Inferno* (2010). Segundo Minayo (2001), “a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um estudo dos processos e dos fenômenos, que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”. Essa abordagem permite compreender as nuances do processo adaptativo, explorando as transformações narrativas e audiovisuais que ocorrem ao transpor o texto literário para o meio interativo dos videogames.

A investigação é de natureza bibliográfica, baseando-se na análise crítica de textos teóricos sobre adaptação, narrativa transmídia e desenvolvimento de narrativa de jogos. Nesse sentido, esta pesquisa realiza um levantamento bibliográfico sistemático, cujo objetivo é construir um referencial teórico que embase a análise das transformações ocorridas na transposição da obra literária para o videogame.

O percurso metodológico desenvolvido nesta pesquisa é descrito a seguir:

1. Levantamento Teórico e Conceitual: A análise fundamenta-se em conceitos centrais como adaptação (Hutcheon (2013), Stam (2009), Sanders (2016)), narrativa transmídia (Jenkins (2015), Freeman (2017)), e polissistemas (Even-Zohar (1990)), além de estudos sobre os jogos (Skolnick (2014), Muriel; Crawford (2018), Souza (2023)), literatura ergódica (Aarseth (1997)) e a Jornada do Herói (Campbell (2009)). Os textos selecionados ajudam a ilustrar e abordar a transformação de narrativas entre diferentes mídias, considerando os aspectos técnicos e criativos envolvidos no processo adaptativo.
2. Delimitação do Corpus: O corpus é composto pela obra literária *A Divina Comédia* e sua adaptação em jogo eletrônico *Dante's Inferno*. A análise tem como foco o primeiro cântico, o *Inferno*, e sua adaptação do texto literário para o gênero *hack-and-slash*, com atenção às mudanças narrativas e visuais realizadas no processo.



3. **Análise das Transformações Narrativas:** Será realizado um estudo das mudanças no enredo, nos personagens e nas dinâmicas narrativas que ocorrem na transposição do poema para o jogo. Serão identificados os elementos narrativos que foram reinterpretados ou reformulados para atender às exigências da mídia dos videogames e às expectativas do público contemporâneo.
4. **Análise dos elementos do Jogo:** Serão analisadas as mecânicas interativas e visuais que moldam a experiência do jogador, investigando como a jogabilidade e os aspectos visuais reconfiguram a narrativa e promovem uma nova forma de imersão e experimentação do texto adaptado.
5. **Discussão das Implicações Culturais e Criativas:** A pesquisa examinará como a adaptação representa os contextos culturais e midiáticos em que foi desenvolvida, explorando as motivações criativas dos desenvolvedores e os desafios enfrentados na transposição de um clássico literário para uma narrativa interativa.

Ao longo do processo analítico, serão descritas as transformações observadas na narrativa do jogo em relação ao texto de partida, identificando como os aspectos visuais, temáticos e estruturais são ressignificados para o meio interativo, estabelecendo, assim, um diálogo entre as duas mídias. Por fim, a pesquisa oferece uma reflexão sobre como o conceito de adaptação se aplica ao videogame, considerando o impacto das escolhas criativas na narrativa e na recepção do jogo.

Esta metodologia busca contribuir para os Estudos da Adaptação e transmídia, fornecendo uma base teórica e prática para análises futuras de outras obras literárias adaptadas para mídias interativas, enriquecendo as discussões sobre os processos de transformação narrativa e cultural.

### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo será apresentada a fundamentação teórica usada para o desenvolvimento da análise feita na presente pesquisa. A tradução de um texto clássico para um meio de comunicação contemporâneo demanda uma investigação aprofundada dos processos de adaptação, transmediação, interatividade e a relação entre texto e público. Neste capítulo, abordaremos conceitos essenciais, como a adaptação, a intertextualidade, a narrativa transmídia e a literatura ergódica, ancorando-nos em teóricos como Linda Hutcheon, Robert Stam, Henry Jenkins, Espen Aarseth, Itamar Even-Zohar, entre outros.

A análise desta adaptação não se limitará à mera comparação entre a obra adaptada e o produto final do jogo, mas buscará entender como a narrativa da *Divina Comédia* é reinterpretada e ressignificada por meio das mecânicas de jogo e da linguagem do videogame. Para isso, será imprescindível explorar as teorias da adaptação enquanto processo criativo, a importância da narrativa nos videogames, compreendendo-a como um sistema coautorial em que o jogador performa a história dentro de limites predefinidos pelos desenvolvedores, e as dinâmicas entre diversos polissistemas culturais e midiáticos.

#### 3.1. A adaptação como processo criativo

Nesta seção apresentaremos as diferentes perspectivas teóricas que abordam o processo adaptativo. Primeiramente, são exploradas as ideias de Linda Hutcheon, que concebe a adaptação como um ato criativo intertextual que reinterpreta e ressignifica obras em novos contextos e mídias. Em seguida, é apresentada a visão de Robert Stam, que enfatiza o caráter dialógico da adaptação, argumentando que ela deve ser entendida como um processo cultural que desconstrói a noção de fidelidade ao texto de partida, valorizando a multiplicidade de interpretações. Por fim, abordaremos as contribuições de Julie Sanders, que distingue entre adaptação e apropriação, destacando como ambas permitem a reimaginação de narrativas ao deslocá-las para diferentes contextos culturais, temporais e ideológicos. Essas abordagens teóricas oferecem uma base para compreender a adaptação como um fenômeno criativo multifacetado. Para aplicá-las à análise de *Dante's Inferno*, no entanto, é necessário complementá-las com uma perspectiva que também considere as condicionantes industriais inerentes ao desenvolvimento de videogames. O processo adaptativo, neste caso, é também mediado pelas demandas comerciais das produtoras, pelas convenções de gênero e pelo público-alvo do mercado de games, fatores que dialogam constantemente com as intenções criativas.

Linda Hutcheon, em sua obra *Uma teoria da adaptação* (2013), afirma que uma adaptação deve ser compreendida como prática criativa que envolvem tanto a transposição de uma obra para um novo meio, quanto a recriação e a reinterpretação do conteúdo adaptado. Quando uma obra é adaptada, o adaptador, que se posiciona como um coautor, que interpreta, expande e transforma a narrativa, não está apenas traduzindo o texto para um novo formato, mas engajando-se em um processo de “transcodificação”, no qual o material é reinterpretado e recontextualizado, considerando as especificidades de cada mídia.

Em primeiro lugar, vista como uma entidade ou produto formal, a adaptação é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular. Essa “transcodificação” pode envolver uma mudança de mídia (de um poema para um filme) ou gênero (de um épico para um romance), ou uma mudança de foco e, portanto, de contexto: recontar a mesma história de um ponto de vista diferente, por exemplo, pode criar uma interpretação visivelmente distinta. A transposição também pode significar uma mudança, em termos de ontologia, do real para o ficcional, do relato histórico ou biográfico para uma narrativa ou peça ficcionalizada. (Hutcheon, 2013, p.29)

A autora define a adaptação a partir de três perspectivas principais: como um produto (resultado da transposição), como um processo (que envolve a recriação) e como uma experiência de recepção (que depende da relação do público com a obra adaptada). Dessa forma, a adaptação deve ser vista como uma prática intertextual, “palimpsesto”, que estabelece uma rede de significados e conexões entre diferentes obras e contextos culturais, ao invés de se prender à noção de fidelidade ao texto de partida.

Contudo, mesmo em meio a transformações tão amplas, a autora estabelece que existe um limiar que define a adaptação: o vínculo intertextual anunciado e reconhecível com a obra-fonte deve permanecer. O ponto de ruptura ocorre quando esse diálogo deixa de ser inteligível, e a obra torna-se meramente inspirada pela fonte, e não uma adaptação propriamente dita.

Hutcheon argumenta que, embora as adaptações tragam elementos reconhecíveis do material adaptado, elas introduzem mudanças que geram novas interpretações e experiências para o público. Esse processo é permeado por decisões estéticas, estruturais e contextuais, que transformam o conteúdo, resultando em obras que podem ser analisadas de forma autônoma e independente do conteúdo fonte (Hutcheon, 2013, p. 27), que possui sua própria identidade e camadas, produzindo um novo texto que dialoga com aquele adaptado.

Essas adaptações interagem com diferentes modos de engajamento narrativo, propondo três formas principais: contar, mostrar e interagir com as histórias. Ao discutir adaptações para mídias digitais, como os videogames, por exemplo, ela destaca que essas novas plataformas não apenas transcodificam o conteúdo, mas também alteram o modo como nos envolvemos com a narrativa,

criando uma experiência mais imersiva e participativa, que nos faz imergir física e cinestesicamente (Hutcheon, 2013, p. 48).

No entanto, para uma análise mais aprofundada da linguagem videogâmica, é pertinente expandir esse quadro e considerar outras formas de engajamento. Para o caso de *Dante's Inferno*, destacam-se: Simular: a narrativa é gerada pelas regras de jogabilidade, como o sistema de combates e upgrades que simula a jornada de poder e brutalidade de Dante; Performatizar: a agência do jogador o torna um performer da narrativa, criando histórias através de seu estilo de combate e escolhas em gameplay; Partilhar: a experiência narrativa se estende para comunidades online, através da discussão de estratégias e da recepção coletiva da adaptação.

Dessa forma, a adaptação para games opera não apenas em uma transcodificação de conteúdo, mas também em uma transformação do modo de experienciar a narrativa, que se torna sistêmica, performática e comunitária

Para Hutcheon, a questão da “cultura da adaptação”, na qual as obras adaptadas muitas vezes são julgadas por seu grau de proximidade ao texto de partida, ignora a complexidade e a criatividade envolvidas no processo adaptativo. Em vez de focar na fidelidade, a autora propõe que as adaptações sejam analisadas como criações originais que contribuem para a ampliação e a diversificação das narrativas culturais.

A adaptação de obras literárias é um campo complexo e multifacetado que, nesse contexto, Robert Stam, em sua obra *Teoría y Práctica de la Adaptación* (2009), defende, assim como Hutcheon, que a adaptação deve ser vista não como uma simples transferência de um texto para outro meio, mas como uma forma autônoma de reescrita, que se desvincula da noção tradicional de fidelidade ao material fonte.

Stam critica o preconceito histórico em relação às adaptações, frequentemente vistas como inferiores às obras literárias que as inspiraram. O autor argumenta que esse preconceito está enraizado em um pensamento moralista, que associa a adaptação a termos como infidelidade, traição ou vulgarização, “com muita frequência, a linguagem usada para criticar as adaptações tem sido profundamente moralista. Além disso, tem empregado muitos termos que sugerem que, de alguma forma, o cinema não fez jus à literatura.” (STAM, 2009, p. 11, tradução nossa<sup>1</sup>). Para o autor, esse tipo de julgamento não leva em consideração o caráter criativo e interpretativo do processo adaptativo, ignorando as contribuições estéticas e contextuais que uma adaptação pode oferecer.

---

<sup>1</sup> No original: “Con mucha frecuencia, el lenguaje que se ha utilizado para hacer la crítica de las adaptaciones ha sido profundamente moralista. Y también ha utilizado una gran cantidad de términos que implican que de alguna forma el cine no le ha hecho justicia a la literatura.”

Esta crítica permanece mais atual do que nunca, quando se observa a persistência de um viés moralista em diversas análises de adaptações. Este viés, frequentemente manifestado na forma de uma demanda por "fidelidade" à obra-fonte, distorce a lupa metodológica do analista. Em vez de investigar o que a adaptação é e como ela funciona em seu próprio meio, a análise se reduz a um checklist de "acertos e erros" em relação ao texto fonte.

Essa postura implica uma dupla negação: primeiro, nega-se a agência criativa da nova mídia. Um videogame como *Dante's Inferno* possui uma ontologia distinta da literatura; sua linguagem é interativa e baseada em sistemas. Exigir fidelidade literal ao poema é ignorar que sua própria natureza exige transposições radicais, a contemplação teológica dá lugar à ação física, e complexidades morais podem ser simplificadas em conflitos binários de gameplay (bem/mal, ataque/defesa). O que é facilmente categorizado como "vulgarização" é, na verdade, uma transposição necessária e criativa para os códigos de uma nova linguagem artística.

Em segundo lugar, nega-se o contexto cultural como justificativa criativa. Como Stam nos lembra, as adaptações são produtos de seu tempo. *Dante's Inferno* não foi criado para a Florença do século XIV, mas para um mercado global de jogos de ação do século XXI, com suas expectativas estéticas (influências como *God of War*, por exemplo), demandas industriais (a necessidade de vender e estabelecer uma franquia) e possibilidades tecnológicas. Julgá-lo pela lente moral da "fidelidade" é desconsiderar o diálogo que ele estabelece com o seu próprio polissistema cultural e isolar a obra de partida de um processo dinâmico de reinterpretação. Portanto, seguir a premissa de Stam é fundamental para libertar a análise do fardo da fidelidade e avaliar a adaptação como um palimpsesto criativo e um artefato cultural legítimo em seus próprios termos.

O autor ressalta a importância de considerar a adaptação como um processo de tradução intersemiótica, no qual a linguagem literária é reinterpretada em linguagem audiovisual. Nesse sentido, Stam recorre às teorias da intertextualidade, da desconstrução e da narratologia para argumentar que a adaptação não é um mero reflexo, mas um diálogo constante entre diferentes textos e contextos culturais. Ele defende que a adaptação deve ser analisada levando em consideração os processos de reescrita, recontextualização e apropriação, que conferem à obra adaptada um caráter híbrido e multifacetado

A crítica à adaptação tem tendido a enfatizar as deficiências e limitações que o cinema teria em relação ao romance: sua aparente incapacidade de retratar tropos, sonhos, memórias, abstrações. No entanto, em quase qualquer aspecto que se possa mencionar, a adaptação

cinematográfica traz, para o bem ou para o mal, não um empobrecimento, mas sim uma multiplicação de registros." (Stam, 2009, p.48, tradução nossa<sup>2</sup>).

Em sua análise, ele desafia a concepção de que o texto literário é o original e a adaptação é uma mera cópia ou representação inferior. O autor utiliza a teoria de Derrida (2009) para sugerir que o conceito de originalidade é construído pelas próprias cópias, sem as quais a própria ideia de originalidade não faria sentido, uma vez que as adaptações criam novas interpretações que realçam características da obra literária (STAM, 2009, p. 22). Dessa forma, as adaptações não devem ser vistas como subalternas. Além disso, Stam insere a discussão da adaptação no campo dos estudos culturais e pós-estruturalistas, argumentando que toda adaptação é resultado de um "processo de reescritura contínua e amorosa de fluxos textuais" (STAM, 2009, p. 103).

O autor também explora a adaptação como um fenômeno que abrange aspectos sociais, históricos e contextuais, enfatizando que toda adaptação é, de certa forma, um produto de seu tempo. Toda produção artística está intrinsecamente ligada às condições materiais e sociais de seu período, e não se pode criar algo isolado do contexto temporal e espacial. Assim, ao analisar uma produção humana, é essencial considerar o contexto social e histórico em que foi gerada. No caso de Dante, as condições em que ele viveu e produziu sua obra são muito diferentes das que o autor do jogo enfrentou. As estruturas midiáticas eram outras, o modo de produção variava, e até mesmo as famílias aristocráticas que dominavam os Estados naquela época não se comparam às influências contemporâneas sobre o desenvolvimento do jogo.

Stam cita o impacto das novas tecnologias, como as digitais, por exemplo, que transformaram a experiência de assistir a filmes e modificaram a forma como as adaptações são produzidas e consumidas (STAM, 2004, p. 29). Assim, as adaptações tornam-se ainda mais complexas, pois interagem não apenas com o texto literário, mas também com outras mídias e formatos. Isso faz com que a adaptação deixe de ser um fenômeno isolado para se tornar parte de um diálogo cultural mais amplo, em que o cinema, a literatura e as novas tecnologias se interconectam.

Stam afirma que o cinema e a literatura devem ser vistos como atos performativos. Para ele, assim como a linguagem verbal cria situações ao invés de simplesmente descrevê-las, o cinema também cria novas realidades ao transformar a narrativa literária em uma experiência audiovisual-verbal (STAM, 2004, p. 27). Dessa forma, cada adaptação cinematográfica é, ao mesmo tempo, um

---

<sup>2</sup> No original: "La crítica de la adaptación ha tendido a enfatizar las carencias y las discapacidades que tiene el cine frente a la novela: su aparente incapacidad para mostrar tropos, sueños, recuerdos, abstracción. Sin embargo, en casi cualquier plano que uno puede mencionar, la adaptación cinematográfica trae, para bien o para mal, no un empobrecimiento sino más bien una multiplicación de registros."

ato de criação e uma nova leitura do texto primário, o que confere à obra adaptada uma autonomia estética e interpretativa.

Considerando a análise que o autor sugere, o olhar para as adaptações deve ir além de uma comparação direta com o texto literário

[...] a adaptação é um trabalho de reacentuação, na qual uma obra fonte é reinterpretada por meio de novas lentes e discursos. Cada lente, ao revelar aspectos do texto fonte, também revela algo sobre os discursos do contexto cultural no momento da reacentuação. Ao expor os prismas, as lentes e os discursos pelos quais um romance foi reimaginado, as adaptações oferecem uma espécie de corporeidade objetiva desses discursos, ao dar-lhes uma forma visível, sonora e perceptível. (Stam, 2009, p.101, tradução nossa<sup>3</sup>).

Dentro dessas concepções, as adaptações são vistas como um espaço de negociação entre diferentes discursos e práticas culturais, que enriquecem o campo artístico e contribuem para a diversidade de expressões.

Para Sanders (2016), a adaptação é um processo que frequentemente envolve a transposição de um gênero para outro, como a adaptação de um romance para um filme, de uma peça teatral em musical ou até mesmo para outras mídias, como videogames ou *graphic novels*. A autora destaca que, embora a adaptação geralmente mantenha uma relação explícita com o texto de partida, seu objetivo não é ser uma cópia fiel, mas sim expandir e reinterpretar o material fonte, proporcionando interpretações criativas. Os Estudos da Adaptação, assim, são vistos como um campo que lida com ideologia, metodologia e processo, não simplesmente com a questão de 'fidelidade' ou julgamento de valor (Sanders, 2016, p. 24-25). A ideologia e a metodologia estão profundamente relacionadas àqueles que detêm os meios de produção, ou seja, no caso dos jogos, o produto precisa estar alinhado aos interesses das plataformas, produtoras, editoras, entre outros agentes envolvidos. Dessa forma, as decisões sobre a adaptação não são neutras, mas sim moldadas por forças econômicas e institucionais que influenciam diretamente a forma como a obra é apresentada ao público.

A apropriação, por outro lado, é definida pela autora como um processo que se distancia um pouco mais do conteúdo adaptado. Enquanto a adaptação mantém o título ou referências mais diretas ao texto fonte, a apropriação faz uma jornada mais crítica, deslocando o texto para um novo contexto

---

<sup>3</sup> No original: “[...] la adaptación es un trabajo de reacentuación, donde una obra fuente es reinterpretada a través de nuevas retículas y discursos. Cada retícula, al revelar aspectos del texto fuente, también revela algo sobre los discursos del ambiente en el momento de la reacentuación. Al revelar los prismas, las retículas y los discursos a través de los cuales una novela ha sido reimaginada, las adaptaciones ofrecen una especie de corporeidad objetiva de los propios discursos, al darles una forma visible, sonora y perceptible”

cultural, temporal ou ideológico. Ela também pode envolver a interpolação e crítica, oferecendo uma reinterpretação completa do material fonte.

Isso ainda é adaptação, mas é adaptação em outro modo ou tom. *West Side Story* se sustenta por conta própria como um musical bem-sucedido, sem a necessidade particular de Romeu e Julieta, mas eu diria que os espectadores do musical que possuíam uma consciência intertextual de Shakespeare tiveram sua experiência aprofundada e enriquecida por uma gama mais ampla de possíveis respostas. Letras como ‘*There’s a place for us*’ nos remetem, sem dúvida, a questões de confinamento espacial na tragédia, e o refrão frequentemente repetido pelos Jets ‘*Womb to Tomb*’ é uma alusão inteligente ao confinamento trágico dos jovens protagonistas da peça na cena final. Este é um bom exemplo de uma reelaboração imaginativa mais sustentada (e às vezes politicamente inclinada à esquerda) do texto fonte, que estou identificando aqui como intrínseca à apropriação: em vez dos movimentos de aproximação ou interpretação genéricos cruzados que identificamos como centrais para a adaptação, aqui temos uma reformulação mais abrangente, ou de fato uma recriação, do intertexto. (Sanders, 2016, p.37-38, tradução nossa<sup>4</sup>).

Sanders exemplifica as apropriações de Shakespeare, na qual suas obras são reimaginadas em diferentes contextos culturais e históricos, levando a uma transformação de seu significado de partida.

Em seus postulados teóricos, a autora também considera como mitos, especialmente as *Metamorfoses* de Ovídio, têm sido constantemente reescritos. Os mitos oferecem uma fonte que pode ser moldado e reutilizado em diferentes contextos. Autores contemporâneos, como Salman Rushdie e Gabriel García Márquez, usaram o mito para criar narrativas que elevam eventos cotidianos a dimensões extraordinárias (Sanders, 2016, p. 82). O arquétipo de Orfeu, por exemplo, foi explorado em várias adaptações ao longo dos séculos, como o filme brasileiro *Orfeu Negro* (1959), que desloca o mito para o contexto moderno do carnaval no Rio de Janeiro (Sanders, 2016, p. 89).

Os contos de fadas e o folclore, como as histórias de Robin Hood e Cinderela, também oferecem “histórias arquetípicas disponíveis para reutilização e reciclagem por diferentes idades e culturas” (Sanders, 2016, p. 105). Muitos autores modernos e pós-modernos, como Angela Carter e os cineastas por trás dos filmes do Shrek, revisitaram essas histórias, frequentemente desafiando as interpretações tradicionais e introduzindo críticas sociais. Essas adaptações contrastam com as versões “Disneyficadas”, termo cunhado para descrever o processo pelo qual a *Walt Disney Company* adaptou

---

<sup>4</sup> No original: “This is still adaptation then, but it is adaptation in another mode or key. *West Side Story* does stand alone as a successful musical without particular need of *Romeo and Juliet*, but I would maintain that audiences of the musical who possessed an intertextual awareness of Shakespeare in play had their experience deepened and enriched by a wider range of possible responses. Lyrics such as ‘*There’s a place for us*’ undoubtedly return us to issues of spatial confinement in the tragedy, and the Jets’ much reiterated gang tag ‘*Womb to Tomb*’ is a witty allusion to the tragic confinement of the play’s young protagonists by the final scene of the play. This is a good example of the more sustained imaginative (and sometimes politically left-leaning) reworking of the source text which I am identifying here as intrinsic to appropriation: rather than the movements of proximation or cross-generic interpretation that we identified as central to adaptation, here we have a more wholesale redrafting, or indeed recrafting, of the intertext.”



contos folclóricos e contos de fadas, suavizando seus elementos mais sombrios, ambíguos ou sexualizados, simplificando nuances morais e inserindo um final feliz obrigatório, em um formato padronizado e amplamente palatável para o consumo de massa, oferecendo leituras mais complexas ou sombrias dos arquétipos clássicos, como na obra de Carter *The Bloody Chamber*.

Sanders afirma que a adaptação também pode envolver atos políticos e culturais. Ela destaca que o processo de reinterpretação de um texto em um novo contexto não é apenas um exercício estético, mas frequentemente reflete questões de poder e ideologia, como mencionado anteriormente. A adaptação e a apropriação oferecem uma oportunidade para "responder" a textos anteriores, dando voz a personagens e narrativas que foram oprimidos ou suprimidos no texto fonte. Exemplos disso incluem obras que revisitam textos canônicos a partir de uma perspectiva feminista ou pós-colonial, como *Wide Sargasso Sea* de Jean Rhys, que reescreve *Jane Eyre* a partir da perspectiva de Bertha Mason, uma personagem marginalizada (Sanders, 2016, p. 131).

Baseando-se nas ideias de Walter Benjamin, sobre a "reprodutibilidade técnica" da arte na era moderna e como a "aura" da obra de arte adaptada é desafiada, Sanders argumenta que a capacidade de reproduzir, remixar e personalizar conteúdos artísticos está mais acessível do que nunca. Isso democratiza a criação artística, permitindo que mais pessoas contribuam e alterem obras de arte existentes. Com a chegada de ferramentas digitais, como softwares de edição de imagem e vídeo, e plataformas como YouTube, a apropriação e a adaptação tornaram-se práticas comuns. Agora, qualquer pessoa pode pegar uma obra existente e modificá-la, adaptando-a a novos contextos ou até mesmo criando algo inteiramente novo. A autora afirma que isso gera um novo tipo de narrativa "customizada", em que o criador digital é simultaneamente consumidor e produtor de conteúdo, o que Henry Jenkins chamou de "cultura participativa".

### **3.2. Transmídia e Cultura da Convergência**

Com base nas reflexões de Matthew Freeman (2017), que contextualiza historicamente como as narrativas se expandiram para diferentes mídias ao longo do tempo, desde o início do século XX, analisaremos as práticas narrativas que atravessam múltiplas plataformas midiáticas. Inicialmente, o texto aborda a origem das narrativas transmídia. Em seguida, discute-se a cultura da convergência, a partir das ideias de Henry Jenkins, que explora como o avanço tecnológico e a participação ativa do público moldaram a relação entre consumidores e produtores de conteúdo. Jenkins, em *Cultura da Convergência* (2015), também introduz o conceito de inteligência coletiva, explicando como comunidades de fãs colaboram para expandir e ressignificar narrativas. Essa seção permite

compreender como a transmídia e a convergência reconfiguram os modos de consumo e produção cultural, ampliando o alcance e a complexidade das narrativas.

Matthew Freeman, em *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds* (2017), propõe um olhar histórico sobre as práticas transmídia, questionando a ideia de que esse fenômeno é exclusivamente contemporâneo. Freeman discute a necessidade de historicizar o conceito de narrativa transmídia para entender suas origens e transformações ao longo do tempo. O autor diz que as práticas de contar histórias através de múltiplas mídias não surgiram com o desenvolvimento tecnológico recente, mas sim de um contexto histórico específico que permitiu o surgimento dessas estratégias

Este foco na produção e no consumo é exatamente o motivo pelo qual começo minha historicização na virada do século XX, nos Estados Unidos. A narrativa transmídia sempre dependeu de certos alinhamentos entre mídia, indústria, público e tecnologias que espalham um universo narrativo por múltiplos meios. [...] esses alinhamentos variaram significativamente em relação aos de hoje. Tanto as convergências industriais como digitais podem muito bem sustentar configurações de narrativa transmídia durante o momento presente, mas a industrialização, a cultura de consumo e a regulamentação da mídia também formaram alinhamentos entre mídias durante o início e meados do século XX, que apoiaram a narrativa transmídia naquela época. Esse alinhamento de contingências industriais e até culturais, relacionadas à industrialização, cultura de consumo e regulamentação da mídia, influenciou determinantes mais específicos que impulsionaram a narrativa transmídia em eras históricas específicas. (Freeman, 2017, p.7, tradução nossa<sup>5</sup>).

Em seu estudo o autor analisa como a comunicação de massas foi importante para o desenvolvimento de toda uma cultura industrializada de informação partilhada ao longo do século XX, o que influenciou a forma como as histórias eram contadas e distribuídas. Tais fatores contribuíram para a criação de mundos narrativos que se estendiam por jornais, revistas, cinema, rádios e televisão, permitindo que os consumidores interagissem com as histórias e que os estilos de as contar fossem compartilhados em formas de mídia diferentes. (FREEMAN, 2017, p. 49).

Freeman argumenta que a narrativa transmídia pode ser entendida de acordo com três características: construção de personagens, construção de mundos e autoria. Para compreendermos a evolução das práticas transmídia, é necessário analisar como esses elementos foram moldados ao longo do tempo por meio de estratégias industriais e culturais (FREEMAN, 2017, p. 21).

---

<sup>5</sup> No original: “This focus on production and consumption is precisely why I begin my historicisation at the turn of the twentieth century in America. Transmedia storytelling always depends upon certain alignments of media, industry, audiences and technologies that spread a story world across multiple media. [...] those alignments have varied significantly from those of today. Both industrial and digital convergences may well underpin configurations of transmedia storytelling during the present moment, but industrialisation, consumer culture and media regulation all worked to form alignments across media during the early to mid-twentieth century, which underpinned transmedia storytelling at that time. This alignment of industrial and even cultural contingencies concerning industrialisation, consumer culture and media regulation influenced much more specific determinants that drove transmedia storytelling in particular historical eras.”

1. Construção de Personagens: personagens como Tarzan e Superman foram construídos e desenvolvidos por meio de diversas mídias, o que permitiu que suas histórias se adaptassem a diferentes contextos e públicos. A construção de personagens é central para conectar as várias mídias e para direcionar o público através das diferentes representações desses personagens. (FREEMAN, 2017, p. 165). No entanto, a transposição bem-sucedida não é garantida. O caso de Superman nos videogames é paradigmático, sendo seu insucesso mais notável o jogo *Superman 64* para o Nintendo 64. Para além de problemas técnicos como jogabilidade falha, mas condizentes com o que se havia na época, a raiz do fracasso reside numa incompatibilidade fundamental entre a ontologia do personagem e as convenções da narrativa ludificada. Superman é, por definição, um ser virtualmente onipotente, enquanto a estrutura de muitos jogos, especialmente de ação-aventura, é construída sobre a progressão e o aumento de poder do avatar. A premissa de um herói que já está no ápice de seu poder desde o início anula um dos pilares de engajamento dos games: a curva de progressão e a aquisição de habilidades. Essa contradição foi contornada em adaptações como a série *Injustice*, que transpõe o personagem para o gênero de luta. Neste contexto, a igualização de poder entre os personagens jogáveis e o foco no combate competitivo neutralizam a "vantagem" narrativa de Superman, permitindo que ele funcione como um ícone jogável sem quebrar a lógica interna do jogo. Dessa forma, o caso de Superman ilustra que o desafio adaptativo para os videogames vai além da fidelidade visual ou narrativa; é necessário um redesenho que reconcilie a essência do personagem com a gramática da jogabilidade.
2. Construção de Mundos: A construção de mundos, exemplificada pelo universo de *O Mágico de Oz*, expande a narrativa, permitindo que diferentes histórias e personagens coexistissem em um mesmo universo. Freeman afirma que essa prática é uma estratégia deliberada para criar um ambiente narrativo capaz de incluir um universo mais amplo de cenários, personagens e linha do tempo. (FREEMAN, 2017, p. 88).
3. Autoria: A autoria, segundo Freeman, desempenhou um papel crucial na coordenação e controle da narrativa transmídia. Ele examina como Edgar Rice Burroughs, autor de *Tarzan*, corporatizou sua autoria, fundando uma empresa para gerenciar os direitos de suas criações e, assim, garantindo que a narrativa se expandisse de forma consistente através de diferentes mídias, mantendo o mundo da história de Tarzan unido, em vez de se dividir em várias versões, e intensificando sua função de autor (FREEMAN, 2017, p. 122).

Freeman destaca como o licenciamento foi importante para o desenvolvimento das histórias transmídia no começo do século XX. Embora o licenciamento fosse visto inicialmente como uma prática comercial periférica, logo se tornou o motor que impulsionou a expansão das narrativas para outras mídias. No caso do *Superman*, por exemplo, a venda de direitos para rádio, televisão e cinema contribuiu para consolidar o personagem como um ícone da cultura estadunidense (FREEMAN, 2017, p. 189).

Durante esse período, as parcerias cruzaram diferentes indústrias de mídia, formando diálogos e alinhamentos entre elas, baseados no compartilhamento de – ou na necessidade comum de – propaganda, filmes de guerra, seriados e telefilmes. Assim, personagens fictícios que atendiam às necessidades de propaganda, filmes de guerra, seriados e telefilmes poderiam ser construídos como mundos de histórias transmídia em várias mídias. Um personagem que se encaixava em todas essas quatro categorias era o Superman. (Freeman, 2017, p.154, tradução nossa<sup>6</sup>)

Ao analisarmos a narrativa transmídia sob uma ótica histórica, é possível identificar como as práticas contemporâneas são profundamente influenciadas por estratégias desenvolvidas ao longo do século XX. O autor sugere que a convergência de mídias e a narrativa transmídia são fenômenos que refletem uma continuidade histórica, na qual a transformação das práticas narrativas se deu tanto pela inovação tecnológica quanto por mudanças industriais e culturais.

Henry Jenkins, em sua obra *Cultura da Convergência* (2015), explora como as mudanças tecnológicas e culturais impactam a relação entre consumidores e produtores de mídia. A convergência é um processo dinâmico, no qual o fluxo de conteúdo ocorre entre múltiplas plataformas, e a distinção entre produtores e consumidores se torna cada vez mais tênue, fazendo com que essa interação ocorra de maneiras imprevisíveis (JENKINS, 2015, p. 24). O autor diz que, ao invés de simplesmente serem espectadores passivos dos meios de comunicação os consumidores atuais desempenham um papel ativo na criação, distribuição e transformação das narrativas midiáticas, o que resulta em uma nova cultura participativa.

A convergência, segundo Jenkins, não deve ser entendida como um simples fenômeno tecnológico que une diferentes dispositivos, mas como uma mudança cultural que altera a maneira como nos relacionamos com a mídia. Ele define a convergência como um fluxo de conteúdo. Esse processo reflete uma reconfiguração das práticas midiáticas.

através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase

---

<sup>6</sup> No original: “In cutting across media industries during this time, then, industry partnerships formed dialogues and alignments across media industries that were based on the sharing of – or the shared need for – propaganda, the war film, movie serials and telefilms. Hence fictional characters that fit the needs of propaganda, war films, movie serials and telefilms could thus be built as transmedia story worlds across multiple media. One character that would fit the needs of all four categories was Superman.”

qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (Jenkins, 2015, p. 24).

Jenkins nos apresenta o conceito de “inteligência coletiva”, expressão adaptada do ciberteórico francês Pierre Lévy, para descrever a capacidade dos grupos de consumidores de agregar e compartilhar conhecimento, usando esse poder coletivo para criar formas de interação e produção de significados (JENKINS, 2015, p. 26). Ele observa que a cultura participativa, caracterizada pela formação de comunidades de conhecimento, desestabiliza as relações de poder estabelecidas entre produtores de conteúdo e o público.

Outro aspecto abordado é a intersecção entre a convergência midiática e a cultura popular. Jenkins exemplifica essa relação ao discutir a capacidade do público de mobilizar narrativas para questionar normas sociais e reconfigurar discursos dominantes. Para ele a convergência possibilita a coexistência de estratégias de controle corporativo e táticas de apropriação popular, permitindo que os consumidores produzam significados coletivamente e articulem formas alternativas de engajamento e expressão cultural (JENKINS, 2015, p. 26).

Jenkins destaca ainda como essa convergência não é um processo homogêneo, mas um fenômeno de interações caóticas que ocorre de maneira conflitante. Ele sugere que o futuro da convergência será moldado pela busca da estabilidade entre os vários sistemas de mídia (JENKINS, 2015, p. 35). Isso implica que as adaptações e transformações culturais decorrentes da convergência não são previsíveis ou controláveis, mas emergem de negociações contínuas entre produtores e consumidores, que, gradualmente, alteraram o modo como a cultura de massa opera.

A convergência cultural não apenas altera as práticas de consumo midiático, mas também redefine os papéis e as responsabilidades dos consumidores e produtores dentro do ecossistema cultural. A transição do consumo passivo para a participação ativa representa uma mudança na dinâmica cultural, na qual as linhas entre criação e consumo, profissional e amador, oficial e não oficial se cruzam.

Jenkins exemplifica essa nova dinâmica ao discutir como os fãs se tornaram cocriadores que contribuem para a expansão das narrativas por meio de práticas como a criação de fanfics, fanarts e vídeos amadores. Essa prática, que o autor chama de *transmedia storytelling* (narrativa transmídia), ocorre quando uma história se desdobra através de diferentes mídias, e cada meio contribui de maneira única para a construção de um universo narrativo mais amplo

A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da

história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (Jenkins, 2015, p. 45)

Isso acontece de forma oficial em *Star Wars*, um dos maiores exemplos de narrativa transmídia. A história canônica de *Star Wars* se ramifica através de múltiplas mídias, como filmes, séries de TV, quadrinhos, livros e videogames, criando um universo expandido no qual cada nova obra acrescenta detalhes e perspectivas adicionais sobre a trama principal. Por exemplo, enquanto os filmes apresentam a narrativa central, os livros e quadrinhos exploram personagens secundários, eventos paralelos e até mesmo aspectos do universo que não são totalmente abordados nas telas. Os fãs, então, participam ativamente dessa expansão, trocando informações e teorizando sobre as conexões entre os diferentes meios, contribuindo para a construção de um universo ficcional coeso e dinâmico.

A convergência também afeta, segundo o autor, a política de participação. Ele sugere que a capacidade dos consumidores de interagir com o conteúdo, modificá-lo e redistribuí-lo representa um desafio ao modelo tradicional de comunicação de massa, que sempre foi caracterizado por uma transmissão unidirecional (de um para muitos). A nova cultura participativa permite que o público exerça poder sobre o conteúdo, potencialmente subvertendo ou alterando as intenções dos produtores. Jenkins usa o conceito de “economia afetiva” para explicar como as empresas buscam envolver os consumidores, incentivando-os a se tornarem mais ativos, comprometidos emocionalmente e parte de uma rede social (JENKINS, 2006, p. 44). No entanto, ele também alerta que esse engajamento emocional pode se voltar contra as próprias corporações e esses consumidores podem tornar-se protetoras da integridade das marcas e, portanto, críticos das empresas que solicitam sua fidelidade.

Para o autor, embora a convergência represente o futuro, ela já está sendo moldada no presente. Assim, os consumidores terão mais poder, mas isso dependerá de sua capacidade de reconhecer e exercer esse poder de forma ativa, tanto como consumidores quanto como cidadãos culturalmente engajados. Esse poder, no contexto da convergência midiática, está relacionado à capacidade dos consumidores de influenciar o conteúdo ao qual têm acesso, moldando, de certa forma, o futuro da mídia. No entanto, esse poder não é absoluto nem sem limitações, pois está atrelado ao consumo e à forma como as plataformas e as indústrias culturais respondem ao engajamento do público. Por exemplo, esse poder é medido através de seu consumo. As plataformas de streaming constantemente cancelam séries por ter um engajamento inferior ao esperado por elas. Aqui, o poder dos consumidores é medido de forma mais tangível e comercial, ou seja, as decisões sobre o que será mantido ou cancelado em plataformas de streaming dependem diretamente da quantidade de

engajamento que uma série recebe. O poder do consumidor, portanto, é mediado pela forma como ele consome, interage e participa ativamente das plataformas digitais. Quando o engajamento é baixo, a plataforma interpreta isso como uma falta de demanda, e o conteúdo é cancelado. Esse tipo de poder é, essencialmente, um poder de escolha e influência dentro dos limites impostos pelas plataformas, que analisam o comportamento de consumo para tomar decisões de investimento em novos conteúdos.

### 3.3. Teoria dos Polissistemas e dinâmica das relações culturais

A teoria do polissistema, de Itamar Even-Zohar, surge como uma abordagem dinâmica e interdisciplinar para o estudo das relações culturais e literárias. A teoria é uma evolução das ideias do Formalismo Russo e do Estruturalismo Tcheco, e tem como objetivo expandir a compreensão dos fenômenos literários e culturais além de uma perspectiva isolada na sociedade, integrando elementos de mudança e interação entre diferentes sistemas dentro de um mesmo contexto cultural (EVEN-ZOHAR, 1990, p. 2).

Segundo Even-Zohar, um sistema literário não pode ser entendido como um conjunto de elementos estáticos, mas sim como um polissistema, ou seja, um sistema dinâmico composto por múltiplos subsistemas que se interrelacionam. Essa interação gera uma multiplicidade de centros e periferias, na qual os elementos transitam de um para outro conforme a dinâmica cultural e as forças históricas que influenciam o sistema (EVEN-ZOHAR, 1990, p. 12).

Um dos principais conceitos da teoria de Even-Zohar é a distinção entre os elementos canonizados e os não-canonizados dentro de um polissistema. O centro do sistema é ocupado pelas formas culturais e literárias que possuem status elevado de prestígio, enquanto a periferia é composta por formas marginalizadas. Essas distinções não são fixas e imutáveis; ao contrário, há uma constante competição e movimento entre centro e periferia

É a vitória de um elemento sobre outro que constitui a mudança no eixo diacrônico. Neste movimento centrífugo versus centrípeto, os fenômenos são conduzidos do centro para a periferia enquanto, inversamente, os fenômenos podem abrir caminho para o centro e ocupá-lo. No entanto, com um polissistema não se deve pensar em termos de um centro e uma periferia, uma vez que várias dessas posições são hipotetizadas. Um movimento pode ocorrer, por exemplo, pelo qual um determinado item (elemento, função) é transferido da periferia de um sistema para a periferia de um sistema adjacente dentro do mesmo polissistema, e então pode ou não passar para o centro deste último (Even-Zohar, 1990, p.14, tradução nossa<sup>7</sup>)

---

<sup>7</sup> No original: "It is the victory of one stratum over another which constitutes the on the diachronic axis. In this centrifugal vs. centripetal motion, phenomena are driven from the center to the periphery while, conversely, phenomena may push their way into the center and occupy it. However, with a polysystem one must not think in terms of one center and one

Esse processo dinâmico de movimentação entre centro e periferia é o que permite ao polissistema se renovar e evitar a estagnação. Um modelo pode perder a sua posição contemporânea, embora não necessariamente o seu público, que se desloca com ele do centro para a periferia do sistema, enquanto novas formas podem emergir no centro do sistema, muitas vezes advindas da própria periferia (EVEN-ZOHAR, 1990, p. 20).

A teoria do polissistema também aborda a posição da literatura traduzida dentro de um sistema literário. Um sistema literário pode ser entendido como um conjunto de práticas, normas e instituições que regulam a produção, circulação e recepção de obras literárias dentro de uma cultura específica. Esse sistema é dinâmico e interdependente, sendo composto por vários elementos, como autores, tradutores, editores, críticos e leitores, que interagem entre si e com as obras. Even-Zohar diz que a tradução desempenha um papel central nos processos de transformação e transferência cultural. Em muitos casos, a literatura traduzida, participa do processo de criação de novos modelos primários, embora seja uma “atividade dependente das relações dentro de um determinado sistema cultural.” (EVEN-ZOHAR, 1990, p. 52). Dependendo do estado do polissistema, a literatura traduzida pode ocupar diferentes posições: ela pode se situar no centro do sistema, assumindo um papel de inovação e experimentação ou na periferia, servindo como uma extensão das normas e convenções já estabelecidas (EVEN-ZOHAR, 1990, p. 51).

Ao enfatizar a dinâmica entre centro e periferia, a posição da literatura traduzida e a estratificação interna dos sistemas culturais, Even-Zohar nos permite compreender como as operações de diferentes instituições e contextos interagem e atribuem significados no sistema literário, refletindo as mudanças e tensões dos sistemas culturais.

### 3.4. Literatura Ergódica e Interatividade

Espen J. Aarseth (1997) usa o conceito de "cibertexto" e "literatura ergódica" para fazer referência a uma nova perspectiva de análise de textos literários. Aarseth define cibertexto como qualquer texto que exija um esforço não trivial por parte do leitor para ser decodificado e compreendido. Esse esforço não se limita à interpretação das palavras, mas envolve também a realização de uma performance em um sentido extranoemático. Em um livro comum, é preciso apenas seguir as linhas do texto. No entanto, em um cibertexto, como em um jogo de escolhas, um poema digital interativo ou até um livro-jogo como *Choose Your Own Adventure* (uma série de livros

---

periphery, since several such positions are hypothesized. A move may take place, for instance, whereby a certain item (element, function) is transferred from the periphery of one system to the periphery of an adjacent system within the same polysystem, and then may or may not move on to the center of the latter.”



interativos para crianças, nos quais o leitor assume o papel principal e toma decisões que modificam o curso da narrativa.), o leitor precisa tomar decisões, clicar em links, resolver quebra-cabeças ou navegar por caminhos não lineares. Essa interação física e mental vai além da interpretação tradicional e é o que Aarseth chama de trabalho extranoemático. O termo deriva de *extra* (fora) e *noema* (o conteúdo mental do texto, ou seja, seu significado), refere-se a tudo aquilo que o leitor faz além do processamento de palavras. Em um jogo de RPG, por exemplo, não se trata apenas de ler a história, mas de escolher ações, combinar itens e explorar mundos. Isso é trabalho extranoemático. Em um poema digital que só revela seus versos se o leitor mover o *mouse*, o gesto físico faz parte da "leitura", sendo também parte um trabalho extranoemático. "Durante o processo cibertextual, o usuário terá efetuado uma sequência semiótica, e esse movimento seletivo é um trabalho de construção física que os vários conceitos de "leitura" não levam em consideração. (Aarseth, 1997, p. 1)<sup>8</sup>

Contudo, é crucial diferenciar os graus e os impactos desse trabalho. Podemos categorizá-lo em dois níveis principais:

- Trabalho extranoemático exploratório/revelador: o usuário executa ações necessárias para acessar ou desvendar um conteúdo narrativo predefinido e imutável. Sua agência é canalizada para a descoberta, mas não altera a estrutura fundamental da narrativa. Um exemplo claro é a série *Uncharted*: o jogador escala paredes, resolve quebra-cabeças e avança por cenários, mas a narrativa principal e seu desfecho são absolutamente lineares e imutáveis.
- Trabalho extranoemático constitutivo/generativo: o usuário executa ações que alteram permanentemente o estado da narrativa, gerando consequências semióticas. Sua agência torna-o co-autor de uma entre várias narrativas possíveis. Este é o caso de jogos com narrativa ramificada. Alguns exemplos paradigmáticos incluem: *The Witcher 3: Wild Hunt*: escolhas aparentemente menores, como decidir se interfere em uma discussão ou a quem ajudar, desencadeiam consequências, incluindo a alteração do epílogo do jogo. *Detroit: Become Human*: praticamente cada decisão do jogador recalcula a trama em tempo real, podendo levar à morte prematura de personagens principais e a finais diferentes, com mais de 40 possíveis desfechos.

---

<sup>8</sup> No original: "During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for."

Mass Effect: A escolha entre ações Paragon (heroicas) ou Renegade (agressivas) molda não apenas as relações com os companheiros, mas também o desenrolar de conflitos interestelares e o destino de raças inteiras ao longo de três jogos.

Esta distinção é vital para analisar adaptações literárias em jogos. Uma adaptação pode optar por um trabalho meramente exploratório, preservando a narrativa fixa do material fonte, ou pode abraçar o potencial generativo da mídia, criando ramificações que reimaginam a obra adaptada. O conceito de Aarseth, assim, não é um bloco monolítico, mas um espectro que mede o grau de agência narrativa concedida ao jogador

Aarseth baseia o conceito de cibertexto na noção de sistemas cibernéticos desenvolvida por Norbert Wiener em 1948, que no contexto da cibernética de Wiener inclui qualquer sistema que contenha um ciclo de retroalimentação de informação. A ideia central de Aarseth é que o cibertexto não é um gênero literário, mas uma ampla categoria de mídia textual

Não é, em si, um gênero literário de qualquer tipo. Os cibertextos compartilham um princípio de produção calculada, mas, além disso, não há uma unidade óbvia de estética, temática, história literária ou até mesmo tecnologia material. Cibertexto é uma perspectiva que utilizo para descrever e explorar as estratégias comunicacionais de textos dinâmicos. (Aarseth, 1997, p. 5, tradução nossa).<sup>9</sup>

O termo "ergódico" deriva das palavras gregas *ergon* (trabalho) e *hodos* (caminho), sugerindo que a leitura de um texto ergódico demanda uma participação ativa do leitor, que precisa “trabalhar” para avançar pela narrativa. A interação ergódica implica em que o leitor é mais do que um observador passivo. Essa interação cria uma sensação de agência e controle narrativo por parte do leitor, que é constantemente lembrado das possibilidades inacessíveis e dos caminhos não percorridos. Para Aarseth, o cibertexto se assemelha a um labirinto multicursal, no qual cada decisão do leitor pode levar a diferentes partes do texto.

Aarseth sugere que a relação entre leitor e cibertexto deve ser vista como uma interação performativa. Ele o descreve como uma "máquina textual" (AARSETH, 1997, p. 21). Nessa perspectiva, a leitura de um texto ergódico é vista como uma performance, na qual o leitor realiza um ato de construção física e cognitiva para navegar por um emaranhado de significados. A “máquina textual” de Aarseth não é apenas um conceito metafórico, mas uma estrutura material que combina o texto, o meio e o operador humano para produzir uma experiência literária. Essa performance,

---

<sup>9</sup> No original: “It is not in itself a literary genre of any kind. Cybertexts share a principle of calculated production, but beyond that there is no obvious unity of aesthetics, thematics, literary history, or even material technology. Cybertext is a perspective I use to describe and explore the communicational strategies of dynamic texts.”

segundo o autor, envolve a possibilidade de colocar o leitor em risco, o risco de rejeição, já que o esforço e a energia exigidos pelo cibertexto de seu leitor aumentam as expectativas da simples interpretação para as de uma intervenção. A experiência de leitura ergódica é, portanto, uma “investigação de improvisação pessoal”, que pode resultar tanto em intimidade quanto em fracasso. “Em alguns casos, isso é literalmente verdade. Em outros, talvez na maioria, a sensação de resultado individual é ilusória, mas, ainda assim, o aspecto de coerção e manipulação é real.” (Aarseth, 1997, p. 4).

Aarseth descreve como a literatura ergódica pode ser categorizada com base em suas características e na forma como interagem com o leitor, como, por exemplo, as funções do usuário/leitor. A função explorativa permite que o leitor navegue por um espaço textual pré-determinado, onde as escolhas afetam a ordem e a sequência, mas não o conteúdo em si. Já o texto configurativo, por outro lado, envolve o leitor na construção do conteúdo do texto, permitindo que ele modifique, altere e ou crie partes do texto à medida que avança (Aarseth, 1997, p. 64).

Espen Aarseth dedica um capítulo de sua obra, *Perspectives on Ergodic Literature*, para explorar a relação entre literatura e jogos, argumentando que os videogames de aventura são formas paradigmáticas de literatura ergódica. Ele analisa como essas mídias exigem uma interação ativa do jogador/leitor, que deve solucionar enigmas, tomar decisões e navegar por um espaço textual para avançar na história. Para Aarseth, os jogos oferecem um grau de agência narrativa que os tornam claros exemplos de cibertexto. A participação não apenas altera o resultado da narrativa, mas também envolve o jogador em um processo de descoberta e criação, o que contrasta com a experiência mais passiva da leitura de um romance tradicional.

O autor sugere que os jogos operam em um espaço híbrido, no qual os elementos de narrativa e interação se entrelaçam para criar uma experiência ergódica. Ele observa que, embora a narrativa nos jogos seja determinada por regras predefinidas, a maneira como o jogador interage com essas regras é que criam as novas possibilidades narrativas e interpretativas. Essa dinâmica de interação se torna particularmente evidente em jogos como *Zelda: Breath of the Wild* e *Zelda: Tears of the Kingdom*, nos quais a relação entre o jogador e o jogo, principalmente ao resolver enigmas e explorar o mundo aberto, permite que o jogador construa sua própria experiência narrativa, ampliando as possibilidades de interpretação e ação dentro dos limites estabelecidos pelo jogo. Esse tipo de interação, como argumenta Aarseth, ilustra perfeitamente o conceito de cibertexto como um sistema de negociação que depende tanto das regras internas do texto quanto das ações do usuário (AARSETH, 1997, p. 114).

O cibertexto de Aarseth pode ser visto como um exemplo específico do que Pierre Levy (1999) descreve como a cibercultura em ação. No cibertexto, as escolhas e a navegação individual refletem a dinâmica mais ampla do ciberespaço descrita por Lévy, no qual a interação contínua entre textos, usuários e comunidades permite a criação de significados múltiplos e flexíveis. Essa conexão também evidencia como o conceito de inteligência coletiva opera em diferentes níveis, desde a interpretação individual até a produção coletiva de significados.

Como afirma Lévy: "A nova universalidade não depende mais da autossuficiência dos textos [...] Ela se constrói e se estende por meio da interconexão das mensagens entre si" (Lévy, 1999, p. 14). Esse princípio dialoga diretamente com a visão de Aarseth de que o cibertexto é um sistema no qual a interação é parte essencial do significado, transformando o leitor em um participante ativo de um sistema textual maior e interconectado.

Essa relação conceitual se torna ainda mais evidente ao considerar como ambos os autores tratam a não linearidade e a multiplicidade de interpretações como características fundamentais de suas respectivas visões. Para Aarseth, o cibertexto é estruturado como um labirinto multicursal, em que o leitor se engaja em um "trabalho" para descobrir e criar sua própria jornada narrativa. De maneira semelhante, Lévy aponta que, no ciberespaço as mensagens são continuamente recontextualizadas pelas comunidades virtuais em formação, proporcionando sentidos variados e em constante renovação (Lévy, 1999, p. 14), destacando a ideia de que a dinâmica interativa transcende o indivíduo e se expande para redes colaborativas.

Desta forma, a interseção entre o cibertexto e a cibercultura revela como a interatividade é fundamental para reimaginar as relações entre indivíduos, tecnologia e narrativa. Em um sistema ergódico ou em uma rede digital, a criação de significado depende tanto da estrutura material quanto da participação ativa, evidenciando um modelo cultural que valoriza a pluralidade, a colaboração e a constante renovação do saber.

### 3.5 Videogames

Nesta seção, exploraremos os videogames como um fenômeno cultural multifacetado. Primeiro, discutimos como os jogos refletem práticas sociais e culturais contemporâneas, conforme destacam Daniel Muriel e Garry Crawford, em *Video Games as Culture* (2018). Também analisaremos a formação de identidade nos videogames, investigando como os jogos permitem experimentações de papéis sociais. Exploraremos a relação entre videogames e neoliberalismo, mostrando como os jogos replicam narrativas de esforço e mérito. Por fim, discutiremos a subcultura

dos videogames e a marginalização cultural, destacando como os jogos validam grupos sub-representados e oferecem realidades diversas aos jogadores. Essa visão demonstra o impacto dos videogames como produto cultural, prática social e agente de transformação na sociedade.

Daniel Muriel e Garry Crawford (2018) afirmam que os videogames se tornaram uma parte significativa da cultura contemporânea e que contribuem, de certa forma, para a transformação das práticas sociais. Os autores definem a cultura dos videogames como a institucionalização de práticas, experiências e significados que permeiam a sociedade atual, uma expressão da vida e da cultura na modernidade tardia. (Muriel; Crawford, 2018, p. 2).

Ao examinar o conceito de cultura participativa dos videogames, Muriel e Crawford recorrem às teorias de Henry Jenkins, demonstrando que os videogames são exemplos de como os consumidores se tornaram participantes ativos na construção e criação de conteúdo. Os jogos digitais possibilitam o nascimento de comunidades de fãs, a produção de conteúdos derivados, como *fanarts* e *fanfics*, e a participação em práticas colaborativas, como o desenvolvimento de *mods*, *gameplays*, *hacks*, *cosplays* e *wikis* (Muriel; Crawford, 2018, p. 77).

Essa capacidade dos jogadores de interagir, transformar e contribuir com os jogos se assemelha a uma forma de produção cultural. Dessa forma, os videogames servem como um exemplo paradigmático da cultura participativa, permitindo que os consumidores se tornem cocriadores do universo narrativo. Os autores argumentam que esse processo reforça a ideia de que os videogames não são apenas produtos de entretenimento, mas espaços de experimentação, “Os videogames são concebidos como experiências e, além disso, constituem o ápice de uma tendência que atravessa nossas sociedades: entender o social como um conjunto de experiências projetadas.” (Muriel; Crawford, 2018, p. 98, tradução nossa<sup>10</sup>).

São simultaneamente espaços de experimentação criativa e produtos de consumo inseridos na lógica do capitalismo contemporâneo. Como argumentam Muriel e Crawford (2018, p. 98), os jogos se constituem como ambientes privilegiados de experiência projetada, onde os jogadores podem explorar sistemas complexos, testar identidades alternativas e experimentar com diferentes formas de agência narrativa e interação social. Essa dimensão experimental se manifesta em mecânicas de construção de mundos, como em *Minecraft* (2011) ou *Terraria* (2011), narrativas não-lineares, como em *The Stanley Parable* (2011), e sistemas de emergência comportamental, como em *Red Dead Redemption 2* (2018), no qual cada interação pode gerar resultados imprevisíveis.

---

<sup>10</sup> No original: “Video games are envisaged as experiences and, moreover, constitute the epitome of a trend that is traversing our societies: understanding the social as a set of designed experiences.”

No entanto, como produtos comerciais, os videogames estão inevitavelmente sujeitos às contradições do sistema que os produz. A aparente liberdade de experimentação convive com estruturas projetadas para maximizar o engajamento e o retorno financeiro. Enquanto os jogos oferecem ferramentas para criação e modificação (como evidenciado pela proliferação de *mods* e comunidades de fãs), eles também impõem barreiras sutis através de microtransações, conteúdos bloqueados por *paywall*, uma barreira digital que restringe o acesso a conteúdo (artigos, vídeos, jogos etc.) até que o usuário pague ou assine um serviço, e mecânicas de progressão artificialmente prolongadas, referem-se a sistemas de jogo projetados para aumentar deliberadamente o tempo necessário para alcançar objetivos, itens ou habilidades, muitas vezes com o intuito de: engajar jogadores por mais tempo (aumentando estatísticas de "retenção") ou incentivar compras (oferecendo atalhos pagos para "pular" a lentidão). Essa tensão é particularmente visível nos chamados "jogos como serviço" (games-as-a-service), na qual a experiência do jogador é cuidadosamente moldada para sustentar fluxos de receita contínuos.

O objetivo dos videogames no sistema vigente é, portanto, duplo: por um lado, funcionam como laboratórios de experimentação cultural e tecnológica, no qual novas formas de interação e narrativa são testadas; por outro, servem como veículos para a acumulação de capital, seja através da venda direta de produtos, seja através da monetização de atenção e dados dos usuários. Como observa Dyer-Witheford; De Peuter (2009), essa contradição faz dos jogos um espelho particularmente revelador das dinâmicas do capitalismo cognitivo, nas quais a criatividade é simultaneamente estimulada e capturada pelos mecanismos de mercado.

Para Muriel e Crawford (2018) os videogames influenciam a construção da identidade na sociedade contemporânea, pois proporcionam um espaço para que os jogadores experimentem diferentes papéis, assumam novas identidades e explorem questões de gênero, classe e etnia. Ao jogar, os indivíduos são capazes de construir formas de subjetividade e a conectar-se a outras realidades de forma mediada (Muriel; Crawford, 2018, p. 130).

Deve-se ser mencionado, que para os autores a cultura dos videogames não é homogênea, mas sim diversa, complexa e em constante evolução, uma vez que “todas as culturas são complexas e nunca estáticas, e inevitavelmente a cultura dos videogames também será.” (Muriel; Crawford, 2018, p. 2<sup>11</sup>). Tal aspecto torna a cultura dos videogames um fenômeno diversificado e multifacetado

A videoludificação (ou *gamificação*) da sociedade contemporânea se manifesta em práticas sociais e culturais que integram elementos dos jogos em contextos que, tradicionalmente, não estavam

---

<sup>11</sup> No original: “All cultures are complex and never static, and inevitably video game culture is the same.”

associados ao entretenimento. Para os autores Muriel e Crawford (2018) a adoção de elementos de jogos na vida cotidiana altera a dinâmica de poder e a forma como as pessoas se engajam em atividades não-lúdicas.

É possível observar o fenômeno da videoludificação em esferas como a educação, o ambiente de trabalho, os negócios e as relações interpessoais. São elementos que introduzem mecânicas que transformam atividades do cotidiano em processos mais interativos e engajadores. Essas influências demonstram como a lógica dos videogames tem se infiltrado em várias dimensões da vida contemporânea, moldando as interações, comportamentos e até estruturas institucionais.

Segundo Oliva, Pérez-Latorre e Besalú (2016, apud Muriel; Crawford, 2018), os paratextos que cercam a cultura dos videogames, como as descrições dos jogos que incentivam o jogador a "escolher", "coleccionar", "gerenciar" e "ganhar", estabelecem expectativas sobre o que caracteriza um bom jogo e uma experiência de jogo satisfatória. É nesse contexto que os videogames criam um ambiente, tanto retórico quanto material, em que a sensação de agência do jogador é elevada, promovendo uma percepção de realização e empoderamento. Através dessas narrativas dos jogos, é sugerido que, com o esforço adequado e as escolhas certas, os jogadores são capazes de alcançar seus objetivos e obter sucesso.

Os desenvolvedores, especialmente os que produzem jogos mais desafiadores, muitas vezes veem a perda temporária de controle e a sensação de impotência como parte do processo de aprendizado. Mesmo assim os jogadores são sempre capazes de superar os desafios, desde que invistam tempo e esforço suficientes para desenvolver suas habilidades. Se o jogador falha, isso é frequentemente atribuído a uma falta de destreza ou à insuficiência de dedicação. Como Juul (2013, apud Muriel; Crawford, 2018) afirma esses jogos prometem uma "chance de redenção", permitindo que os jogadores tentem novamente até que consigam superar o obstáculo. Isso distingue o fracasso nos videogames daquele encontrado na vida cotidiana, na qual as oportunidades de recuperação nem sempre são uma opção acessível.

Apesar dessa distinção, existe uma semelhança, para os autores, entre a forma como o fracasso é tratado nos videogames e na sociedade neoliberal. Os indivíduos são responsabilizados por sua própria situação, sem que se leve em conta os fatores estruturais mais amplos que podem estar influenciando suas vidas. Da mesma forma, nos videogames, o sucesso ou o fracasso é retratado como algo diretamente vinculado ao esforço e à habilidade individual do jogador. Se ele não atingir seus objetivos, isso é visto como consequência de suas próprias falhas ou de sua falta de empenho. Esse tipo de narrativa, tanto nos jogos quanto na sociedade, seria uma forma de reforçar a ideia de que o

esforço pessoal é o principal caminho para o sucesso, ignorando as barreiras e desafios estruturais que podem afetar os resultados.

Assim, podemos concluir que os videogames vão além de uma plataforma de entretenimento, alguns são também uma forma de réplica de uma lógica neoliberal, na qual o indivíduo é visto como o único responsável por seu sucesso ou fracasso. O ambiente criado pelos jogos sugere que o triunfo está sempre ao alcance daqueles que se esforçam o suficiente, e que qualquer fracasso pode ser superado com mais dedicação e aprimoramento pessoal.

Para Muriel e Crawford (2018) a ideia de identificação é muitas vezes orientada pelo princípio da homofilia, um conceito amplamente estudado nas ciências sociais (McPherson et al., 2001; Centola et al., 2007; Kossinets e Watts, 2009 apud Muriel; Crawford, 2018). A homofilia descreve a tendência das pessoas com características semelhantes — sejam elas culturais, físicas, comportamentais, socioeconômicas ou educacionais — de estabelecer relacionamentos e interações de diferentes tipos em uma frequência maior do que aquelas que compartilham atributos diferentes. Os jogadores de videogame podem acabar se identificando com personagens e situações que, de alguma forma, refletem aspectos de suas próprias vidas, como estilo de vida, gênero, sexualidade, etnia, crenças políticas, classe social, nível educacional, preferências, personalidade, entre outros. Esse processo pode ser particularmente relevante para grupos que raramente encontram representações de seus perfis sociais na mídia. Por exemplo, jogadores LGBTQIA+ podem se ver refletidos em personagens ou cenários de jogos gerando um sentimento de validação.

No entanto, a simples presença de personagens ou elementos que reflitam experiências sociais semelhantes à de certos jogadores não garante, automaticamente, que ocorrerá um processo de identificação com esses personagens. Para os autores os videogames podem sim funcionar como uma forma de validação, ajudando indivíduos em posições marginalizadas a reconhecerem sua importância tanto no meio quanto na cultura em geral, mas talvez seu impacto mais significativo resida em oferecer ao público em geral a chance de vivenciar outras experiências de vida. Contudo, essa abordagem é muitas vezes limitada a personalização de avatares e a meta de aumentar a representação nos jogos não se resume a ampliar as opções de personalização, mas sim em criar mais jogos que reflitam uma maior diversidade de modos de existência no mundo (Shaw, 2014: 143, apud Muriel; Crawford, 2018). Uma forma de normalizar a presença daqueles que historicamente ocupam posições marginalizadas. O importante, portanto, seria “estabelecer conexões entre diferentes



experiências; tornando possível o acesso a uma ampla gama de realidades para um público mais amplo.” (Muriel; Crawford, 2018, tradução nossa<sup>12</sup>).

Nota-se, então, que os jogos possuem um papel como um meio para entender as complexidades das práticas sociais modernas, refletindo e moldando valores, comportamentos e identidades. A videoludificação da sociedade e a integração de elementos de jogos em contextos não-lúdicos mostram como a lógica dos videogames se tornou uma força organizadora de práticas culturais e sociais. Os autores afirmam que devemos considerar as múltiplas facetas de um videogame: como produto cultural, como prática social e como agente de mudança. A cultura dos videogames oferece um campo fértil para o estudo das interações humanas e das dinâmicas culturais, revelando tanto as possibilidades quanto as limitações desse fenômeno cultural.

### 3.6 Tradução, Adaptação e Mídia Digital de Videogames

Em *Translation, Adaptation and Digital Media* (2023), organizado por John Milton e Silvia Cobelo, a relação entre tradução, adaptação e os jogos eletrônicos como uma forma contemporânea de narrativa multimídia é explorada. A obra contextualiza a importância dos videogames dentro do campo da tradução e dos estudos de adaptação, apresentando os desafios únicos que surgem ao adaptar e localizar conteúdos interativos e transitar entre diferentes mídias (Milton; Cobelo, 2023). Essa tradução e adaptação de videogames envolvem não apenas a transferência linguística, mas também a transposição cultural e técnica de elementos que impactam a experiência do jogador.

De acordo com Ricardo Vinicius Ferraz de Souza (2023), a localização dos jogos é responsável por grande parte do sucesso global da indústria, permitindo que jogadores de várias partes do mundo se conectem com as narrativas dos jogos. Em 2022, por exemplo, a indústria de videogames gerou mais de 184 bilhões de dólares em receita mundial, e estima-se que esse valor chegue a 211 bilhões de dólares até 2025 (WIJMAN, 2022, apud Souza, 2023, p. 249). Um crescimento robusto possível graças ao trabalho de tradução, que torna os jogos acessíveis em múltiplos idiomas, ou seja, graças a localização.

A localização, no entanto, vai além da tradução literal dos textos exibidos em tela, mas envolve também adaptar o conteúdo de um videogame para que ele ressoe com a cultura e as expectativas do público-alvo. Isso pode incluir mudanças em diálogos, referências culturais, símbolos

---

<sup>12</sup> No original: “[...] establish connections between different experiences; making access to a wide range of realities possible for a wider audience.”

e até mesmo elementos visuais, garantindo que a experiência do jogador seja autêntica, independentemente de sua origem cultural

Mas transmitir um toque local na versão localizada não se restringe apenas à tradução, também inclui adaptar o produto para atender os gostos da cultura receptora. Nesse sentido, a localização desempenha, o papel de mediadora na negociação interdisciplinar entre tradução e adaptação [...] (Souza, 2023, p.264, tradução nossa<sup>13</sup>)

As relações entre videogames e outras mídias, como filmes, literatura e quadrinhos, também são abordadas pelo autor, destacando como as narrativas e estruturas literárias podem ser incorporadas nos games. Jogos como *Alien: Isolation* (2014) e *Dante's Inferno* (2010) são exemplos de adaptações que mantêm a essência dos materiais fontes ao mesmo tempo em que adequam suas narrativas a jogabilidade do meio interativo.

Souza (2023), também analisa como a adaptação de obras literárias canônicas, como clássicos da literatura, para o formato de videogame apresenta desafios ao mesmo tempo que também oferece a oportunidade de apresentar essas obras a novas audiências e de explorar temas complexos de maneiras inovadoras.

O autor destaca ainda que, embora os videogames sejam frequentemente vistos como uma forma de entretenimento distinta, eles compartilham muitos elementos narrativos e temáticos com a literatura, permitindo uma rica troca de ideias e estilos. Com o avanço das tecnologias digitais e a expansão das plataformas de distribuição de jogos, o campo da tradução e da adaptação continuará a evoluir, oferecendo novos desafios e oportunidades para profissionais e estudiosos interessados em explorar as interseções entre mídia digital e narrativa.

### 3.7 Técnica da narrativa em videogames

Evan Skolnick, em *Video Game Storytelling* (2014), destaca a importância da narrativa na construção de jogos eletrônicos, abordando os fundamentos da narrativa que são essenciais para o desenvolvimento de histórias em jogos.

O conflito é como o "combustível" de qualquer narrativa. Ele é a força motriz que impulsiona a história adiante. O autor o descreve de forma simples: alguém quer ou precisa de algo, mas alguma coisa ou alguém se interpõe no caminho. Sem conflito, a história perde sua força e o público perde o interesse. Skolnick afirma que, independentemente do tamanho do conflito, o que importa é que ele seja importante para o personagem principal para que público perceba que está em uma história real

---

<sup>13</sup> No original: "But conveying a local touch in the localised version is not only restricted to translation but also includes adapting the product to suit the tastes of the receiving culture. In this sense, localisation ultimately fulfils the role of mediator in the interdisciplinary negotiation between translation and adaptation [...]."

O conflito também é o combustível da jogabilidade. Um desafio, com objetivos e obstáculos, é colocado diante do jogador. O jogador quer ter sucesso e vencer, mas o jogo adiciona complicações e desafios que devem ser superados primeiro. Um jogo sem desafios, objetivos ou obstáculos dificilmente pode ser chamado de jogo, assim como uma história sem conflito não pode ser chamada de história. (Skolnick, 2014, p.17, tradução nossa<sup>14</sup>)

Esta oposição, no entanto, não se limita a um antagonista personificado; ela se manifesta como qualquer força ou obstáculo que se interponha entre o personagem e seu objetivo. É crucial que este obstáculo seja significativo para o personagem, pois é essa dissonância entre desejo e realidade que gera engajamento e faz o público se importar com o desfecho.

Na jogabilidade, esse mesmo princípio se aplica sob a forma de desafio. O conflito é transposto para a esfera interativa: o jogador quer algo (vencer a corrida, completar a fase, resolver o quebra-cabeça), mas o sistema do jogo cria obstáculos para esse desejo (oponentes velozes, pistas cheias de curvas, recursos limitados, a simples passagem do tempo). Dessa forma, o conceito de conflito se expande para abranger quatro tipos principais, muitas vezes interligados:

- Conflito contra outro(s): o mais direto (ex.: um lutador em um versus fighting, um inimigo em um RPG).
- Conflito contra o ambiente: a oposição vem do cenário ou de elementos naturais (ex.: a pista escorregadia e cheia de obstáculos em *Mario Kart*, a paisagem hostil e traiçoeira em *Dark Souls*).
- Conflito contra o sistema: o desafio são as regras e mecânicas do próprio jogo (ex.: gerenciar recursos limitados em um jogo de estratégia, superar a física complexa em *Portal*, bater o tempo limite em um *puzzle*).
- Conflito consigo mesmo: o obstáculo é interno ao personagem, mas externalizado pela narrativa ou mecânicas (ex.: gerenciar a sanidade mental em *Hellblade: Senua's Sacrifice*).

Portanto, um jogo de corrida como *Forza* ou *Gran Turismo* é permeado por conflitos: o piloto (jogador) quer vencer, mas encontra a oposição direta dos outros corredores (conflito contra outro), o desafio da pista com suas curvas e superfícies (conflito contra o ambiente) e a necessidade de gerenciar combustível, pneus e danos (conflito contra o sistema). Um jogo sem esses elementos de oposição, um simulador de dirigir em uma estrada reta e vazia, deixaria de ser um jogo, assim como uma história sem conflito perde sua razão de ser.

---

<sup>14</sup> No original: “Conflict is also the fuel of gameplay. A challenge, with goals and obstacles, is placed before the player. The player wants to succeed and win, but the game adds complications and challenges that must be overcome first. A game with no challenges, goals, or obstacles can hardly be called a game, any more than a story without conflict can be called a story.”

Skolnick nos apresenta a Estrutura de Três Atos, um modelo clássico de narrativa que divide a história em três partes: o início (setup) no qual o herói e seu mundo são introduzidos, o meio (confronto) momento em que os obstáculos são apresentados e o fim (resolução). Para o autor, os Atos II e III são quase sempre claramente distinguíveis nos jogos. A escalada de ação e a resolução do conflito principal geralmente se alinham a jogos com múltiplos níveis, que se tornam progressivamente mais desafiadores, culminando em uma batalha final contra o chefe ou outra sequência climática de jogo (Skolnick, 2014, p. 32).

O autor, baseando-se nos fundamentos de Joseph Campbell (2009), faz uma análise de como conceito de Monomito permeia muitas histórias, em particular no gênero de aventura. A jornada do herói segue uma série de etapas arquetípicas, como o chamado para a aventura, o encontro com o mentor, as provações, e o retorno com o elixir. Essa estrutura é comum em jogos, pois reforça o crescimento do personagem e a resolução de grandes conflitos.

Nesse sentido, Skolnick destaca a importância de personagens bem construídos que evoluem ao longo da história, enfrentando desafios e mudanças que os tornam mais complexos e interessantes. Como um herói com objetivos com os quais o jogador possa se identificar, que tome medidas para resolver o conflito, que assume os riscos e que esteja disposto a sacrificar tudo, permanecendo fiel à essência do que significa ser o Herói de uma história (Skolnick, 2014, p. 64).

O design geral de um jogo muitas vezes entra em conflito com a narrativa, criando uma tensão entre a jogabilidade e a história. O autor explora como a narrativa deve ser integrada ao design geral do jogo. Isso inclui considerar como a mecânica de jogo, a jogabilidade e a narrativa se inter-relacionam. Skolnick afirma que é importante criar uma experiência coesa para o jogador na qual a história e o design do jogo se complementem, em vez de serem elementos separados

Da mesma forma, Kratos em God of War é um personagem jogável que apresenta uma admirável harmonia ludonarrativa — um guerreiro espartano em busca de vingança contra os deuses que são responsáveis por ele ter matado por acidente sua própria família. Esse é um conceito de personagem e uma motivação que combinam bem com a natureza sangrenta e ultraviolenta das habilidades de jogabilidade do personagem. (Skolnick, 2014, p.185, tradução nossa<sup>15</sup>)

Um roteirista, ao trabalhar com as mecânicas do jogo, precisa encontrar uma justificativa narrativa clara e coesa que deem sentido as ações repetitivas do personagem dentro do enredo. Esse

---

<sup>15</sup> No original: “Similarly, Kratos in God of War is a player character featuring admirable ludonarrative harmony—a Spartan warrior out for revenge on the gods who are responsible for him inadvertently killing his own family. That’s a character concept and motivation well matched to the bloody, ultraviolent nature of the player character’s gameplay abilities

processo de criação envolve questionar quem é o personagem e como sua personalidade, habilidades e história se alinham com as ações que o jogador deverá executar.

Na perspectiva do autor, a criação de um jogo envolve a integração de vários elementos essenciais. O desenvolvimento de personagens combina design, arte e animação para criar personagens que apoiem a narrativa e a jogabilidade. O desenvolvimento de missões e níveis são projetados para avançar a narrativa e revelar mais sobre a história e os personagens. As ambientações influenciam a atmosfera e a imersão do jogador, não apenas servindo como cenários, mas também contando histórias por si mesmas. O áudio amplia a imersão, usando sons e diálogos para reforçar a atmosfera e as emoções. Para Skolnick (2014), quando bem projetados, esses componentes formam a base da experiência de um jogo. Assim, o sucesso de um jogo depende dessa colaboração e integração, garantindo que todos os aspectos trabalhem em harmonia.

### **3.8 A adaptação da *Comédia*: reconfiguração da jornada do herói**

Nesta seção, analisaremos a relação entre os elementos narrativos de *A Divina Comédia* e sua reinterpretação em *Dante's Inferno*. Baseando-se nos estudos de Joseph Campbell (2009), exploraremos o monomito e a jornada do herói, detalhando as etapas arquetípicas da partida, iniciação e retorno, e sua conexão com as mitologias universais. Também relacionaremos o monomito ao desenvolvimento humano, examinando como a trajetória de Dante no jogo simbolizará a busca por autoconhecimento e transformação, características centrais do herói arquetípico. Esta seção investigará como o jogo ressignificará a jornada de Dante, adaptando-a às expectativas narrativas e interativas da nova mídia, enquanto preserva sua essência mítica e simbólica.

Em *O Herói de Mil Faces* (2009), Joseph Campbell define a estrutura arquetípica do que ele denomina ser o “monomito”, que representa a jornada universal do herói através de diferentes mitologias, culturas e tradições. Segundo o autor, essas histórias de heróis seguem um certo padrão, composto por etapas distintas que se repetem em mitos, lendas e narrativas ao longo da história humana.

Campbell caracteriza a jornada do herói como uma narrativa de três partes: Partida, Iniciação e Retorno, cada uma dividida em várias subetapas que descrevem o percurso do herói desde o mundo comum até o chamado e a transformação interna desse herói. Essas etapas refletem um processo de desenvolvimento psicológico e espiritual que, segundo o autor, é uma expressão simbólica das dificuldades e superações enfrentadas pelo ser humano em sua própria vida. Para ele a “função

primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás. (Campbell, 2009, p. 9).

A estrutura da jornada do herói inicia-se com a Partida, o herói é convocado para deixar o seu mundo comum, recebendo um Chamado da Aventura. Muitas vezes ele resiste inicialmente, experienciando a Recusa do Chamado, até que um Auxílio Sobrenatural surge, encorajando-o a atravessar o Primeiro Limiar e entrar no desconhecido, ao portão que separa o herói da sua vida comum.

É durante a Iniciação que herói atravessa o Caminho de provas, enfrentando dificuldades e recebendo ajuda de aliados inesperados. Ele experimenta um Encontro com a Deusa, que simboliza uma ajuda divina que dá meios para vencer a jornada. Em seguida, o herói pode ser tentado pela Mulher como Tentação, que representa a distração ou o desvio de seu verdadeiro caminho. Ao superar essas provações, o herói atinge a Apoteose, um estado de conhecimento ou iluminação que lhe permite receber a *Bênção Última*, a conquista e o objetivo da jornada.

No *Retorno*, o herói frequentemente enfrenta a Recusa do Retorno, o retorno ao mundo comum parece desafiador ou corruptível. Contudo, um Resgate com Auxílio Externo o ajuda a atravessar a Passagem pelo Limiar do Retorno. Ao retornar, o herói se torna o Senhor dos Dois Mundos, com a capacidade de viver em equilíbrio entre o mundo comum e o mundo desconhecido, adquirindo a Liberdade para Viver, sem o medo da morte ou das dificuldades da vida

O alvo do mito consiste em dissipar a necessidade dessa ignorância diante da vida por intermédio de uma reconciliação entre consciência individual e vontade universal. E essa reconciliação é realizada através da percepção da verdadeira relação existente entre os passageiros fenômenos do tempo e a vida imperecível que vive e morre em todas as coisas. (Campbell, 2009, p. 133)

O conceito de monomito de Campbell é fundamentado na ideia de que as histórias e mitos não são meramente narrativas literárias, mas sim representações simbólicas dos processos psicológicos e espirituais pelos quais o ser humano passa em sua jornada pessoal. Em um sentido amplo, o herói é cada indivíduo, e a sua jornada reflete a busca pelo autoconhecimento e pela realização pessoal

Referenciando-se com os estudos de Carl Jung e Sigmund Freud sobre o sonho, o inconsciente coletivo e os arquétipos, Campbell apresenta que a existência do Monomito está ligada à própria condição existencial humana, desde o parto até a morte, de sonho e de realidade, de necessidades fisiológicas e psicológicas. O mundialmente conhecido Jesus Cristo, o famoso Buda e o histórico Odisseu, entre outros heróis da religião ou da literatura, do mito ou do folclore, são todos personagens semelhantes, exaltadas por culturas diferentes, mas que percorrem a mesma aventura psicológica primordial. Essa aventura universal o autor chamou, no livro citado, de “A Jornada do Herói”. (Silva; Adrielle, 2019, p. 3)

Desta forma, A jornada do herói pode ser vista como um processo de individuação, no qual o indivíduo integra os diferentes aspectos de sua psique e atinge um estado de harmonia interior. Campbell sugere que a universalidade do monomito reflete uma experiência humana comum. Os mitos e histórias de heróis, sejam de tradições orientais, ocidentais, antigas ou modernas, compartilham essas etapas, mostrando que há uma sabedoria arquetípica profunda transmitida através das gerações. Ao comparar as narrativas mitológicas de culturas como a grega, a hindu, a cristã e a nórdica, Campbell demonstra que as diferentes versões da jornada do herói são, em essência, manifestações de uma mesma estrutura simbólica que representa as provações e as recompensas inerentes à existência humana.

A narrativa de *A Divina Comédia* segue, de certa forma, a estrutura monomítica proposta por Campbell. Dante, o protagonista, começa sua jornada no mundo comum, simbolizado por sua vida terrena, mas logo é levado a uma viagem pelos reinos espirituais do Inferno, Purgatório e Paraíso. Ao longo dessa jornada, Dante enfrenta provações, que representam seus conflitos internos e seu desejo de redenção. Ao final da viagem, ele atinge um novo nível de entendimento espiritual e retorna ao seu mundo transformado. Essa estrutura da jornada do herói é importante para compreendermos a narrativa de *A Divina Comédia*, e como sua adaptação para o jogo *Dante's Inferno* mantém muitos desses elementos, mas com algumas modificações. No jogo, Dante é transformado de um personagem contemplativo em um herói de ação, cujos desafios são representados por combates intensos e físicos contra forças demoníacas.

#### 4. DANTE E A *COMÉDIA*

Dante Alighieri é amplamente reconhecido como um dos maiores poetas da literatura ocidental, cuja obra, a *Divina Comédia*, marcou não apenas a literatura italiana, mas também o pensamento teológico, filosófico e político da Idade Média.

As subseções deste capítulo abordarão desde a juventude de Dante e suas primeiras produções literárias, que moldaram sua visão de mundo e abordagem poética, ao período de exílio de Dante e como suas reflexões filosóficas influenciaram a criação da *Divina Comédia*. Além disso, faremos uma breve análise das partes que compõem o poema. No primeiro cântico, *Inferno*, explora-se a concepção de justiça divina e a representação dos pecados. O segundo cântico, *Purgatório*, destaca a jornada de purificação e as perspectivas de redenção. O terceiro cântico, *Paraíso*, retrata a ascensão espiritual e a união com o divino. A estrutura da *Comédia* também é explorada, incluindo sua divisão em cânticos, o uso de tercetos e a simbologia numérica. As camadas alegóricas da obra são analisadas, destacando suas múltiplas interpretações teológicas, políticas e filosóficas.

Também exploraremos a importância das representações imagéticas da narrativa, bem como a atualização das imagens dantescas na cultura contemporânea e como a obra de Dante tem sido reinterpretada em diferentes mídias, incluindo videogames, ressaltando a relação entre exegese e tecnologias modernas.

##### 4.1. Juventude e Obras

Dante nasceu em Florença, no século XIII, em uma família guelfa de modesta condição, o que lhe ofereceu um ambiente favorável para o desenvolvimento intelectual. Os Guelfos, partidários do Papa e da autonomia das cidades italianas, eram rivais dos Gibelinos, que apoiavam o Sacro Império Romano-Germânico. Em Florença, essa divisão marcou a vida política, e a vitória dos Guelfos na Batalha de Campaldino (1289), na qual o próprio Dante lutou (Reynolds, 2021, p. 63), consolidou seu domínio. No entanto, os Guelfos logo se dividiram entre Brancos (como Dante, que defendiam maior independência frente ao Papa) e negros (aliados incondicionais do pontífice). Essa rivalidade levou ao exílio de Dante em 1301, evento crucial que o inspirou a escrever *A Divina Comédia*, na qual criticou as lutas facciosas e a corrupção de ambos os lados.

Desde jovem Dante demonstrou uma inclinação para a literatura e a filosofia. A obra poética de Dante, especialmente durante a fase influenciada pelo *dolce stil novo*, carrega traços marcantes da visão de Guido Cavalcanti, cuja influência persistiu ao longo de sua carreira. Embora Dante tenha se



distanciado de certos princípios iniciais, ele continuou a revisitar e reconsiderar os ensinamentos de Cavalcanti, a quem Contini (1970) se refere como "patrono de sua juventude poética".

A primeira obra conhecida de Dante, *Vita Nuova*, escrita por volta de 1293 e 1295, narra o seu amor por Beatriz. *Vita Nuova* não é apenas uma expressão de amor, mas também uma obra com um profundo simbolismo espiritual, em que Dante busca encontrar na amada uma figura de inspiração divina

O título tem um duplo significado. *Vita nova* significa, substancialmente, 'vida juvenil'. De fato, a narrativa dantesca começa com um episódio - o primeiro encontro com Beatriz - ocorrido quase na coincidência do nono aniversário do autor (portanto, em 1274) e se estende até pouco após 1292. Mas a expressão *Vita nova* também possui o significado espiritual de 'vida renovada', regenerada pelo amor. É o mesmo sentido com que se diz, a partir de São Paulo (2 Coríntios 5, 17), que o batismo transforma o homem 'velho' em uma 'nova criatura'. Desde o título, portanto, Dante sugere uma conexão entre a experiência amorosa (e poética) e a experiência de fé. (Carrai; Inglese, 2003, p. 100, tradução nossa)<sup>16</sup>

A estrutura do livro reflete a tentativa de Dante de unificar a experiência poética com uma dimensão filosófica e religiosa. A obra é organizada em um prosímpro, ou seja, uma alternância entre poesia e prosa, formato que ecoa o estilo de autores medievais como Boécio (Carrai; Inglese, 2003, p. 100), e, de certa forma, prepara o leitor para a fusão entre conteúdo e forma que será explorada com maior profundidade na *Divina Comédia*.

Após a morte de Beatriz, Dante viveu um período de intensa tristeza, do qual buscou consolo em obras filosóficas, como o *De Consolatione Philosophiae* de Boécio e o *De Amicitia* de Cícero, que lhe deram "um sabor da doçura da Filosofia" (Carrai; Inglese, 2003, p. 119). Esse mergulho na filosofia marcou o início de um novo período intelectual, em que Dante se envolveu com os estudos teológicos e filosóficos, o que culminaria na produção de obras importantes como o *Convívio* e o *De Vulgari Eloquentia*.

Dante inicia sua busca por uma "*parlata* mais decorosa", isto é, por uma forma de expressão linguística mais digna, refinada e adequada, digna de ser chamada "ilustre" e apta para expressar ideias elevadas. O termo "decorosa" aqui transcende o sentido moderno de "decoro" ou "adequação social"; refere-se a uma excelência estética e moral intrínseca, uma linguagem que possua a beleza, a solenidade e a estabilidade necessárias para tratar dos mais altos temas (como amor, virtude e

<sup>16</sup> No original: Il titolo ha un significato duplice. Vita nova significa, materialmente, 'vita giovanile'. E infatti la narrazione dantesca comincia da un episodio - il primo incontro con Beatrice - avvenuto quasi in coincidenza col nono compleanno dell'Autore (quindi, nel 1274) e giunge fino a un'epoca di poco successiva al 1292. Ma l'espressione Vita nova ha anche il significato spirituale di 'vita rinnovata', rigenerata dall'amore. È lo stesso senso per cui si dice, da san Paolo (n Corinzi 5, I 7) in poi, che il battesimo trasforma l'uomo «vecchio» in una «creatura nuova». Fin dal titolo, dunque, Dante suggerisce un legame fra esperienza amorosa (e poetica) ed esperienza di fede.

salvação), em contraste com a mutabilidade e a familiaridade dos vernáculos cotidianos. Ele realiza essa busca avaliando as diferentes variantes locais e propondo o conceito de uma língua comum e prestigiosa para toda a Itália. O autor concebe o uso do vernáculo como uma forma de democratizar o acesso ao conhecimento, ideia que ele desenvolve ainda mais no *Convívio*. Ele justifica sua escolha do italiano em vez do latim, pois “o comentário em latim não serviria a muitos e não daria utilidade”, já que apenas uma parte restrita compreendia essa língua. Ao escrever em vernáculo, Dante visava alcançar um público mais amplo, permitindo que “homens e mulheres moralmente sãos” tivessem acesso aos ensinamentos filosóficos e espirituais, ampliando, assim, o alcance do conhecimento (Carrai; Inglese, 2003, p. 115).

O *Convívio* é composto por uma série de tratados que exploram a filosofia e os temas morais, enquanto *De Vulgari Eloquentia* discute as características da língua e da retórica, numa tentativa de formular uma linguagem poética e filosófica ideal para o povo italiano. Esses textos mostram a ambição de Dante de criar uma literatura em língua vernácula que fosse capaz de educar e inspirar a sociedade.

Em *Monarchia*, outra obra importante de sua fase madura, Dante defende a ideia de um império universal, que ele acreditava ser necessário para garantir a paz e a justiça entre as nações. Ele via na figura do imperador uma autoridade secular que deveria operar de forma autônoma em relação ao papado “o governo pertencia apenas ao imperador e aos oficiais subordinados autorizados por ele. O imperador deveria governar a '*humana civilitas*'. O papa deveria direcionar os homens para a pólis que era o Paraíso” (Till Davis, 2007, p. 268, tradução nossa)<sup>17</sup>. Dante destaca que o homem possui duas naturezas — a corruptível (ligada à vida terrena) e a incorruptível (relacionada à vida eterna) — e, por isso, precisa de dois guias: o papa para a orientação espiritual e o imperador para as questões temporais, reforçando a necessidade de uma distinção clara entre o poder secular e o eclesiástico.

Dante foi exilado de Florença em 1302, evento que teve um grande impacto em sua vida e em sua obra. O exílio não apenas o distanciou de sua cidade natal, mas também o colocou em contato com diferentes regiões e cortes da Itália, o que ampliou sua perspectiva sobre as questões políticas e sociais de sua época.

## **4.2 A Divina Comédia: Dos Pecados do Inferno à União com Deus no Paraíso**

---

<sup>17</sup> No original: government belonged only to the emperor and to the subordinate officials authorized by him. The emperor should rule the “humana civilitas.” The pope should point men to the polis that was Paradise.

A representação do Inferno delineada por Dante é concebida como uma vasta e profunda voragem em forma de um gigantesco anfiteatro cônico, que se estende desde o hemisfério norte da Terra até o centro do planeta. Este anfiteatro possui um eixo vertical que conecta Jerusalém ao centro do globo e é dividido em nove círculos concêntricos, cada vez menores em diâmetro até alcançar a base, onde Lúcifer está aprisionado. O Inferno, situado no interior da Terra – o centro imóvel do universo medieval – reflete uma visão hierárquica dos pecados e suas punições, com a gravidade das transgressões aumentando à medida que se desce pelos círculos, baseando-se “em um esquema amplamente aristotélico-ciceroniano, mas com variações e adaptações que dependem de tradições populares, bem como de invenções ocasionais pelas quais somente o poeta é responsável” (Pertile, 2007, p. 70, tradução nossa<sup>18</sup>). As almas são punidas conforme três categorias principais de faltas: incontinência, bestialidade e fraude.

A organização do *Inferno* segue esta hierarquia de pecados. O primeiro círculo abriga o Limbo, seguido pelos círculos do segundo ao quinto, onde estão os condenados por incontinência — aqueles que não conseguiram controlar seus impulsos naturais, como os luxuriosos, os gulosos, os avaros e pródigos, os iracundos e os acidiosos. A segunda categoria abrange do sexto ao sétimo círculo, onde se encontram os hereges e os violentos, estes últimos divididos em três grupos: homicidas e devastadores, suicidas e perdulários, e blasfemadores, sodomitas e usurários. Finalmente, os pecados de fraude, ou malícia, ocupam o oitavo e o nono círculos. No oitavo círculo estão aqueles que praticaram fraude divididos em dez fossas ou bolsas (sedutores, adutores, simoníacos, adivinhos, corruptos, hipócritas, ladrões, conselheiros fraudulentos, semeadores de discórdia e falsificadores), chamadas Malebolge; no nono círculo, traição, estão os que traíram parentes, pátria, hóspedes e benfeitores.

Essa organização dos círculos de punição reflete a concepção de Dante sobre a gravidade progressiva dos pecados, enfatizando uma estrutura de justiça divina retributiva na qual cada alma deve sofrer na vida após a morte de acordo com o pecado que cometeu na Terra (Pertile, 2007, p. 77).

No *Purgatório*, a jornada de Dante ganha uma nova perspectiva, distinta da atmosfera sombria e de desespero do Inferno. O *Purgatório* é a criação mais inovadora de Dante, um espaço de esperança e purificação, onde as almas podem se redimir e se preparar para a ascensão ao *Paraíso* (Schnapp, 2007, p. 91). Enquanto o *Inferno* reflete o resultado das escolhas humanas erradas, o *Purgatório*

---

<sup>18</sup> No original: [...] based on a broadly Aristotelian-Ciceronian scheme, but with variations and adaptations that depend on popular traditions, as well as occasional inventions for which the poet alone is responsible.

simboliza um processo dinâmico de transformação e arrependimento, marcado por provações que testam a força espiritual e a vontade.

A estrutura do Monte Purgatório, concebida como um contraponto ao *Inferno* (Schnapp, 2007, p.92), reforça essa mensagem. Em vez de um cone invertido de escuridão e dor, o *Purgatório* é uma montanha cônica que ascende aos céus. Seu formato reflete um movimento oposto ao da queda de Lúcifer, sugerindo a possibilidade de elevação espiritual. Dividido em sete terraços, cada um correspondendo a um pecado capital – soberba, inveja, ira, acídia, avareza, gula e luxúria – o *Purgatório* apresenta uma progressão gradual de purificação, em que as almas sofrem penitências para cada vício e são incentivadas a cultivar as virtudes opostas.

Ao longo de sua jornada, Dante atravessa um processo de limpeza espiritual indicado pelos sete “p” em sua testa que são apagadas um a um à medida que ele avança pelos terraços. O ato final de purificação ocorre no topo da montanha, no Jardim do Paraíso terrestre, onde Dante encontra um estado de inocência restaurada e é banhado nas águas dos rios Letes e Eunoé. Cada etapa, cada encontro e cada ato penitencial servem para guiar Dante e o leitor na compreensão de que a redenção é um caminho de constante autoaperfeiçoamento, na qual a penitência abre caminho para a reconciliação com o divino “por meio de um processo passo a passo de purificação cujo ponto final é o Éden: o lugar das origens, o primeiro lar da humanidade” (Schnapp, 2007, p.93, tradução nossa<sup>19</sup>).

O *Paraíso* de Dante é o ápice da jornada espiritual do poeta, caracterizada por uma estrutura cósmica e teológica cuidadosamente entrelaçadas. Como Jacoff (2007) explica, o *Paradiso* se distingue dos cantos anteriores da *Divina Comédia* por reconhecer explicitamente a lacuna entre memória e experiência, e entre as categorias psicológicas e a linguagem, algo que se reflete na luta de Dante em descrever adequadamente a realidade celestial. A consciência dessa dificuldade é uma característica central dessa parte do poema, com o autor constantemente lembrando ao leitor que a experiência de transcendência, ou *trasumanar*, não pode ser capturada por palavras, somente nossa própria experiência pode corretamente interpretar suas palavras, “*però l’esempio basti/ a cui esperienza grazia serba*” (Par., I, 71-72).

A paisagem celestial do Paraíso de Dante segue o modelo aristotélico-ptolomaico, composta por nove esferas concêntricas e aninhadas, com cada esfera relacionada a um tipo específico de bem-aventurança, conforme a proximidade com Deus e cujas velocidades aumentam à medida que se ascende. Além da última dessas esferas materiais, encontra-se o Primum Mobile, uma esfera quase

---

<sup>19</sup> No original: by means of a step by step process of purification whose end point is Eden: the place of origins, humankind’s first home.

transparente e sem forma definida, e além dela está o Empíreo, o céu de luz pura e amor, que é o verdadeiro lar de Deus e dos bem-aventurados. As almas não estão fisicamente localizadas nas esferas; em vez disso, elas "mostram-se" de acordo com o grau de sua beatitude, indicando que a ordem celestial reflete as virtudes e o mérito das almas. Como Beatriz explica, as almas representam a luz divina através de suas qualidades, sendo uma espécie de indicação da natureza e grau de sua felicidade eterna (Jacoff, 2007, p. 109). Essas esferas são descritas por Dante como uma ordem que reflete a natureza divina, em um arranjo que une temas neoplatônicos, aristotélicos e cristãos, em uma "metaforicamente poderosa síntese" (Jacoff, 2007, p. 109).

#### 4.3. Estrutura da *Divina Comédia*

Pertile (2019) aponta que a *Comédia* é, simultaneamente, uma narrativa linear de uma jornada pelo Inferno, Purgatório e Paraíso e um processo complexo em que o narrador, o protagonista e o autor Dante coexistem em diferentes níveis de consciência e propósito (Pertile, 2019 p. 5). Essa sobreposição de identidades – Dante como personagem, narrador e autor – amplia a profundidade narrativa, pois o Dante que narra a história já possui o conhecimento e a compreensão da jornada completa, enquanto o Dante personagem adquire essas experiências ao longo do percurso

Personagem, narrador e autor estão, de fato, entrelaçados e frequentemente se sobrepõem na *Commedia*, mas não podemos tratá-los sempre como um só; tampouco podemos supor que sejam perfeitamente distintos. É uma ambiguidade estrutural que o poeta explora plenamente (Pertile, 2019, p. 5, tradução nossa)<sup>20</sup>

Essa “ambiguidade estrutural” é explorada por Dante para criar uma dimensão que ultrapassa o simples relato de uma experiência e que, em última análise, convida o leitor a participar do processo de compreensão e revelação.

Pertile também destaca a engenhosidade com que Dante utiliza as subdivisões da narrativa, como cantos e cantigas, e seu papel na estruturação temática e poética do poema. A divisão em cem cantos, organizada em três cantigas, confere à obra uma simetria que reflete a perfeição do universo e do poema (Pertile, 2019 p. 8). A unidade estrutural do canto, como o próprio Pertile afirma, permite que Dante adapte o comprimento de cada um conforme a necessidade narrativa e poética, mantendo a flexibilidade e a fluidez da história. As escolhas narrativas de Dante buscam alcançar efeitos

---

<sup>20</sup> No original: Character, narrator, and author are indeed intertwined and often overlapping in the *Commedia*, but we cannot always treat them as one; nor can we assume that they are perfectly discrete. It is a structural ambiguity which the poet fully exploits.

poéticos específicos, mostrando que sua arte o guia na criação, em vez de limitá-lo pela estrutura fixa dos cantos. (Pertile, 2019, p. 9).

A estrutura dos três reinos – *Inferno*, *Purgatório* e *Paraíso* – é meticulosamente arquitetada para espelhar temas teológicos e morais, bem como para diferenciar a experiência de cada reino em relação ao castigo, à purificação e à recompensa das almas. O *Inferno*, com sua organização hierárquica e detalhada em círculos de pecadores, cria uma atmosfera de caos e condenação definitiva. Já o *Purgatório*, com sua ascensão progressiva em direção ao *Paraíso*, reflete a esperança e a transformação contínua das almas. No *Paraíso*, Dante alcança uma união perfeita, onde cada passo de sua jornada o aproxima de Deus, transformando sua busca em um caminho interior de amor e conhecimento.

No poema Virgílio e Beatriz são figuras fundamentais que acompanham e guiam Dante ao longo de sua jornada espiritual, desempenhando papéis complementares na construção de sua salvação e crescimento moral. Virgílio, símbolo da razão e da sabedoria pagã, guia Dante pelo *Inferno* e pelo *Purgatório*, representando o limite da razão humana que, embora nobre e poderosa, não pode conduzir à salvação divina por si só. Ele leva Dante até o Éden, onde sua tarefa termina, e sua despedida marca a entrada de Beatriz. Beatriz, símbolo da fé, da graça divina e do amor transcendente, assume então o papel de guia no *Paraíso*, levando Dante em direção à contemplação de Deus. Essa transição entre Virgílio e Beatriz ilustra a passagem do conhecimento humano para a revelação divina, reforçando a ideia de que a redenção completa só é possível através da união da razão com a fé.

Outro ponto-chave é a interação de Dante com os personagens desses reinos, cujas histórias e encontros enriquecem o poema, revelando os efeitos de suas escolhas morais. Dante utiliza esses personagens para explorar temas de justiça, redenção e amor divino, ao mesmo tempo em que aprofunda as complexidades da condição humana e das consequências espirituais de cada vida

Embora, em última instância, impotentes para se opor à vontade de Deus, tanto os funcionários quanto as sombras humanas têm suas próprias mentes; eles interagem entre si e com Dante e seus guias, contando suas histórias, mas também obstruindo, enganando, auxiliando, instruindo, discutindo, provocando raiva e medo, compaixão e desprezo, piedade e crueldade, gratidão e ressentimento. São um elemento essencial na estrutura narrativa do poema, proporcionando variedade, demarcando territórios, criando suspense e inspirando questionamentos. (Pertile, 2019, p. 22, tradução nossa)<sup>21</sup>

<sup>21</sup> No original: Though ultimately impotent to stand in the way of God's will, functionaries and human shades have minds of their own; they interact with one another and with Dante and his guides, often telling their stories, but also obstructing, deceiving, assisting, instructing, squabbling, provoking anger and fear, compassion and contempt, pity and cruelty, gratitude and resentment. They are an essential element in the poem's narrative structure, providing variety, demarcating territories, creating suspense, inspiring questions.

Esses encontros funcionam tanto como lições morais quanto como representações poéticas, criando uma ponte entre o particular e o universal e permitindo que Dante torne cada alma única, mesmo que ocupem o mesmo espaço.

Segundo o autor, a “macroestrutura” da jornada de Dante absorve e confere sentido a todas as histórias e fragmentos líricos do poema (Pertile, 2019 p. 26). Essa combinação entre narrativa, estrutura e poesia unifica a vasta diversidade de temas e personagens em uma única visão universal. Em última análise, a estrutura de *A Divina Comédia* não só organiza a jornada espiritual de Dante, mas também reflete sua própria busca pelo sentido e pela verdade, transformando a experiência pessoal em um emblema de salvação a toda a humanidade.

#### 4.4 Estrutura e alegoria

Em seu ensaio, John Freccero (2007) faz uma distinção entre dois tipos de alegoria: a "alegoria dos poetas" e a "alegoria dos teólogos". A primeira é uma construção intencional, na qual a "verdade se esconde sob uma bela mentira" (Freccero, 2007, p. 169), comum na literatura secular e nas metáforas que visam instruir ou entreter. A "alegoria dos teólogos", no entanto, vai além do controle do autor; trata-se de uma interpretação teológica que reinterpreta eventos como sinais de algo divino, que aparece apenas nos textos bíblicos. Aqui, a história é vista como reflexo da de Cristo e da salvação, na qual cada fato representa algo mais profundo e espiritual, conferindo aos eventos um papel alegórico não apenas no que dizem, mas no que representam em uma metanarrativa de redenção (Freccero, 2007, pp. 170-171).

Dante utiliza as duas abordagens alegóricas em *A Divina Comédia*, mesclando a "alegoria dos poetas" com a "alegoria dos teólogos". Ele projeta uma estrutura narrativa na qual a literalidade e o simbolismo se entrelaçam, especialmente na jornada de autoconhecimento do protagonista, que reflete uma destruição e recriação de si mesmo. Freccero argumenta que essa transformação alegórica interna representa uma espécie de "metamorfose" ou "conversão" (Freccero, 2007 p. 165), similar ao processo confessional de Santo Agostinho nas *Confissões*, em que o protagonista deve despir-se da presunção de autossuficiência para abraçar a humildade e, finalmente, a graça.

A análise de Freccero ainda propõe que a *Comédia* é um espelho da "teologia aplicada" que busca reconciliar a história individual de Dante com um modelo bíblico de redenção universal. Este é um ponto fundamental para compreendermos como Dante constrói sua narrativa não apenas como alegoria, mas como teologia prática, na qual a alegoria se torna uma forma de "tipologia aplicada" (Freccero, 2007, p. 168), um mecanismo pelo qual a história pessoal é ressignificada à luz de

paradigmas cristãos e bíblicos. Ao final, esta aplicação da alegoria não só simboliza a jornada de Dante, mas também a "viagem de nossa vida", *nostra vita*, (Freccero, 2007, p. 167), de forma que a jornada individual se torna um exemplo, refletindo temas e lições aplicáveis a todos.

## 5. Dante e as Imagens

*A Divina Comédia* é mais do que um marco literário; é também um monumento visual, repleto de imagens intensas e minuciosas que vão além da mera narrativa escrita. As imagens em Dante podem ser interpretadas de duas formas: as criadas por metáforas e alegorias, que estimulam a imaginação do leitor, e as visuais, como as ilustrações encontradas nos manuscritos medievais ou mesmo em adaptações modernas, caso do jogo *Dante's Inferno* (2010), que traduz o simbolismo dantesco em uma estética brutal e visceral. Ambas as formas são cruciais para a interpretação da obra. Enquanto as metáforas exigem decifração literária, as representações visuais, das iluminuras medievais às recriações contemporâneas, oferecem uma exegese pictórica, conforme destacado por Battaglia Ricci (2011), ao materializar códigos simbólicos do texto. *Dante's Inferno*, por exemplo, reinterpreta o Inferno como um espaço interativo, onde o jogo entre violência e redenção ganha corporeidade digital, demonstrando a flexibilidade da obra para dialogar com novas mídias.

### 5.1 A Dimensão Visual na Poesia de Dante

Dante não é apenas um poeta, mas também um pintor de mundos visuais. Em sua viagem pelo Inferno, Purgatório e Paraíso, o autor tece com precisão as paisagens, as criaturas, os personagens e os eventos que encontra, descrevendo de uma maneira quase visual as cenas de sua obra, criando imagens vívidas na mente do leitor que estimula a imaginação e o convida a participar da viagem do poeta-personagem:

**Canto V:** No *Inferno* Dante retrata as penas e tormentos das almas de maneira vivida. Um exemplo é a descrição dos amantes Paolo e Francesca sendo arrastados pelo vento no Canto V, que evoca uma imagem visual clara. O autor escreve: "*La bufera infernal, che mai non resta, / Mena li spirti con la sua rapina; / Voltando e percotendo li molesta.*" (*Inf.*, V, 31-33)

Dante não apenas descreve o movimento físico das almas, mas também pinta a cena com palavras. A repetição dos sons "o" e "a" cria uma cadência que reflete o redemoinho incessante que arrasta as almas.



**Canto XX:** No *Purgatório*, a visualização é mais delicada e contemplativa. No Canto XX, Dante descreve esculturas nas paredes que retratam eventos sagrados e parecem "vivas". A imagem dos degraus ascendentes e dos pecadores carregando suas penas transmite a ideia de purificação: “*Come per sostentar solaio o tetto, / per mensola talvolta una figura/ si vede giugner le ginocchia al petto*” (*Purg.*, X, 130-132)

Esta descrição de figuras esculpidas em pedra convida o leitor a visualizar a cena e captar o efeito que ela produz na alma de quem as observa, os que expiam o pecado da soberba, “essas figuras, com sua postura de esforço, evocam no observador uma angústia verdadeira por um sofrimento que não é real em si mesmo (não ver), mas apenas representado.”<sup>22</sup>(Bosco; Reggio, 1979, tradução nossa), mais uma vez conectando o texto literário ao potencial gráfico.

**Canto XXX:** No *Paraíso*, Dante enfrenta o desafio de descrever o indescritível: a beleza da luz divina. No Canto XXX, ele descreve uma visão circular da rosa celestial, onde as almas abençoadas estão dispostas em uma estrutura harmônica que lembra uma flor: “*Nel giallo de la rosa sempiterna, / che si digrada e dilata e redole / odor di lode al sol che sempre verna*” (*Par.*, XXX, 124-126) Dante evoca a imagem de uma rosa, que no centro há um tufo de estames amarelos, para transmitir a sensação de perfeição e harmonia celeste “Deus faz sempre a primavera; portanto, faz com que a rosa floresça perpetuamente.”<sup>23</sup>(Bosco; Reggio, 1979).

As ilustrações de Dante variam de acordo com o reino que ele visita, refletindo o tema e o tom de cada parte da obra, o que destaca a riqueza e complexidade da *Divina Comédia* por meio do uso de diversos recursos linguísticos e estilísticos. Um dos elementos centrais da obra é o pluralismo linguístico que a permeia. Dante emprega uma ampla gama de registros, que variam do sublime ao grotesco, criando uma narrativa rica em contrastes. Essa pluralidade estilística é essencial para a estrutura da *Commedia* e está diretamente relacionada ao conceito de *convenientia*, segundo o qual o estilo varia de acordo com o contexto moral e espiritual da narrativa. Como observar Gianfranco Contini

O pluralismo linguístico da *Commedia* não está sempre voltado para a expressividade, mas a contém como seu limite. Esse pluralismo documenta facilmente as pontas extremas, no

<sup>22</sup> No original: “Queste figure, con il loro atteggiamento di sforzo, fanno nascere nell'osservatore un'angoscia (rancura) vera per un affanno che non è vero in sé stesso (non ver), ma solo raffigurato”.

<sup>23</sup> No original: “Dio fa sempre primavera; dunque, fa che la rosa perpetuamente fiorisca”

sublime e no grotesco, contrastando ambos, e sua coexistência, com a soberana igualdade de tom." (Contini, 1976, p. 109. tradução nossa<sup>24</sup>).

Assim, Dante Alighieri, através da sua versatilidade estilística e linguística e da sua força literária e poética em construir imagens poderosas e impactantes, convida o leitor a embarcar em uma jornada visual e espiritual através dos reinos do *Inferno*, *Purgatório* e *Paraíso*.

## 5.2 O papel da tradição cultural

Elementos da tradição cultural da época de Dante tiveram um papel fundamental na construção da *Comédia*. Entre eles podemos destacar: a cultura visual, as práticas religiosas e as crenças populares da época, que contribuíram para o imaginário pós-morte da obra, com imagens e símbolos que influenciaram as descrições dantescas.

Lucia Battaglia Ricci (2011) ressalta a importância da tradição cultural na formação do imagético ultraterreno presente na *Comédia*. A autora destaca como as ilustrações iniciais dos manuscritos antigos e as representações convencionais, ou seja, a iconografia religiosa, as representações visuais da arte sacra e da tradição iconográfica cristã; imagens de demônios, anjos e santos, comuns na arte religiosa medieval, as noções como o Inferno, Purgatório, Paraíso, Juízo Final e a ideia de Redenção, desempenharam um papel crucial na recepção da obra. Esses elementos influenciaram significativamente as primeiras ilustrações da *Comédia* de Dante, conforme destaca a autora. As primeiras imagens dos antigos manuscritos, por meio da relação com outras obras da tradição cultural do período, serviram como autênticas “*soglie iconiche*” (Battaglia Ricci, 2011, p. 565). Elas estabeleciam conexões e significados que preparavam o leitor para a leitura do texto

[...] Tais imagens oferecem ao leitor uma chave de leitura precisa do texto que está para começar fornecendo simultaneamente informações úteis para responder às perguntas suscitadas pelo início abrupto do relato. Trata-se de imagens convencionais que remetem, em alguns casos, aos adormecidos da tradição bíblico-visionária, e em outros casos, aos adormecidos da tradição literária (Battaglia Ricci, 2011, p. 565. tradução nossa<sup>25</sup>).

Laura Pasquini (2008) destaca que, para Dante, as artes figurativas tiveram uma relevância significativa na construção do imaginário espiritual e simbólico. Segundo a autora, “no período medieval, as obras de arte transmitiam conhecimentos essenciais e compartilhados, muitas vezes mais

<sup>24</sup> No original: “Il pluralismo linguistico della Commedia non è infatti sempre teso all'espressività, ma la contiene come suo limite. Di tale pluralismo si documentano agevolmente le punte estreme, nel sublime e nel grottesco, opponendo entrambe, e la loro compresenza, alla sovrana uguaglianza di tono.”

<sup>25</sup> No original: “[...] tali immagini offrono al lettore una precisa chiave di lettura del testo che sta per iniziare, fornendo al contempo informazioni utili per rispondere alle domande sollecitate dall'inizio *ex abrupto* del racconto. Si tratta di immagini convenzionali, che rimandano, in alcuni casi, ai dormienti della tradizione biblico-visionaria, in altri casi ai dormienti della tradizione letteraria.

amplamente compreendidos do que a tradição escrita” (Pasquini, 2008, p. 125). Assim, Dante, imerso nesse ambiente, teria incorporado simbolismos visuais a sua *Comédia*.

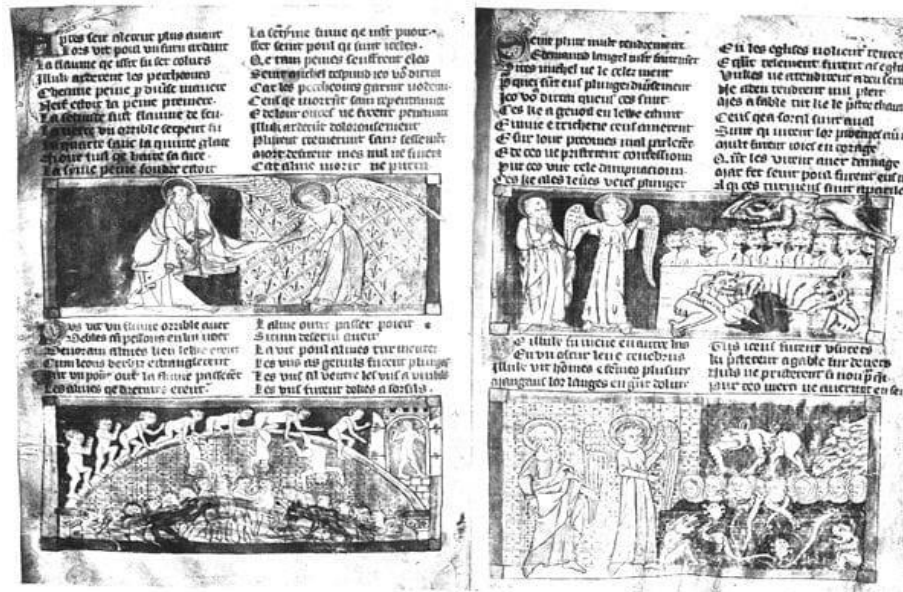
Um exemplo disso é o Juízo Final representado na basílica de Santa Maria Assunta, em Torcello. Como sugere Pasquini, é plausível que Dante tenha visitado essa catedral, e que esses mosaicos da ilha lagunar podem ter influenciado sua construção do Inferno (Pasquini, 2008, p. 126). Elementos como o rio de fogo que emerge da mandorla do Cristo julgador e os anjos que empurram os condenados para o inferno ressoam com as descrições visuais presentes na *Commedia*.

Em sua biografia sobre Dante, a autora Barbara Reynolds demonstra que havia um interesse nas histórias sobre maravilhas e que uma das narrativas de horror mais popular era precisamente aquela que narrava uma viagem ao mundo dos mortos, com descrições dos castigos dos pecadores

Tais contos eram recitados com deleite realístico, acompanhados por lágrimas e gemidos, os diálogos rudimentares eram animados por gestos; até máscaras eram usadas. Às vezes a história era completamente representada com efeitos teatrais. Giovanni Villani descreveu esses espetáculos florentinos em sua *Crônica*. Almas malditas atormentadas por demônios e almas virtuosas acolhidas por anjos no Céu eram um panorama familiar em mosaicos afrescos não só da Itália, mas de outros lugares da Europa. Na Inglaterra, eram conhecidos como pinturas do Juízo Final. (Reynolds, 2021, p.157).

Reynolds (2021), menciona um manuscrito em francês antigo e ilustrado, preservado na Biblioteca de Toulouse, que narra a visita de São Paulo ao inferno acompanhado por um anjo. Esse manuscrito remonta ao final do século XII ou início do século XIII e é composto por uma série de miniaturas que ilustram cenas de tormentos infernais, como almas sendo devoradas por serpentes e demônios, que poderiam ser facilmente reconhecíveis no *Inferno* de Dante

Figura 1 - Manuscrit de la bibliothèque de Toulouse - A viagem de São Paulo.



Fonte: GRANDE(S) ET PETITES HISTOIRES DE LA THAÏLANDE, 2020.

Nas ilustrações do manuscrito é possível ver um rio, onde criaturas nadam como peixes, devorando impiedosamente as almas condenadas. Algumas caem no rio, submergindo em diferentes profundidades, algumas até os joelhos, outras até o abdômen e o umbigo, e algumas até as sobancelhas. Em um forno ardente, mais almas condenadas são visíveis a partir dos umbigos, mordendo a língua e fazendo expressões de agonia. Um demônio em miniatura é mostrado golpeando-os de cima, enquanto abaixo, dois outros demônios mantêm o fogo aceso com atizadores e foles. Mais adiante, há um lugar onde mulheres vestidas de preto estão cobertas de piche e enxofre, com serpentes enroladas no pescoço. São as almas das mulheres que perderam a virgindade antes do casamento e que deram os corpos de seus filhos para porcos e cães ou os jogaram no rio. Uma miniatura mostra uma roda com almas condenadas agarradas a ela, enquanto três demônios a fazem girar incessantemente. Em outro lugar, São Paulo vê homens e mulheres sendo devorados por vermes e serpentes. Outras almas estão amontoadas, todas juntas em um monte alto, gemendo e suspirando com o som de um trovão. Outras almas ainda, todas tonsuradas, são atormentadas por dois demônios, enquanto outra é assada em um espeto, virada por dois pequenos demônios. O manuscrito, que está incompleto, é interrompido neste ponto. De acordo com Reynolds (2021), os versos do manuscrito são crus e a narrativa não tem organização e muitos dos textos eram semelhantes neste aspecto.

Segundo a autora, esse texto, embora mais primitivo e com pouca organização, serviu como uma das fontes que Dante utilizou ao criar a sua versão do Inferno e a isso ele combina algo mais

Os primeiros ouvintes de Dante, porém, teriam entendido sua referência a São Paulo como uma alusão ao já conhecido conto de sua viagem ao inferno, do qual eles reconheceriam muitos detalhes na história que estavam a ponto de ouvir. [...] em um rasgo de genialidade Dante combina o clássico e o medieval, o respeitável e o humildade, demonstrando com isso uma nova forma de arte literária. (Reynolds, 2021, p.161).

Dante inovou ao integrar elementos de diversas fontes e estilos, proporcionando ao leitor uma narrativa rica e multifacetada, que ressoava com as tradições estabelecidas, mas também as transcendia ao introduzir algo novo e artisticamente distinto.

Além das referências infernais, Pasquini (2017) ressalta como os mosaicos bizantinos de Ravenna poderiam ter influenciado a estética e o simbolismo dantesco, especialmente no Paraíso. O uso da luz nesses mosaicos expressa a transcendência divina, refletindo-se nas descrições luminosas e harmônicas do Empíreo em Dante. A autora afirma que, "em cada fragmento a mesma luz se refrata e, ao refletir-se, multiplica sua intensidade" (2017, p. 146) sugerindo que essa fragmentação da luz, característica dos mosaicos, encontra eco na poética visual de Dante, como se estivessem presentes entre as linhas do texto, que também desmaterializa o físico para expressar o espiritual.

Desde a sua criação, a *Divina Comédia* circulou amplamente em diversas formas, incluindo manuscritos ricamente ilustrados. Ao longo dos séculos, essa tradição evoluiu com contribuições de artistas renomados como Botticelli, cujos pergaminhos ilustrados do século XV representam um marco na história visual da obra. No século XIX, as ilustrações populares de Gustave Doré (publicadas primeiramente na edição francesa de 1861, *L'Enfer de Dante*) ajudaram a consolidar A *Divina Comédia* como um ícone cultural global. Suas gravuras em preto e branco, como a famosa representação de Paolo e Francesca abraçados no turbilhão do Inferno (Canto V) ou o Lúcifer de três faces no fundo do abismo (Canto XXXIV), tornaram-se referências visuais permanentes para o imaginário ocidental. Rosset (2018) afirma que devemos considerar historicamente as várias maneiras pelas quais a *Comédia* foi 'vivida' ao longo dos sete séculos desde sua composição. E aqui as ilustrações têm uma posição de destaque: desde os manuscritos iluminados do século XIV (como o *Codice Urbinate Latino 365*, da Biblioteca Vaticana) até as interpretações modernas em quadrinhos ou cinema, elas atuam como pontes entre o texto e as expectativas de cada época.

A recepção sempre implicou visualização - seja no contexto material do texto ou na mente do leitor. A história da recepção da *Comédia*, vista através da evidência física do livro em suas muitas edições, é um lembrete contínuo da diversidade em constante evolução dos

leitores de Dante. De fato, a evidência de imagens associadas a Dante, que podem ser vistas nas coleções do Ashmolean Museum e da Taylor Institution Library, reflete o que sabemos como leitores: que o texto e as imagens visuais estão em constante interação mútua. (Rosser, 2018, tradução nossa<sup>26</sup>).

A relação de Dante e suas representações imagéticas é longa, começa praticamente perto da morte do autor e continua até hoje. Os primeiros manuscritos ilustrados e comentados da *Comédia* datam de cerca de 1322-1323. Alguns dos primeiros manuscritos ilustrados incluem:

**Trivulziano 1080:** Este manuscrito, conservado na Biblioteca Trivulziana em Milão, é um dos mais antigos manuscritos ilustrados da *Comédia*. O copista, Francesco di ser Nardo da Barberino, registra sua identidade e o ano de composição do manuscrito, 1337.

Figura 2: Miniatura do Códice Trivulziano 1080



Fonte: Artsupp. Disponível em: <https://artsupp.com/en/artists/dante-alighieri/commedia>. Acesso em: 24 jun. 2024.

O manuscrito é um exemplo de texto mais antigo da *Divina Comédia*, seguido de capítulos em *terza rima* de Iacopo Alighieri e Bosone Novello da Gubbio, acompanhados de miniaturas que foram

<sup>26</sup> No original: “Reception has always entailed visualisation – whether in the material frame of the text or in the mind of the reader. The reception history of the Comedy, seen through the material evidence of the book in its many editions, is a constant reminder of the ever-changing variety of Dante’s readers. In fact, the evidence of imagery associated with Dante, which can be sampled from the holdings of the Ashmolean Museum and the Taylor Institution Library, indicates what we know ourselves as readers: that text and visual images are constantly in mutual dialogue.”

atribuídas ao anônimo Maestro delle Effigi Domenicane. O códice pertence ao grupo do chamado *Danti del Cento* (Bertelli, 2017).

**Rehdiger 227 e Palatino 3285:** Estes manuscritos, preservados respectivamente na Staatsbibliothek em Berlim e na Biblioteca Palatina em Parma, também são atribuídos ao chamado Maestro delle Effigi Domenicane e são datados no início de 1330.

**Palatino 313 (Dante Poggiali):** Preservado na Biblioteca Nacional de Florença, é datado por volta de 1335 e representa outro exemplar antigo da *Comédia* ilustrada.

Estes primeiros manuscritos ilustrados da *Comédia*, juntamente com outros produzidos no século XIV, são as primeiras tentativas de traduzir visualmente as imagens de Dante e oferecer um suporte visual aos leitores, para que esses pudessem entender e apreciar plenamente a jornada descrita. Durante o período de escrita do poema e no século seguinte, mais de quinhentos códices apresentam alguma forma de imagens. Metade desses casos inclui apenas miniaturas, enquanto cerca de 150 são extensivamente ilustrados (Rosser, 2018, tradução nossa<sup>27</sup>).

Após o surgimento dos primeiros manuscritos ilustrados da *Divina Comédia* no século XIV, a tradição das ilustrações de Dante continuou a evoluir e se desenvolver ao longo dos séculos seguintes. No Renascimento, artistas e miniaturista como Sandro Botticelli e Pietro Lorenzetti contribuíram para a criação de ilustrações da *Comédia*. Botticelli, por exemplo, fez cem pergaminhos para Lorenzo di Pierfrancesco de' Medici, enquanto Pietro Lorenzetti produziu um manuscrito entre 1335 e 1340.

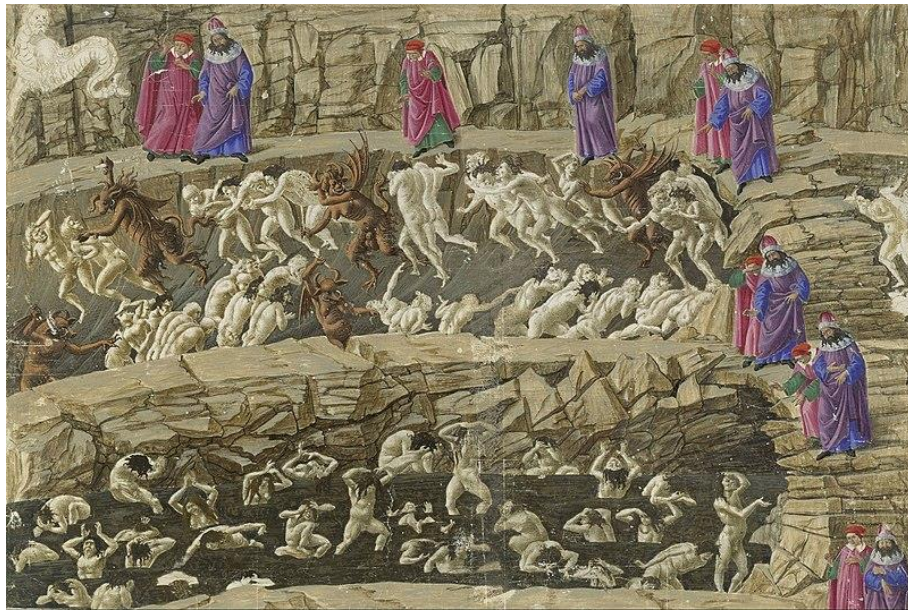
Sandro Botticelli desempenhou um papel fundamental na história do Dante imagético, através de suas obras visuais. Sua principal contribuição, representada pelos pergaminhos feitos, representou, de certa forma, o ápice da tradição medieval de ilustrar cópias manuscritas do poema. Desses pergaminhos, 92 permanecem em Berlim e Roma (Battaglia Ricci, 2018).

---

<sup>27</sup> No original: More than five hundred codices of the poem from this and the following century have some form of pictures, although half of these cases include only minimal imagery, while some 150 are extensively illustrated.



**Figura 3 - Desenhos de Sandro Botticelli para a Divina Comédia de Dante.**



Fonte: Wikimedia Commons, 2022. Disponível em:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sandro\\_Botticelli\\_-\\_Drawings\\_for\\_Dante%C2%B4s\\_Divine\\_Comedy-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sandro_Botticelli_-_Drawings_for_Dante%C2%B4s_Divine_Comedy-_Google_Art_Project.jpg). Acesso em: 24 jun. 2024.

A imagem ilustra o 8º círculo do inferno - o círculo da fraude. O guardião do círculo, Gerião (acima) traz os dois peregrinos, Dante e Virgílio, para as 10 valas. Na imagem é possível ver os rufiões e sedutores, que são açoitados por demônios. Na vala abaixo estão os adúltores enfiados no estrume.

Colaborações entre artistas e editores para a criação de ilustrações eram comuns no Renascimento, pois possibilitavam a divulgação de obras literárias e enriqueciam sua interpretação através da arte visual. No caso específico da edição de 1481 da *Comédia*, os desenhos de Botticelli foram transformados em gravuras a serem incluídas no texto, oferecendo aos leitores uma tradução visual das palavras de Dante.

Entre as ilustrações da *Comédia* mais famosas e influentes na história da arte e da ilustração estão as de Gustave Doré. Criadas no século XIX, as ilustrações de Doré contribuíram significativamente para difundir o trabalho de Dante no imaginário coletivo.

A presença do poema de Dante no pódio das grandes obras literárias à espera de ilustração evidencia a posição sólida do poeta na cultura francesa dos anos 1850. Nesse período, Dante já havia conquistado reconhecimento crítico e popular na França. Muitos personagens e episódios da *Comédia*, assim como eventos da vida pessoal de Dante, eram conhecidos tanto pelo público em geral quanto pela elite



Tradicionalmente, o interesse por Dante e sua *Comédia* na França é considerado um produto do fascínio Romântico do início do século XIX pelo medievalismo anedótico associado ao advento das pinturas de trovadores em miniatura da década de 1810, como *Paolo e Francesca*, de Coupin de la Couperie's (Salão de 1812, #227, Musée Napoleon, Arenenberg Suíça) e depois o sublime pictórico de base literária da década de 1820, tipificado pela *A Barca de Dante* de Delacroix (Salão de 1822, #309, Musée du Louvre, Paris, França).. (Audeh, 2010, p. 128, tradução nossa<sup>28</sup>).

Doré escolheu ilustrar a Divina Comédia, especificamente o Inferno, como parte de uma série de obras literárias ilustradas. Inicialmente, Gustave Doré enfrentou dificuldades para encontrar um editor que financiasse a edição planejada de sua versão ilustrada da *Comédia*, devido aos elevados custos de produção. Ele próprio arcou com os custos de publicação do primeiro volume, *Inferno*, lançado pela Hachette em 1861. A obra rapidamente se tornou um sucesso, esgotando sua tiragem inicial, e, em pouco tempo, editores na Europa e nos Estados Unidos competiram pelos direitos de publicação. Com o êxito inicial, Doré e Hachette decidiram completar a série, publicando as ilustrações para Purgatório e Paraíso em 1868. A série completa continha 135 gravuras e um retrato de Dante na folha de rosto

Gustave Doré demonstrou habilidade no desenho anatômico e paisagístico, o ilustrador insistiu em ilustrações em página inteira, rompendo com a tendência de ilustrações menores em livros do século XIX.

---

<sup>28</sup> No original: “Traditionally, the interest in Dante and his *Commedia* in France is assumed to be a product of the early nineteenth-century Romantic fascination with anecdotal medievalism associated with the advent of the miniature troubadour paintings of the 1810s such as Coupin de la Couperie's *Paolo and Francesca* (Salon of 1812, #227, Musée Napoleon, Arenenberg, Switzerland) and then the literary-based painterly sublime of the 1820s typified by Delacroix's *Barque of Dante* (Salon of 1822, #309, Musée du Louvre, Paris, France).”

**Figura 4 - Ilustração de Gustave Doré para o Canto I do Inferno de Dante**



Fonte: Wikipédia, 2019.

Disponível em: [https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Gustave\\_Dore\\_Inferno1.jpg](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Gustave_Dore_Inferno1.jpg). Acesso em: 24 jun. 2024.

O trabalho do artista é caracterizado por elementos distintos, como o desenho em profundidade, o enquadramento das personagens e o jogo de luz e sombra, criando cenários oníricos. Ele se empenhou em dar vida às obras-primas dos mais renomados escritores de seu tempo, com o objetivo de transcender a realidade histórica e mergulhar no universo atemporal da ficção, mitologia e lendas (Silva, 2022, p. 55).

Embora os editores inicialmente desconfiassem devido ao custo elevado das edições ilustradas, Doré percebeu e atendeu às necessidades de um mercado em ascensão da burguesia do Segundo Império. Suas ilustrações para *A Divina Comédia* foram amplamente aclamadas e vistas como um marco em sua carreira, superando ilustradores anteriores como Botticelli. As ilustrações de Doré tornaram-se indissociáveis do texto de Dante, aparecendo em aproximadamente 200 edições e traduzidas para diversos idiomas. Apesar de seu anseio em ser reconhecido como pintor e escultor, Doré é principalmente lembrado por suas ilustrações populares, em particular as da *Divina Comédia*. Suas ilustrações não só complementaram, mas também moldaram a percepção da *Comédia* de Dante, evidenciando a capacidade de Doré em dar vida às descrições detalhadas e marcantes do poeta.

Os estudos de Pasquini e outros autores, como Battaglia Ricci (2011), destacam a função exegética das imagens, tanto nas miniaturas medievais quanto nas ilustrações mais recentes de Botticelli e Gustave Doré. O conceito de "sistema exegético de imagens" se refere à capacidade dessas

imagens operarem como um sistema articulado de interpretação, antecipando e confirmando as propostas interpretativas do comentador ou do editor. As ilustrações da *Comédia* de Dante não são simplesmente decorativas, mas são concebidas para oferecer um suporte visual para a compreensão do texto e suas possíveis interpretações. As ilustrações desempenham um papel exegetico fundamental, segundo o conceito discutido em *Imago Exegetica: Visual Images as Exegetical Instruments*, essas imagens ampliam o significado do texto. No caso da *Divina Comédia*, elas auxiliam na decodificação dos simbolismos complexos da obra, tornando visualmente acessíveis as ideias de Dante.

Battaglia Ricci (2011) destaca, ainda, como como artistas de diferentes épocas e lugares reinterpretaram e reinventaram a iconografia presente na *Comédia* de Dante Alighieri. Este processo de reinterpretação levou à criação de obras de alta qualidade formal e de grande impacto visual, que contribuíram para enriquecer e expandir o património iconográfico ligado à obra de Dante. Os artistas, inspirados nas descrições e símbolos presentes no poema, criaram representações visuais que refletiam as sensibilidades artísticas e culturais de suas respectivas épocas. Essas reinterpretações muitas vezes adicionaram novas camadas de significado às imagens já criadas por Dante, oferecendo outras perspectivas à obra. As imagens criadas pelos artistas, que vão desde afrescos, esculturas e ilustrações, foram caracterizadas por uma grande variedade de estilos e conceitos. Essas traduções ajudaram a manter viva e atual a tradição figurativa da *Comédia*, permitindo que exploremos o trabalho de Dante através da arte visual.

### 5.3 Imagem e Modernidade

Como foi discutido anteriormente, desde os primeiros manuscritos medievais, as representações visuais da *Commedia* auxiliavam os leitores a interpretar os temas teológicos e filosóficos do poema. Lucia Battaglia Ricci (2018) argumenta como as representações encontradas nos manuscritos reforçam as camadas semânticas do texto, permitindo uma compreensão mais imediata do conteúdo simbólico e alegórico

[...] As imagens, distribuídas de várias formas nas páginas desses livros, oferecem informações úteis para decodificar passagens específicas do texto, se não, pelo menos em alguns casos, um verdadeiro comentário visual da obra como um todo, que, por sua vez, orienta o leitor na fruição do texto, respondendo às inquietantes questões que ele coloca: em

particular, a respeito da natureza da experiência narrada e, questão intimamente relacionada a isso, em qual gênero literário ela se insere. (Battaglia Ricci, 2018, p. 7, tradução nossa<sup>29</sup>).

Ao texto era anexada a realidade visual do mundo e dos personagens criados por Alighieri, cujo percurso da viagem era ilustrado, ajudando o leitor do século XIV, que frequentemente acreditava estar diante do testemunho de uma viagem realmente ocorrida. Essa prática de transcodificação visual persistiu ao longo dos séculos, culminando nas icônicas gravuras de Gustave Doré, no século XIX. Doré, com suas representações sombrias e dramáticas do Inferno, criou uma estética visual que influenciaria profundamente a recepção moderna da obra de Dante, moldando as futuras adaptações imagéticas.

À medida que a modernidade avançava, o potencial das imagens de Dante passou a ser explorado em novas mídias. Ursula Winter (2018) explora como as novas adaptações introduzem elementos contemporâneos nas cenas infernais, utilizando-se de anacronismos e referências à cultura moderna, como a substituição de pecadores medievais por figuras da sociedade contemporânea, da mesma forma que Dante inseriu em sua obra contemporâneos notáveis. (Winter, 2018, p. 73).

---

<sup>29</sup> No original: “[...] le immagini in vario modo distribuite sulle carte di quei libri, offrendo informazioni utili per decodificare singoli passaggi del testo, se non, almeno in alcuni casi, un vero e proprio commento visivo all'opera nel suo insieme, che a sua volta orienta il lettore nella fruizione del testo rispondendo agli inquietanti interrogativi che esso pone: in particolare a proposito della natura dell'esperienza che in esso si narra e, problema con questo intimamente connesso, in quale genere letterario esso si iscriva.”

**Figura 5 - círculo conserva-dor em *Inferno***



Fonte: DODSWORTH Alexey; ARIEVILO David. *Inferno*. 1. ed. – São Paulo: Draco, 2022.

As atualizações fazem com que a crítica moral de Dante seja reinterpretada, ligando os pecados e punições infernais a problemas sociais e éticos atuais, com uma crítica social adaptada, de certa forma, ao público contemporâneo. O quadrinho *L'inferno di Topolino*, por exemplo, nos mostra como o desenvolvimento das novas tecnologias induzem a novas formas de pecado

Entre os condenados encontram-se, além de poluidores e burocratas, também os motoristas imprudentes que, em vida, não respeitaram o sinal de parada. Sua pena é, de fato, permanecer por toda a eternidade parados no sinal de 'pare', com o carro sobre os ombros. Já os viciados em televisão são atormentados por aparelhos de som, toca-discos, televisores etc., que produzem um barulho infernal. (Winter, 2018 p. 71, tradução nossa<sup>30</sup>).

As imagens, muitas vezes carregadas de um humor satírico, guiam o espectador a perceber como os vícios retratados na obra de Dante ainda encontram ressonância no mundo moderno. Assim,

<sup>30</sup> No original: “Tra i dannati si trovano oltre ad inquinatori e burocrati, anche i pirati della strada che, da vivi, non hanno osservato lo stop. La loro pena è infatti di rimanere per l’eternità fermi allo stop con la macchina caricata sulle spalle. I teleradiodipendenti sono invece tormentati da impianti stereo, giradischi, televisori ecc. che producono un chiasso infernale.”

a exegese das imagens passa a funcionar como um meio para reinterpretar os temas universais da *Commedia*, como a corrupção, o poder e a justiça.

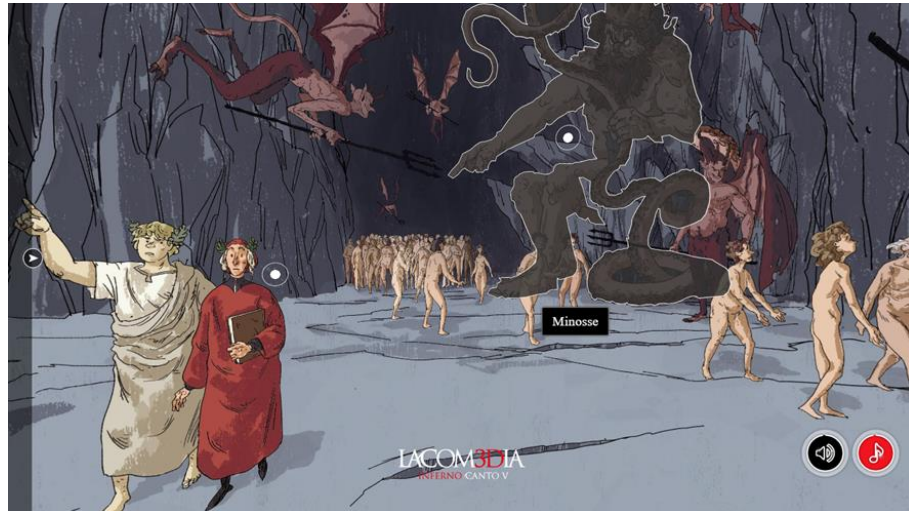
Na era digital, as imagens dantescas continuam a evoluir, especialmente com o surgimento de novas tecnologias, como, por exemplo, os videogames e a realidade virtual. Daniela Bombara, em seu artigo *Dante tecnologico: dai videogiochi ai social network* (2015), discute como a obra de Dante foi adaptada para as novas mídias, permitindo uma interação mais direta com o texto e as imagens. Um exemplo disso é exatamente o videogame *Dante's Inferno* (2010), que transforma a jornada do poeta em uma experiência multimídia interativa, na qual o jogador pode explorar os círculos do Inferno. O videogame cria uma camada de exegese visual, transformando o jogador em um agente ativo na interpretação e experiência das imagens infernais, ao mesmo tempo que “a identificação do jogador, protótipo do homem comum, com o avatar, é a mesma que a fonte literária propõe, na qual a experiência vivida por Dante é a de todo ser humano; a identificação Dante/humanidade” (Bombara, 2015, p. 790, tradução nossa).<sup>31</sup>

Projetos como *La Com3Dia* exemplificam muito bem essa transcodificação para o meio digital, utilizando ferramentas digitais, como a realidade virtual (VR). Essas iniciativas permitem que o usuário “mergulhe” no poema de Dante, recriando sua jornada em um ambiente tridimensional interativo, em uma experiência sensorial e visual, além de textual. Dessa forma, as imagens descritas por Dante deixam de ser meras ilustrações estáticas e se transformam em ambientes navegáveis, onde o leitor/espectador pode interagir diretamente com o mundo descrito pelo autor e não apenas lê sobre o Inferno, mas o “vive” dentro de uma simulação digital.

---

<sup>31</sup> No original “l’identificazione del giocatore, prototipo dell’uomo comune, con l’avatar, è quella che prospetta la fonte letteraria, dove l’esperienza compiuta da Dante è quella di ogni essere umano; l’identificazione Dante/umanità”

**Figura 6 - Canto V**



Fonte: Print de tela do site LACOM3DIA. Disponível em: <https://lacom3dia.it/>. Acesso em: 24 jun. 2024.

Nesse contexto, na era tecnológica, os limites entre o texto literário da obra de Dante e a experiência imersiva se tornam cada vez mais fluidos.

As representações modernas da *Divina Comédia*, desde as adaptações em quadrinhos até as experiências imersivas de realidade virtual, não só atualizam as imagens de Dante, mas também transformam a forma como o poema é compreendido e experienciado. A exegese das imagens contemporâneas, ancorada em novas tecnologias e contextos culturais, permite que as alegorias e críticas sociais de Dante continuem a ressoar no mundo moderno. Por meio de adaptações interativas e críticas, o legado visual de Dante permanece vivo, oferecendo ao público contemporâneo novas formas de se envolver com a sua obra. Como demonstra Pasquini, Dante foi capaz de transformar as influências de sua época em uma linguagem poética visual que transcende o texto, criando uma obra que é simultaneamente literária e pictórica. Essa dimensão imagética da obra dantesca continua a ressoar através das gerações, reafirmando sua capacidade de inspirar tanto leitores quanto artistas.

#### 5.4 A imagem de Dante: representações na cultura popular

A figura de Dante Alighieri, embora consagrada como o autor da *Divina Comédia*, transcende o âmbito literário e adquire um status de ícone cultural na sociedade contemporânea, sendo adaptada e reinterpretada em diversas manifestações da cultura de massa. Segundo Antonelli (2022, p. 6), essa transformação se deve à capacidade de Dante de permanecer relevante ao longo do tempo, tornando-se uma “extraordinário ícone pop”, cuja presença se faz sentir em diferentes esferas, desde a literatura até os meios de comunicação de massa.

Os videogames representam uma das formas contemporâneas mais dinâmicas de adaptação literária, oferecendo uma multiplicidade de leituras da obra dantesca, que vão desde as adaptações mais fiéis até as reinterpretações criativas e de gênero. Exemplos significativos incluem:

- **Dante’s Inferno (2010) – Uma Releitura Épica**

O jogo *Dante’s Inferno*, desenvolvido pela Visceral Games (2010), apresenta uma transposição da *Divina Comédia* para o universo do videogame, sendo estruturado em torno dos nove círculos do Inferno, conforme descrito por Dante. A narrativa do jogo é centrada em Dante como um cavaleiro medieval que desce ao Inferno para resgatar a alma de Beatriz, raptada por Lúcifer. Embora o enredo apresente elementos de ação e combate, típicos do gênero *hack and slash*, ele mantém a estrutura simbólica do poema.

**Figura 7 – Capa do jogo *Dante’s Inferno***



Fonte: Infernopedia, 2010

Disponível em: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Infernopedia>. Acesso em: 05 mai. 2025.



A inserção dos versos iniciais da *Divina Comédia* no trailer do jogo (“At the midpoint of the journey of our life. I found myself astray in a dark wood”) demonstra a tentativa de mesclar a tradição literária com uma linguagem acessível e atraente para o público gamer e de como "O poema transformou-se num verdadeiro gerador de imagens, um catalisador de narrativas fantásticas, um manancial inesgotável de personagens." (Antonelli, 2022, p. 39, tradução nossa).<sup>32</sup>

- **Dante’s Inferno (1986) – A Versão para Commodore 64**

Este título, lançado para o computador Commodore 64, representa uma das primeiras incursões da obra dantesca no campo dos videogames. Embora o jogo adote uma abordagem simplificada, com foco na ação de plataforma, ele faz uso da mitologia dantesca. No videogame, o jogador controla um peregrino que deve atravessar os diferentes círculos do Inferno, enfrentando demônios e almas condenadas. O ambiente de jogo é um labirinto, mostrado com uma perspectiva isométrica, permitindo a movimentação do personagem em todas as direções. O jogador pode coletar até dois itens ao mesmo tempo, sendo necessário usá-los no momento certo para avançar na jornada. O jogo começa na selva, fora do portal do Inferno, e segue pelo Limbo e os nove círculos, cada um habitado por diferentes criaturas e perigos.

**Figura 8 - Dante's Inferno 1986**



Fonte: Retrolorean, 2025

Disponível em: <https://www.retrolorean.com/br/dantes-inferno-11960>. Acesso em: 05 mai. 2025.

O objetivo final é chegar ao Purgatório, enfrentando uma série de desafios e coletando itens necessários, como o dinheiro para pagar a travessia com Caronte. O jogador tem uma única vida e

<sup>32</sup> No original: Il poema è diventato ormai un generatore di immagini, un propulsore di storie fantastiche, un serbatoio di personaggi.

um tempo limitado para completar a jornada, o que adiciona um elemento de urgência à experiência de jogo. A abordagem minimalista do jogo, tanto em termos gráficos quanto narrativos, reflete as limitações técnicas da época, mas, ainda assim, revela o potencial de adaptação lúdica da obra de Dante (Antonelli, 2022, p. 39).

- **Dante's Inferno (1980) – O Pioneiro para TRS-80**

Desenvolvido por Gerard Bernor para o TRS-80, microcomputador de mesa, *Dante's Inferno* (1980) representa uma das primeiras adaptações da *Divina Comédia* para jogos eletrônicos. Como text adventure, um gênero de jogos eletrônicos que se destaca pela sua narrativa e interatividade se basear em texto e não possuir gráficos típicos de videogame, o jogo inova ao traduzir a jornada dantesca em uma experiência interativa limitada pela tecnologia da época. O jogador assume o papel de um condenado que busca recuperar seu contrato com Satanás, explorando os círculos do Inferno através de um sistema de navegação minimalista (comandos de um caractere: B/F/L/R/U/D). A ausência de bússola convencional e a necessidade de mapeamento manual tornam a exploração o principal desafio do jogo. Apesar das limitações técnicas, o videogame recria a atmosfera dantesca através de descrições textuais de locais como os Portões do Inferno ("Abandon All Hope...") e o "Poço dos Pecadores Mortais".

**Figura 9 – tela inicial *Dantes Inferno* (1980)**



Fonte: gaming after 40, 2015

Disponível em: <https://gamingafter40.blogspot.com/2015/02/adventure-of-week-dantes-inferno-1980.html> .

Acesso em: 05 mai. 2025.

Embora menos conhecido e mais focado em enigmas e narrativa textual, essa versão oferece uma interpretação mais literária da obra. Isso significa que sua estratégia adaptativa prioriza a palavra escrita como meio principal: a experiência do Inferno é construída não através de gráficos ou ação

visceral, mas pela leitura de descrições textuais, pela resolução de quebra-cabeças baseados no texto e pela interação direta com citações e conceitos extraídos do poema original (Antonelli, 2022, p. 39). Diferente de adaptações visuais posteriores, que mostram o Inferno, o text adventure de 1980 obriga o jogador a ler e imaginar o Inferno, aproximando-se assim do processo de recepção e construção mental inerente à leitura do texto literário.

- **Dantedi – Rai Cinema (2023) – Uma Experiência Multiplataforma**

Em comemoração ao *Dantedi*, o Dia de Dante, celebrado anualmente em 25 de março, a *Rai Cinema* lançou um projeto multiplataforma que levava o universo dantesco ao metaverso e à realidade virtual. O projeto, com acesso gratuito através da plataforma The Nemesis, oferecia uma experiência de edutainment, entretenimento educativo, imersiva, na qual o jogador assumia o papel de Dante e embarcava em uma aventura inspirada na *Divina Comédia*, começando pela selva escura. Essa experiência de jogo era acompanhada pela exibição exclusiva do curta-metragem *Inferno* de Federico Basso e Alessandro Parrello, produzido pela *ETT Gruppo Scai* e com a narração de Francesco Pannofino.

**Figura 10 – Personagem jogável de Dante**



Fonte: Rai Cinema, 2023

Disponível em: <https://www.rai.it/raicinema/news/2023/03/Dantedi-Rai-Cinema-lancia-un-progetto-multiplatforma-sulla-Divina-Commedia-0a6b6889-6403-4730-846c-493210921f03.html>. Acesso em: 05 mai. 2025.

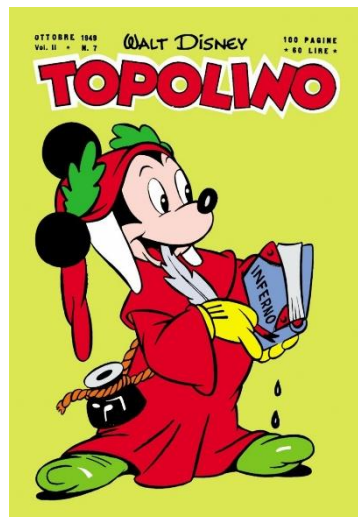
Além disso, o projeto incluía a versão digital do jogo, que estava disponível para *desktop* e dispositivos móveis em 22 de março.

Nos quadrinhos, a obra de Dante é frequentemente traduzida de maneira que oscila entre a adaptação mais próxima ao texto e a paródia irreverente, criando uma vasta gama de interpretações e estilos gráficos. Exemplos notáveis incluem:

- **L'inferno di Topolino (1949-50) – A Paródia Disney**

Esta adaptação de *Divina Comédia* na revista *Topolino*, publicada pela Arnoldo Mondadori Editore no periódico *Topolino* - do nº 7 ao nº 12 - de outubro de 1949 a março de 1950; realizada pelo roteirista Guido Martina e desenhada por Angelo Bioletto faz uso de paródia, substituindo os personagens dantescos por figuras do universo Disney.

Figura 11 – Capa da HQ



Fonte: Dianora Tinti, 2017

Disponível em: <https://www.dianoratinti.it/topolino-e-la-chiave-dell-infinito/>. Acesso em: 05 mai. 2025.

Dante é substituído por Mickey, e Virgílio por Pateta, enquanto a linguagem medieval é transposta para diálogos em terzinas satíricas, “uma transição, poderíamos dizer, da mitologia clássica para a mitologia pop.” (Antonelli, 2022, p. 36, tradução nossa).<sup>33</sup>

- **Dante Shinkyoku (1994-95) – O Mangá de Gō Nagai**

<sup>33</sup> No original: Un passaggio, potremmo dire, dalla mitologia classica alla mitologia pop.

A adaptação de Gō Nagai (1994), famoso por suas obras como *Grandizer* (1975), transporta a *Divina Comédia* para um mangá.

**Figura 12 – Dante e Virgílio no VII círculo**



Fonte: Mangás Brasil, 2021

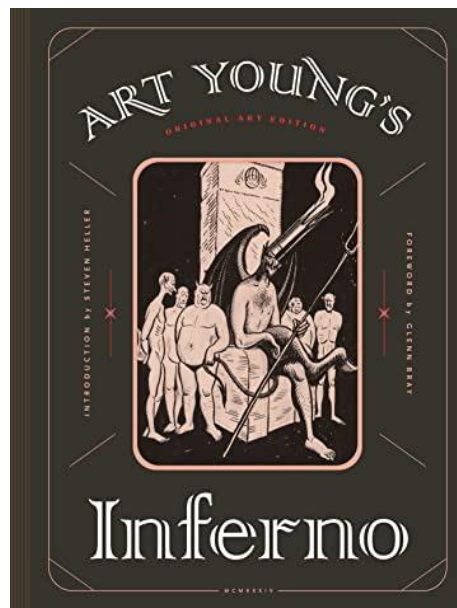
Disponível em: <https://mangasbr.com.br/2021/01/mb-review-go-nagai-e-o-inferno-de-dante/>. Acesso em: 05 mai. 2025.

A obra é um produto da percepção do autor, do que ela representou para ele e para sua formação artística, assim como inúmeros desenhos inspirados nas ilustrações de Doré. O poeta se torna verdadeiro protagonista da obra, com todos os recursos estilísticos e traços típicos tanto de um mangá quanto do estilo de Nagai.

- **Art Young's Inferno (1934) – A Primeira Paródia em Quadrinhos**

A versão de Art Young é uma crítica social que utiliza a figura de Dante como uma ferramenta para satirizar a sociedade americana do início do século XX. A obra evidencia o uso do Inferno como um espelho para discutir questões sociais, alinhando-se à longa tradição de paródias que subvertem o texto original de Dante para fins de crítica política e cultural (Antonelli, 2022, p. 27).

**Figura 13 – Capa de *Inferno* de Art Young's**



Fonte: The Comics Journal, 2020

Disponível em: <https://www.tcj.com/reviews/art-youngs-inferno/>. Acesso em: 05 mai. 2025.

Publicado em 1934 é uma visão do Inferno na qual o capitalismo floresce de maneira tão natural que acaba se transformando no último recanto do livre mercado. Na visão de Young, o capitalismo não apenas se adapta ao Inferno, mas o domina completamente. Tudo no novo Inferno é privatizado e operado por grandes monopólios, cujo objetivo principal é maximizar os lucros, independentemente das consequências. Os recursos naturais pertencem a conglomerados monopolistas, como, por exemplo, a *Hell Water Power Co.* A empresa de bombeiros do Inferno, composta por vinte contabilistas para cada bombeiro, se recusa a apagar um incêndio, a menos que o pagamento pela água seja feito antecipadamente. Os preços são exorbitantes em todos os lugares. Nos hospitais, apenas os pecadores que podem pagar por seus tratamentos são atendidos, e a especulação imobiliária se tornou tão agressiva que a maioria dos pecadores comuns, incapazes de pagar por um

espaço, acaba dormindo nas ruas. Essa HQ é uma crítica mordaz e satírica ao capitalismo de livre mercado, transformando-se em uma das obras anticapitalistas mais relevantes de sua época.

O cinema, desde suas origens, tem se apropriado de Dante de formas variadas, que vão desde adaptações dramáticas até comédias e sátiras:

- **L’Inferno (1911) – A primeira adaptação cinematográfica**

O filme mudo *L’Inferno*, produzido pela Milano Films, é uma das primeiras tentativas de transpor a obra de Dante para o cinema, utilizando efeitos especiais considerados inovadores para a época e recriando cenários baseados nas ilustrações de Doré.

**Figura 14 – Lúcher em *L’Inferno***



Fonte: Open Culture, 2021

Disponível em: <https://www.openculture.com/2021/07/linferno-1911-italys-first-feature-film-2.html>. Acesso em: 05 mai. 2025.

A recepção crítica de Matilde Seroa sobre o filme, destacando sua contribuição para a reabilitação do cinema como uma forma de arte, reflete a importância dessa adaptação para a história do cinema (Antonelli, 2022, p. 25).

- **Totò all’inferno (1955) – A sátira**

Este filme, estrelado pelo comediante italiano Totò, utiliza a figura de Dante para criar uma sátira leve e irreverente, parodiando a jornada dantesca e adaptando o poema através de diálogos humorísticos e trocadilhos. Dirigido por Camillo Mastrocinque, o filme apresenta uma narrativa na qual o protagonista, após morrer em um acidente, se vê transportado para um Inferno burocrático, que parodia tanto a estrutura da *Divina Comédia* quanto a sociedade italiana da época.

**Figura 15 – Cartaz de divulgação do filme**



Fonte: Associazione Antonio De Curtis, in arte Totò, 2017

Disponível em:

[https://www.associazioneantoniodecurtisinartetoto.com/index.php?option=com\\_sppagebuilder&view=page&id=93](https://www.associazioneantoniodecurtisinartetoto.com/index.php?option=com_sppagebuilder&view=page&id=93).

Acesso em: 05 mai. 2025.

A representação do Além no filme mistura elementos da tradição literária com o cotidiano napolitano. Caronte, o barqueiro das almas, é transformado em um funcionário público cansado e mal-humorado, enquanto o Inferno mantém a divisão em círculos proposta por Dante, mas com uma separação geopolítica entre condenados do Norte e do Sul da Itália, clara alusão às tensões regionais do país.

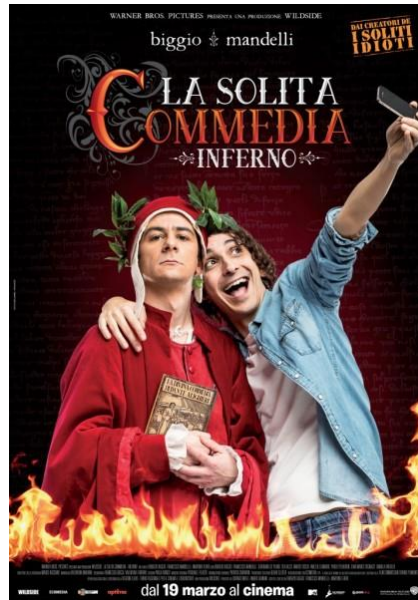
- **La solita commedia – Inferno (2015) – Uma comédia atual**

*La solita commedia – Inferno* (2015) é uma comédia italiana dirigida por Fabrizio Biggio, Francesco Mandelli e Martino Ferro. A trama gira em torno do caos que toma conta do Inferno, cuja estrutura já não é mais adequada para acolher os novos tipos de pecadores. Minosse, juiz do Inferno, incapaz de decidir a qual círculo os pecadores devem ser enviados, pede ajuda a Lúcifer, que, por sua vez, solicita a intervenção de Deus. Como solução, Deus decide trazer Dante Alighieri de volta à Terra, mais especificamente à Itália, para catalogar os novos pecadores. Dante escolhe como guia um jovem chamado Demetrio Virgílio, que inicialmente acredita estar sendo alvo de uma piada devido ao seu nome, mas acaba se convencendo e decidindo ajudar Dante. A jornada dos dois protagonistas acontece por seis "novos círculos", que representam aspectos da sociedade moderna, incluindo "O



bar às oito da manhã", "O tráfego na hora de pico", "O supermercado", "A publicidade invasiva", "O condomínio" e "A balada".

**Figura 16 – *La solita Commedia***



Fonte: RB Casting, 2015

Disponível em: <https://www.rbcasting.com/uncategorized/2015/03/16/la-solita-commedia-linferno-dellitaliano-medio-secondo-biggio-e-mandelli/>. Acesso em: 05 mai. 2025.

O filme reflete uma adaptação atual da obra dantesca, utilizando a comédia para satirizar a vida cotidiana e as falhas da sociedade contemporânea, adaptando os temas clássicos de Dante de forma crítica e humorística.

As imagens de Dante, e da *Divina Comédia*, analisadas ao longo deste capítulo revelam duas abordagens principais para a reinterpretação da obra de Dante: a proximidade simbólica, que preserva elementos-chave do poema, e a ressignificação radical, em que a obra é transformada para se adequar a novos gêneros e contextos culturais. Como resume Antonelli (2022, p. 1), essas versões compartilham “o inconfundível perfil” de Dante e garantem sua sobrevivência e relevância cultural em um panorama midiático cada vez mais diversificado e globalizado.

## 6. ANÁLISE DO CORPUS

Neste capítulo será analisado como o jogo *Dante's Inferno* (Electronic Arts, 2010) — um *hack and slash* (gênero que combina combate corpo a corpo intenso com progressão de habilidades, no qual o jogador enfrenta hordas de inimigos em sequências de ataques rápidos) de ação e aventura em terceira pessoa, desenvolvido pela *Visceral Games* — amplia e adapta sua narrativa em relação ao poema de Dante Alighieri. Esse gênero, popularizado por franquias como *Devil May Cry* e *God of War*, privilegia a ação dinâmica sobre a complexidade narrativa, o que influencia diretamente como a obra de Dante foi reinterpretada: os círculos do Inferno tornam-se palcos para os combates, e os pecados transformam-se em inimigos a serem derrotados com violência, em vez de meditados poeticamente. A pesquisa explora de que maneira as complexidades narrativas e visuais do jogo potencializam, reinterpretam ou subvertem o enredo do poema de Dante, criando uma narrativa própria. Serão examinados aspectos visuais, narrativos e temáticos do jogo, com especial atenção às transformações que impactam a trajetória e os elementos centrais da obra, discutindo como essas mudanças refletem escolhas estilísticas e culturais voltadas para um novo meio e público. Dessa forma, a análise busca compreender os efeitos e implicações da adaptação na relação entre as mídias.

### 6.1 *Dante's Inferno*: Produção e Estratégias de Divulgação

*Dante's Inferno*, lançado em 2010 pela Electronic Arts, é uma adaptação criativa da primeira parte da *Divina Comédia*, de Dante Alighieri. Este jogo é uma releitura contemporânea de um dos textos mais célebres da literatura italiana. Desenvolvido pelo estúdio *Visceral Games*, que havia adotado esse nome em 2009, após ser anteriormente conhecido como *EA Redwood Shores*, o jogo marcou a entrada do estúdio em produções voltadas para um público mais adulto e para temas de intensa violência, consolidando-se nesse nicho após o sucesso de *Dead Space* (2008). Como Jonathan Knight, produtor responsável pelo projeto, afirma “o jogo é basicamente uma re-imaginação desta visão sobre como é o pós-vida” (apud Pessoa, 2011, p. 75), adaptando a jornada pelos nove círculos do inferno em um formato visual e interativo. Além do jogo em si, a narrativa foi expandida para um anime e uma série de quadrinhos, destacando-se como um exemplo de *transmedia storytelling*. Essa estratégia permitiu que diferentes mídias colaborassem na construção do universo narrativo do jogo, como destacado por Jenkins (2015).

O processo de divulgação do jogo foi tão audacioso quanto sua produção. A campanha publicitária da *Electronic Arts* explorou intensamente os pecados descritos por Alighieri na *Comédia*,

conectando-os a ações modernas e provocativas. Como, por exemplo, o aplicativo *Go to Hell*, no Facebook, que permitia aos usuários condenar amigos a diferentes círculos do inferno, e promoções temáticas, como o desconto de \$6,66 na pré-venda do jogo – uma alusão ao número associado ao Diabo na tradição cristã. Outras ações incluíram a distribuição de materiais de divulgação, como uma caixa enviada a jornalistas contendo um martelo, terra, ossos e mensagens simbólicas, evocando o pecado da ira (Pessoa, 2011, p. 79).

Entre os destaques, estavam iniciativas que extrapolavam o meio digital, como a apresentação de um teaser no *Video Game Awards* de 2008 e a exibição de comerciais durante o *Super Bowl* de 2010, evento de enorme audiência nos Estados Unidos. A estratégia de divulgação também envolveu a criação de polêmicas, como o troféu *Bad Nanny*, que provocou reações negativas de grupos sociais, e o concurso *Sin to Win* na Comic-Con de 2009, que incentivava atos de "luxúria" entre os participantes, referenciando o círculo da luxúria na obra adaptada.

Além das campanhas promocionais, *Dante's Inferno* também contou com conteúdos extras, como uma versão demo lançada em dezembro de 2009 para *PlayStation 3* e *Xbox 360*, e edições especiais do jogo, como a *Death Edition* na Europa e a *Divine Edition* na América do Norte. Essas edições continham materiais exclusivos, como trilhas sonoras, artes conceituais e parte do anime relacionado ao jogo.

Essas ações, ainda que controversas, reforçaram a relevância cultural de *Dante's Inferno*, demonstrando o potencial dos jogos digitais em reimaginar grandes obras literárias e dialogar com públicos diversos por meio de estratégias de marketing. A análise da produção e divulgação desse jogo permite compreender como o mercado de jogos digitais se apropria de elementos clássicos para criar experiências intermediárias que transcendem o simples entretenimento.

A seguir, analisaremos os elementos narrativos e personagens em *Dante's Inferno*. Desde Dante, Beatriz, Virgílio e Lúcifer, além da estrutura do *Inferno* apresentada no jogo. Cada círculo é descrito com base na dinâmica das punições e na interação entre narrativa e jogabilidade, oferecendo uma visão de como o jogo adapta e transforma a obra de Dante Alighieri para o meio videolúdico.

## 6.2 Dante

Dante no jogo possui cabelos curtos e castanhos e uma coroa de espinhos de metal. O personagem é marcado por uma musculatura visível, que reflete um homem forte e experiente em combate, características opostas ao Dante-personagem do poema, no qual ele é um observador/narrador e não um combatente físico. As habilidades de força sobrenatural, resistência e

velocidade de Dante no jogo o tornam uma figura heroica, com capacidades físicas que vão além do humano.

**Figura 17 - Dante, protagonista do jogo *Dante's Inferno***



Fonte: Infernopedia, 2010. Disponível em: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Infernopedia>. Acesso em: 17 nov. 2024.

Em termos de armamento, Dante carrega a foice da Morte, uma arma simbólica que é roubada da própria Morte e se torna sua ferramenta principal para derrotar inimigos no Inferno, que é sombria, maligna, punitiva e afiada. Além disso, Dante possui uma tapeçaria carmesim costurada em seu peito, com uma cruz, que se torna um símbolo visível de sua culpa e sua percepção de que ele precisa sofrer. Em uma entrevista com os desenvolvedores do jogo, Justin Lambros, um dos produtores, descreve esse elemento visual nos seguintes termos:

Uma das coisas importantes é que, conforme você joga, você percebe que Dante também está tentando se redimir. A tapeçaria no peito de Dante é esse enorme símbolo de culpa, resumindo todos os atos terríveis que ele fez e todos os momentos e memórias terríveis de sua vida. A tapeçaria representa a percepção de Dante de que ele precisa sofrer por seus pecados, assim como as pessoas sofreram por suas mãos. Lembrar dessas coisas é como viver pesadelos, e queríamos um mecanismo muito legal para mostrar esses flashbacks no jogo. Ele está literalmente vestindo os pecados de seu passado, costurados em seu peito. Nós revelamos suas transgressões passadas por meio de uma série de flashbacks, e você começa a descobrir o quão bastardo Dante realmente era. (13min05s–13min47s, tradução nossa<sup>34</sup>)

<sup>34</sup> No original: One of the important things is that as you play through the game, you realize Dante is also trying to redeem himself. The tapestry on Dante's chest is this enormous symbol of guilt, summing up all the terrible deeds he's done and all the terrible moments and memories of his life. The tapestry represents Dante's realization that he needs to suffer for his sins, just as people have suffered by his hands. Remembering these things is like living nightmares, and we wanted a really cool mechanism for showing those flashbacks in the game. He's literally wearing the sins of his past, sewn into his chest. We unfold his past transgressions through a series of flashbacks, and you start to discover just how much of a bastard Dante really was

Este elemento se conecta ao tema do arrependimento em *A Divina Comédia*, no qual a jornada de Dante pelo *Inferno* pode ser vista como uma forma de autoexame, uma exploração dos próprios pecados, com a tapeçaria representando o peso do pecado.

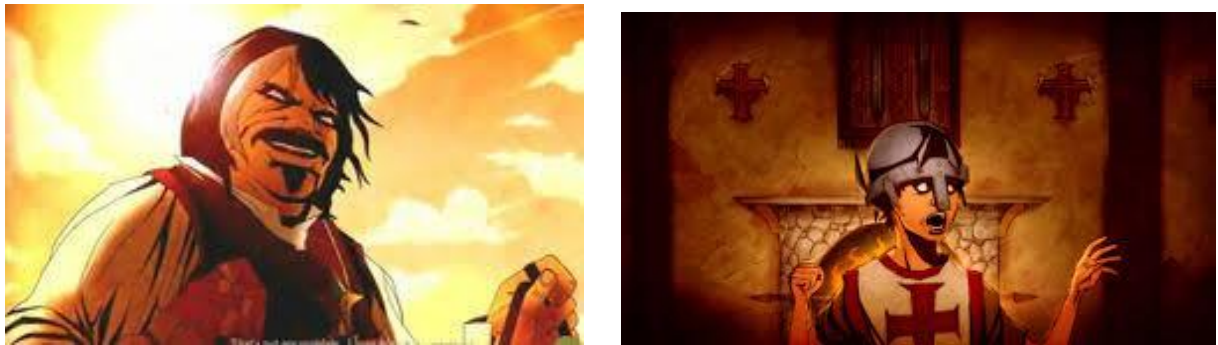
A história de Dante no jogo começa muito antes de sua descida ao Inferno. A narrativa do jogo constrói uma versão original e ficcional da vida de Dante, divergindo significativamente dos registros históricos. Na obra, sua infância é marcada por abusos e negligências por parte de seu pai, Alighiero, retratado como um homem violento, ganancioso e libertino. Ele maltratava a esposa, Bella Abati, explorava seus servos e promovia festas decadentes, levando Bella ao suicídio — fato que ele escondeu de Dante, alegando que ela morreria de febre. Essa criação traumática é apresentada como a origem dos aspectos sombrios da personalidade de Dante, influenciando até mesmo suas ações durante as Cruzadas.

No entanto, os dados históricos revelam um contexto completamente diferente. Alighiero Alighieri foi, na realidade, um modesto comerciante guelfo que sustentava a família com relativo conforto (Reynolds, 2021, p. 23), sem evidências de conflitos graves ou comportamento abusivo. A infância documentada de Dante foi marcada pela morte precoce da mãe, Bella, e por uma educação humanista em Florença, incluindo estudos com Brunetto Latini, figura que o próprio Dante imortalizaria no Inferno (Canto XV).

No videogame, após sua morte, Alighiero é condenado ao quarto círculo do Inferno (Avareza), transformado em uma criatura demoníaca acorrentada e com uma pata de porco simbolizando sua gula. Armado com uma cruz dourada, a mesma que o assassino usou para matá-lo, ele enfrenta Dante, zombando de seu fracasso. Após uma batalha na Roda da Fortuna, Dante, em vez de abandoná-lo, absolve seus pecados, libertando-o do sofrimento eterno. Esse ato não apenas redime Alighiero, mas também concede a Dante o feitiço *Sins of the Father*, simbolizando sua superação do legado paterno. No desfecho do jogo, a alma redimida de Alighiero ajuda a aprisionar Lúcifer, junto a outras almas salvas por Dante.

Essa narrativa contrasta fortemente com a figura histórica de Alighiero, mas serve ao propósito do jogo de explorar temas como culpa, redenção e a complexidade das relações familiares, reinventando a biografia de Dante para criar um arco dramático e moralmente ambíguo.

**Figura 18 – Alighiero e Dante criança em *Dante's Inferno***



Fonte: Infernopedia, 2010. Disponível em: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Infernopedia>. Acesso em: 07 mai. 2025.

A liberdade criativa do jogo também é evidente na construção da culpa do protagonista: a suposta participação de Dante nas Cruzadas e seus atos violentos são criações da nova narrativa. Historicamente, Dante nunca foi cruzado; seus conflitos derivaram das lutas entre Guelfos Brancos e Negros, sendo seu exílio em 1302 consequência de acusações políticas, não de pecados pessoais. Essa transformação revela o contraponto criativo do jogo: ele substitui o conflito político florentino (Guelfos vs. Gibelinos) por um drama pessoal maniqueísta, convertendo o exílio político em uma jornada de redenção individual e transformando a teologia medieval em combates físicos contra pecados personificados.

**Figura 19 – Dante nas cruzadas**



Fonte: Infernopedia, 2010.

Disponível em: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Infernopedia>. Acesso em: 07 mai. 2025.

Essa adaptação representa uma ressignificação moderna: enquanto o Dante histórico foi moldado pelas disputas florentinas, o protagonista do jogo é produto de traumas familiares - uma transição do coletivo político para o individual psicológico. Nas palavras dos produtores:

Ele teve um passado trágico e ferrado. Muitas coisas em seu passado o tornam mais complexo do que um herói de ação. Ele não tem certeza se pode continuar às vezes, o que torna a história mais envolvente. O primeiro verso do poema é: "No meio da jornada da vida, me vi em uma floresta escura". É uma metáfora para estar confuso e preocupado com a vida. Para o videogame, queríamos levar isso mais longe e mostrar que Dante cometeu todos os nove pecados — e mais alguns. Conforme você joga, começa a ver como sua família influencia nisso, e rostos familiares de seu passado mexem com ele. Ele fez muitas coisas ruins em sua vida (12min08s–13min04s, tradução nossa<sup>35</sup>)

O compromisso com Beatriz também é central para a narrativa do jogo e contribui para a força motriz que impulsiona a história adiante, ou seja, o conflito (Skolnick, 2017). No poema, Beatriz é símbolo da fé, da graça divina e do amor transcendente, que guia o poeta no *Paraíso*, levando Dante em direção à contemplação de Deus, enquanto no jogo ela se torna uma figura de redenção e tentação ao mesmo tempo. Quando Dante a trai ao se envolver com uma escrava durante as Cruzadas, essa traição se torna o ponto de partida para sua queda. O jogo foca na dualidade de sua relação com Beatriz: ele a ama e busca sua salvação, mas também é responsável pela sua condenação. Isso se reflete no fato de que, no Inferno, Beatriz é mostrada como sendo possuída por Lúcifer, representando sua transformação de uma figura pura em algo corrompido pela falta de fé e a transgressão de Dante.

Dante no jogo é descrito como um guerreiro de ação, ao contrário de sua contraparte literária, que é mais contemplativa. Sua jornada através dos nove círculos do Inferno é repleta de batalhas épicas, físicas e internas contra os pecados que cometeu e as ações que desencadearam sua condenação. A batalha contra Lúcifer no final, em que ele é finalmente derrotado, é a culminação dessa luta, não apenas contra um mal externo, mas contra a própria culpa que atormenta Dante.

O personagem também possui uma moralidade ativa e decisiva no jogo. Ao contrário de sua contraparte literária, que é um observador da condenação dos outros, o Dante do jogo está constantemente tomando ações para mudar o destino das almas ao seu redor. Ele luta, interage com o mundo e, de certa forma, molda sua própria salvação ao derrotar os inimigos no *Inferno*. Esse aspecto ativo de sua jornada permite que o jogador experimente, de forma mais visceral, a sensação

---

<sup>35</sup> No original: He's had a tragic and screwed-up past. A lot of things in his past make him more complex than a straight action hero. He's not sure if he can go on at times, which makes the story more compelling. The first line of the poem is, "At the midpoint on the journey of life, I found myself in a dark forest." It's a metaphor for being confused and troubled about life. For the video game, we wanted to take that further and show that Dante has committed all nine sins—and then some. As you play, you start to see how his family factors into it, and familiar faces from his past mess with him. He's done a lot of bad things in his life.



de remorso e busca por perdão, tornando o arrepender-se das transgressões algo mais dinâmico. Esse aspecto do personagem se alinha ao conceito de cibertexto de Aarseth (1997), no qual a interação ativa do leitor, ou jogador nesse caso, é essencial para o progresso narrativo

Essa interação, como argumenta Aarseth, cria um “labirinto multicursal” de possibilidades narrativas, na qual cada decisão do jogador contribui para a construção de uma narrativa personalizada e uma sensação de agência narrativa. Em *Dante’s Inferno*, o combate contra os demônios e as escolhas que devem ser feitas são exemplos claros de construção ergódica, pois exigem que o jogador experimente fisicamente as consequências das ações de Dante. Essa experiência ativa é o que distingue o jogo da leitura do poema, transformando o remorso e a busca por perdão em uma jornada que depende tanto das regras do jogo quanto das escolhas do jogador.

O conceito de Aarseth de textos explorativos e configurativos também é aplicável aqui. No caso de *Dante’s Inferno*, a moralidade ativa do protagonista reflete um sistema configurativo, no qual o jogador não apenas navega por um espaço textual, mas molda ativamente o conteúdo da narrativa com base em suas decisões. A escolha de punir ou absolver almas condenadas, por exemplo, ilustra perfeitamente como a interação do jogador altera o significado do texto, criando uma narrativa que é ao mesmo tempo pessoal e estruturada pelas regras do jogo.

**Figura 20 – Absolver ou punir Pôncio Pilatos**



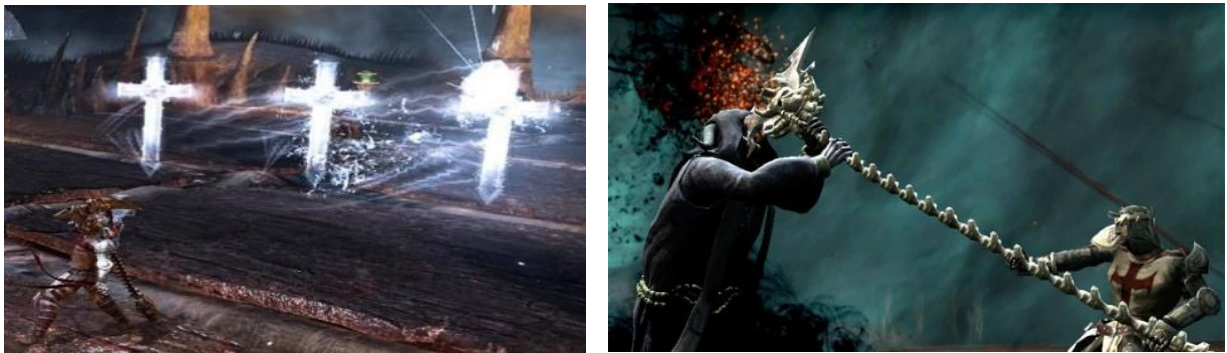
Fonte: DANTE’S INFERNO. Eletronic Arts, Redwood City - CA, 2010

*Dante’s Inferno* transforma a jornada de Dante em uma experiência de negociação narrativa, na qual o jogador não apenas observa, mas participa diretamente da construção de sua redenção. Essa integração entre narrativa e jogabilidade exemplifica a ideia de um sistema dinâmico que combina o texto, o meio e a interação do jogador para produzir uma experiência individualizada. Dessa forma, o jogo não apenas adapta *A Divina Comédia*, mas a reimagina em um espaço híbrido de narrativa e interação que reforça o papel ativo do jogador na jornada moral e espiritual do protagonista.



A dualidade entre o sagrado e o profano é outro aspecto importante da transformação de Dante no jogo. Ao longo de sua jornada, ele ganha acesso a poderes divinos e profanos que são representados pelas duas armas principais que carrega: a Foice da Morte (um artefato de corrupção e a morte) e a Cruz de Beatriz (um artefato de redenção, santidade e amor). Esses poderes representam as dualidades de sua alma, e suas ações no *Inferno*, assim como as escolhas feitas ao longo do jogo, são frequentemente marcadas pela tensão entre fazer o mal em nome de um bem maior ou agir com bondade genuína.

**Figura 21 – Dante usando a Cruz de Beatriz e a Foice da Morte**



Fonte: Infernopedia, 2010. Disponível em: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Infernopedia>. Acesso em: 07 mai. 2025.

Enquanto a Foice da Morte oferece uma gama de habilidades profanas, como ataques de dano em larga escala e o uso de magias profanas para destruir demônios e inimigos, a Cruz de Beatriz oferece habilidades que absolvem os pecadores e restauram a pureza. A foice é usada para punir, enquanto a cruz é usada para perdoar. A alternância entre esses poderes reflete a jornada de Dante em direção à redenção e sua luta interna para superar os pecados e erros cometidos no passado. Essa abordagem cria uma mecânica de jogo, na qual o jogador deve alternar entre as duas armas e escolher o caminho da justiça ou do arrependimento.

No jogo o personagem de Dante alinhando-se com o arquétipo do anti-herói moderno, similar a figuras como Kratos, de *God of War*. Essa mudança se adequa ao gênero de ação, na qual protagonistas ativos são essenciais para manter o ritmo e o envolvimento do jogador. A escolha de reimaginar Dante dessa forma reflete uma adaptação necessária dentro dos polissistemas dos videogames, conforme a teoria de Itamar Even-Zohar (1990), que argumenta que as adaptações devem dialogar com as convenções do novo meio. A transição de Dante para um guerreiro violento

também se conecta com a estrutura narrativa de outros jogos de ação, como *Devil May Cry*, que utiliza a jornada do herói, enfrentando inimigos e superando provas para alcançar um objetivo maior. Sanders (2016), demonstra como as adaptações podem expandir e reinterpretar narrativas clássicas para dialogar com novas mídias e públicos, desafiando as interpretações tradicionais e enriquecendo tanto o texto adaptado quanto sua nova expressão.

Essa transformação visual e narrativa reflete a expectativa dos consumidores jogos de ação por personagens moralmente complexos e com habilidades físicas excepcionais, como os encontrados em outros títulos de *hack-and-slash*. Ao reimaginar Dante como um cruzado, *Dante's Inferno* consegue se integrar ao polissistema dos jogos de ação, oferecendo uma narrativa alinhada com as preferências modernas por personagens que desafiam as normas tradicionais.

### 6.3 Beatriz

Em *Dante's Inferno*, Beatriz, assim como na *Divina Comédia* de Dante Alighieri, desempenha um papel fundamental na jornada do protagonista. No entanto, sua adaptação para o meio eletrônico sofre transformações radicais, tanto em seu arco narrativo quanto em sua relação com Dante e com o universo infernal. Para compreender essas mudanças, é essencial analisar sua representação no jogo, seu desenvolvimento no enredo e as implicações simbólicas de sua corrupção.

No jogo, Beatriz é retratada como a noiva de Dante, que aguarda seu retorno da Terceira Cruzada. Antes da partida dele, os dois consomem sua relação amorosa, e Dante jura fidelidade sobre a cruz que ela lhe entrega — um símbolo de devoção que se tornará central para a trama. Inocente e confiante, Beatriz faz uma barganha fatal com Lúcifer: se Dante mantiver sua promessa, ele voltará são e salvo; se a trair, sua alma pertencerá ao Inferno, e ela se tornará a noiva do Diabo. Esse pacto, inspirado em mitos de trocas faustianas, redefine Beatriz não como guia espiritual, mas como vítima de um destino atrelado às falhas humanas de Dante.

A traição ocorre quando Dante, em um momento de fraqueza durante a Cruzada, deita-se com uma escrava em Acre. Esse ato — somado aos crimes cometidos por Dante em nome da "absolvição automática" dos cruzados — desencadeia a morte de Beatriz: ela é assassinada por um vingador que busca retaliação contra Dante, minutos antes de ele retornar. Ao chegar em Florença, Dante presencia a alma de Beatriz sendo arrastada por Lúcifer, que a leva para um altar em uma igreja em ruínas. Lá, ela o acusa de quebrar seu juramento antes de desaparecer, deixando para trás uma cruz sagrada que se torna a arma de Dante em sua jornada infernal.

A transformação de Beatriz em *Dante's Inferno* é marcada por estágios de corrupção física e espiritual, que ecoam o mito de Perséfone. Assim como a deusa grega, que come sementes de romã e se torna esposa de Hades, Beatriz consome três sementes oferecidas por Lúcifer no Círculo da Ira, selando sua transformação em uma entidade demoníaca (Figura 8). Esse momento é acompanhado pela fala de Lúcifer: "A fiel perdeu sua fé, a incorruptível foi corrompida... Quem agora pode negar meus direitos?"

**Figura 22 - Representações de Beatriz ao longo de *Dante's Inferno***



Fonte: Infernopedia, 2010. Disponível em: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Infernopedia>. Acesso em: 17 nov. 2024.

A romã, possivelmente uma referência ao "Fruto do Conhecimento" bíblico, simboliza a queda final de Beatriz. Sua aparência, antes etérea e luminosa (com veias azuis brilhantes e cabelos dourados), torna-se monstruosa: vestida em um traje de carne demoníaca, com chifres flamejantes e um manto de almas condenadas, ela se proclama Rainha do Inferno. Aqui, o jogo subverte radicalmente sua função original: se na *Divina Comédia* ela guia Dante ao Paraíso, no jogo ela se torna obstáculo e, de certa forma, antagonista, comandando criaturas infernais e acusando Dante de fraude.

Apesar da corrupção, a essência de Beatriz ressurgue quando ela reconhece a cruz que deu a Dante — um momento que enfraquece o controle de Lúcifer e permite sua absolvição pelo Arcanjo Gabriel. Esse clímax retoma, ainda que brevemente, seu papel como símbolo de salvação. Contudo, a narrativa do jogo revela que Beatriz sempre foi uma "isca" para Lúcifer: o Diabo a corrompeu não por desejo, mas para atrair Dante ao Inferno e usá-lo como instrumento para quebrar as Correntes da Judecca. A trama dialoga com a tradição literária de Beatriz (a mulher idealizada por Dante Alighieri, imortalizada como figura angelical), mas a reinventa para um contexto interativo. No jogo, sua

tragédia pessoal, a morte violenta e a queda, serve para humanizá-la, enquanto sua transformação em consorte demoníaca reflete as convenções de jogos de ação, nas quais o confronto com o mal exige vilões que movam a narrativa.

#### 5.4 Virgílio

No jogo *Dante's Inferno*, Virgílio mantém uma função exclusivamente narrativa, embora ainda possua o papel de orientar Dante em sua jornada pelo Inferno. Como um dos principais guias da narrativa, Virgílio não se envolve ativamente nos eventos que acontecem durante o jogo, mas, de certa forma, é um personagem essencial para que o jogador compreenda a ambientação do *Inferno* e as leis que regem cada círculo.

Virgílio no jogo, assim como na *Commedia*, é descrito como um “pagão virtuoso” que, após sua morte sem o batismo, ocupa um lugar no *Limbo*, no primeiro círculo. Ele aparece para Dante quando este entra no Inferno e, ao longo da jornada, oferece explicações sobre os círculos que Dante precisa atravessar. Sua função é completamente explicativa: ele descreve as punições, os pecados dos condenados e o significado de cada círculo do *Inferno*. Ele não é ativo na resolução de conflitos nem influencia diretamente as escolhas de Dante, como vemos, por exemplo, no papel de outros mentores ou aliados em diferentes narrativas de jogos.

**Figura 23 - Dante e Virgílio em *Dante's Inferno***



Fonte: Infernopedia, 2010. Disponível em: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Infernopedia>. Acesso em: 17 nov. 2024.

Em *Dante's Inferno*, Virgílio também tem uma função prática, dando a Dante feitiços e habilidades mágicas ao longo da jornada (como o primeiro feitiço, entregue no Portão do Inferno). Esses feitiços são apresentados como um aspecto de “orientação” na mecânica do jogo, permitindo

ao jogador realizar ações específicas que são cruciais para avançar na história. Porém, isso não altera a sua função principal de mentor passivo. Ele permanece, o tempo todo, distante da ação direta e limita-se a oferecer conselhos e habilidades a Dante, servindo como uma espécie de "dicionário ambulante".

No poema, Virgílio é mais do que um guia; ele é uma figura de liderança moral e filosófica, representando a razão e a sabedoria humana que conduzem Dante em sua busca pela iluminação espiritual. Contudo, no jogo, a jornada de Dante é redefinida como para experiência de ação direta, na qual a progressão depende menos da transformação interna do protagonista e mais de seus confrontos físicos com os desafios do *Inferno*. Essa transformação, como argumenta Robert Stam (2009), reflete uma prática adaptativa que prioriza a recontextualização e a função narrativa sobre a fidelidade ao texto original. Virgílio, nesse sentido, torna-se um facilitador prático da narrativa, uma "ferramenta" que guia o jogador e fornece contexto sem desempenhar um papel ativo na transformação espiritual do protagonista.

## 5.5 Lúcifer

Lúcifer, como figura central no enredo de *Dante's Inferno*, é retratado com várias transformações que refletem tanto a mitologia cristã quanto a adaptação para o contexto do jogo. Embora a base de sua representação permaneça a mesma da *Comédia* de Alighieri, a versão de Lúcifer no jogo passa por importantes alterações, tanto em sua aparência quanto em seu papel narrativo. Ele é uma entidade poderosa, ambiciosa e manipuladora, e sua jornada de antagonista no jogo reflete o que Skolnick (2017) define como a fonte do conflito principal na história, uma vez que é o vilão cria desafios que o herói deve enfrentar, e sua presença é essencial para a dinâmica da narrativa. Sem um vilão, a história pode carecer de tensão e motivação.

A versão de Lúcifer em *Dante's Inferno* apresenta um ser colossal e demoníaco, seguindo de perto a descrição clássica do personagem. Sua forma humana é combinada com características de uma criatura infernal, como suas pernas de cabra e chifres enorme. Além disso, possui asas de anjo arrancadas, embora ainda capazes de lhe conceder voo, que fazem referência à sua queda do céu.

Lúcifer, no contexto do jogo, é descrito como um ser de força incomensurável, que possui habilidades como invulnerabilidade, velocidade sobre-humana e controle absoluto sobre o Inferno e seus habitantes. Sua capacidade de criar ventos congelantes e alterar o ambiente, gerando desafios

para o jogador, faz dele não apenas um inimigo físico, mas uma ameaça onipresente ao longo da jornada de Dante.

No jogo, Lúcifer não é apenas o líder dos demônios, mas também um manipulador estratégico que usa suas próprias armas – principalmente a sedução e a negociação – para atrair Dante e o forçar a enfrentar as consequências de suas falhas.

**Figura 24 - Lúcifer em *Dante's Inferno***



Fonte: Infernopedia, 2010. Disponível em: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Infernopedia>. Acesso em: 17 nov. 2024.

Lúcifer no jogo é o arquétipo do mal absoluto, mas sua atuação é mais ativa, em contraponto com a *Comédia*. Em vez de se manter preso em sua forma estática e congelada no centro do *Inferno*, como no poema, Lúcifer no jogo tem várias aparições em diferentes formas, desde uma sombra fantasmagórica até sua verdadeira forma demoníaca, passando por um estado intermediário no qual ele aparece como uma figura humana. Esse processo de metamorfose, além de servir para reforçar a ideia de que ele é uma entidade imortal e em constante transformação, também é uma forma de mover a narrativa em que o jogador, ao longo da jornada, enfrenta não apenas um vilão, mas uma figura cujas manifestações refletem seu poder sobre o *Inferno* e sobre os pecadores.

O momento culminante do jogo ocorre quando Dante finalmente confronta Lúcifer em sua verdadeira forma. Aqui, Lúcifer revela para Dante que toda a sua jornada não se tratava de Beatriz ou de sua salvação, mas sim de um plano maior para libertá-lo da prisão de gelo que o mantém aprisionado no *Inferno*. A grande reviravolta ocorre quando Lúcifer admite que ele usou Dante como um peão para quebrar as correntes que o prendem, fazendo com que o ex-cruzado, sem saber, fosse o responsável por libertá-lo.

Essa revelação é um elemento-chave da adaptação do personagem de Lúcifer, que no jogo é uma figura muito envolvente e estratégica. Sua manipulação de Dante, sua capacidade de criar enganos e distorcer a realidade de sua jornada são traços que transformam Lúcifer em um vilão que serve como um contraponto ao herói, refletindo suas fraquezas e desafios. Essa oposição é fundamental para o desenvolvimento do arco do herói, pois as ações do vilão forçam o herói a crescer e mudar (Skolnick, 2017). Sua força física e habilidades demoníacas, como a manipulação do fogo, do gelo e dos ventos infernais, o tornam um adversário convincente que pode aumentar o engajamento do jogador, pois eles se sentirão mais motivados a derrotá-lo.

Essa adaptação se alinha ao que Linda Hutcheon (2011) descreve como o processo criativo de transcodificação, em que uma obra é reinterpretada para atender às especificidades de um novo meio. No contexto dos videogames, a estética simbólica de Lúcifer não se adequaria à experiência interativa que o público espera. Em vez disso, o jogo apresenta Lúcifer como uma ameaça real e tangível, cuja evolução — desde uma presença insidiosa até sua forma monstruosa final — proporciona momentos climáticos que sustentam a progressão da narrativa e impulsionam a narrativa e a jogabilidade.

A tabela 1 apresenta as principais características dos personagens analisados

Tabela 1 - Comparação de Personagens

Personagem	Representação no livro	Representação no jogo	Adaptações para jogo
<b>Dante</b>	Poeta introspectivo em busca de salvação espiritual	Guerreiro que luta fisicamente contra os pecados	Transformação do protagonista em um herói de ação
<b>Beatriz</b>	Guia espiritual e símbolo da nova vida do homem e a personificação da salvação de Dante	Noiva em uma tragédia, barganhando com Lúcifer	Mudança de papel para se adequar ao drama do jogo
<b>Virgílio</b>	Guia intelectual e alegoria da Razão humana, baseada nos conhecimentos adquiridos pelo homem	Mentor que ajuda Dante a navegar pelo inferno	Preservação da função de guia, mas com adaptação à narrativa do jogo

	por meio do esforço e do estudo da filosofia		
<b>Lúcifer</b>	Representação do mal absoluto	Antagonista direto enfrentado fisicamente	Inserção de um conflito e um confronto final, ausente no poema

Fonte: Elaborada pelo autor.

### 6.6 Estrutura do Inferno em *Dante's Inferno*

A adaptação do *Inferno* de Dante Alighieri para o jogo *Dante's Inferno* oferece uma reinterpretação jogável do mundo infernal criado na *Divina Comédia*. No entanto, ao transferir esse conceito para o meio dos jogos eletrônicos, diversas escolhas criativas foram feitas para intensificar a experiência de imersão e ação, resultando em uma estrutura que é tanto familiar quanto profundamente distinta da obra literária. Neste ponto da análise, vamos focar na estrutura do Inferno do jogo e comparar as transformações com a representação do poema dantesco.

A tabela 2 apresenta uma comparação entre os elementos da estrutura narrativa das obras, destacando como elementos narrativos e estruturais foram modificados para se adequar à mídia interativa

Tabela 2 – Estrutura Narrativa

Aspecto	A Divina Comédia	Dante's Inferno	Adaptações para o jogo
<b>Estrutura</b>	Dividido em três cânticos (Inferno, Purgatório, Paraíso)	Focado apenas no Inferno	Simplificação da narrativa para um único cenário
<b>Progresso do protagonista</b>	Espiritual e filosófico	Físico, com batalhas e desafios	Ênfase em ação e violência em vez de reflexão espiritual
<b>Enfoque</b>	Pecados e redenção	Combate aos pecados como criaturas	Adaptação dos temas para um formato de jogabilidade

Fonte: Elaborada pelo autor.



Essa comparação evidencia como o jogo reinterpreta elementos-chave do poema para criar uma experiência interativa que ainda dialoga com a obra de Dante, mas sob uma perspectiva moderna e voltada para o entretenimento.

### 6.7 A estrutura do *Inferno* no jogo

No poema dantesco, o Limbo (do latim *limbus*, "fronteira") funciona como um espaço liminar - o primeiro círculo do Inferno destinado às almas virtuosas que, por não terem recebido o batismo, não sofrem punições físicas, mas seu castigo consiste na privação eterna da visão de Deus. Neste espaço paradoxal, habitam figuras ilustres da Antiguidade como Virgílio, Homero, Aristóteles e até personagens bíblicos pré-cristãos que, segundo o relato de Virgílio no canto IV, foram resgatados por Cristo durante sua descida ao Inferno.

Em *Dante's Inferno*, o Limbo mantém sua função de círculo inicial, mas sofre significativas alterações conceituais e estéticas para se adequar à linguagem dos jogos: enquanto no poema o Limbo é descrito como um "nobre castelo" cercado por paisagens serenas, no jogo ele se transforma em um ambiente estéril e sombrio, com ruínas que antecipam a desolação dos círculos inferiores. Essa escolha visual serve para estabelecer imediatamente o Inferno como espaço de conflito, afastando-se da melancolia contemplativa da obra adaptada. A passagem pelo Limbo no jogo funciona como um tutorial narrativo, introduzindo mecânicas básicas de combate e exploração. Essa abordagem contrasta com o poema, no qual o Limbo serve principalmente para apresentar o método dialógico entre Dante e Virgílio - substituído no jogo por instruções práticas sobre controles. O jogo também simplifica o panteão de personagens do Limbo (filósofos, poetas e heróis mencionados no poema), focando em criaturas genéricas para os combates iniciais. Essa opção reflete a necessidade de priorizar a ação sobre a erudição, ainda que se perca a riqueza intertextual da obra de Dante. A redução do debate sobre o destino das almas justas não-batizadas demonstra como o jogo nivela as complexidades teológicas em prol de uma narrativa mais linear de vingança e redenção.

Como parte dessa adaptação voltada para a ação, Dante enfrenta não apenas criaturas genéricas, mas também figuras reinterpretadas como desafios de *gameplay*: Minos, juiz dos condenados no poema, é transformado em um chefe de nível, um obstáculo físico a ser superado, enquanto os bebês não batizados aparecem como inimigos grotescos, distanciando-se da discussão teológica medieval sobre a importância do batismo para a salvação.

**Figura 25– Dante enfrentando os bebês não batizados e Minos**



Fonte: Infernopedia, 2010.

Disponível em: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Infernopedia>. Acesso em: 07 mai. 2025.

A adaptação do Limbo exemplifica a transposição de um espaço primordialmente filosófico para um ambiente de jogabilidade. Se na *Comédia* ele serve para problematizar noções de justiça divina e virtude natural, no jogo torna-se principalmente uma zona de introdução às mecânicas, um "nível tutorial" temático. Essa diferença não representa necessariamente uma falha, mas sim uma reimaginação midiática consciente.

Os círculos subsequentes têm uma base maior na letra do poema, mas as punições descritas são significativamente intensificadas e visualmente mais dramatizadas e outros são ressignificados para o meio digital do videogame. Por exemplo:

- **Luxúria (Círculo 2):** No poema o segundo círculo do Inferno, reservado aos luxuriosos, apresenta as almas condenadas sendo arrastadas por um vento impetuoso e sem descanso - uma alegoria da natureza tempestuosa dos desejos carnavais descontrolados. Dante encontra figuras históricas e mitológicas como Cleópatra, Helena de Troia, Páris e Francesca da Rimini, cujas histórias de amor e paixão as condenaram a essa punição eterna. Em *Dante's Inferno*, o jogo mantém a essência dessa punição, mas a traduz em uma linguagem visual impactante e fisicamente palpável, substituindo o vento do poema, o jogo cria uma estrutura arquitetônica explicitamente sexualizada: a Torre Carnal, um monumento fálico cuja arquitetura reproduz órgãos genitais humanos (pilares em forma de pênis, portais que lembram vaginas e salas uterinas). Essa representação concreta transforma a alegoria medieval em uma visualização do excesso carnal, tornando o pecado "tangível" para o jogador. As almas não são apenas arrastadas - são atormentadas por tempestades de energia púrpura que ecoam a luxúria como força violenta e destrutiva. A cor roxa, associada à realeza e à paixão, conecta-se diretamente às figuras de Cleópatra e Marco Antônio, que governam o círculo como regentes de Lúcifer.

A escalada da Torre (feita através de um elevador movido a vento) espelha a ascensão progressiva da luxúria ao vício, culminando no confronto com Cleópatra no topo.

Figura 26 – Círculo da Luxúria e a Torre Carnal



Fonte: Infernopedia, 2010.

Disponível em: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Infernopedia>. Acesso em: 07 mai. 2025.

A arquitetura sexualizada serve como obstáculo físico e moral, testando a determinação de Dante enquanto ele enfrenta a revelação de sua própria traição (o caso com a Escrava de Acre). Enquanto no poema as almas são apresentadas individualmente (com destaque para Francesca e Paolo e seu amor trágico), o jogo generaliza os condenados, focando no impacto visual coletivo. A presença de Cleópatra como antagonista, ausente como figura ativa no poema, reflete a necessidade de um "chefe" para a mecânica de jogo, personificando o pecado em uma figura reconhecível. Essa adaptação demonstra como o jogo traduz conceitos morais abstratos em elementos de gameplay: o jogador não apenas observa a punição, mas interage com ela, escalando a própria materialização do vício. A sexualização extrema do ambiente, embora distante da sutileza dantesca, cumpre o papel de chocar e imergir o jogador na lógica desse círculo do Inferno.

- **Gula (Círculo 3):** No terceiro círculo do Inferno, reservado aos glutões, os pecadores estão imersos em lama putrefata sob uma chuva eterna, enquanto são dilacerados pelo cão Cérbero, figura mitológica adaptada por Dante como guardião do círculo. Em *Dante's Inferno*, o jogo radicaliza essa visão através de uma abordagem anatômica e grotesca substituindo a lama por um ambiente orgânico composto por estômagos dilatados, fezes, rios de bile e paredes de gordura coagulada. Essa representação literaliza a ideia de que os glutões se tornaram seu próprio pecado. Vermes e parasitas rastejantes acrescentam camadas de repulsa,

transformando o círculo num ecossistema digestivo doentio. Na Sala dos Glutões (Hall of Gluttons), as almas são devoradas por "Glutões", inimigos que o próprio Dante também precisa enfrentar, criaturas grotescas que personificam o vício em sua forma canibalística. Esse detalhe expande a mitologia do círculo, mostrando como os condenados tornam-se tanto vítimas quanto agentes de seu próprio suplício.

**Figura 27– Círculo da gula e a representação de Cérbero no jogo**



Fonte: Infernopedia, 2010.

Disponível em: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Infernopedia>. Acesso em: 07 mai. 2025.

O Cérbero do jogo ganha um design que mistura as características do cão de três cabeças e de um verme gigante (il gran vermo, Inf., VI, 22) - uma fusão que materializa a conexão entre gula e bestialidade. Os desenvolvedores explicam que a escolha visual busca criar uma experiência fisicamente desconfortável: o jogador não apenas observa, mas navega pelas entranhas de uma "macro-criatura" infernal. Pisos que pulsam como intestinos, paredes que expelem fluidos e plataformas feitas de dentes transformam o pecado em uma realidade tangível, e repulsivamente fascinante, desenhado para ser visualmente impactante e desconfortável.

- **Avareza (Círculo 4):** Dante apresenta a avareza através dos pecadores que empurram enormes pesos, representando o fardo de seu pecado. No jogo *Dante's Inferno*, a avareza é representada de forma mais cerebral e enigmática, destacando-se pela presença de quebra-cabeças e um ambiente mecanizado, repleto de engrenagens e motores, em contraste com os níveis mais orgânicos do Inferno. Esse cenário assemelha-se a uma fábrica de tortura feita de pedra, com uma atmosfera fria e impessoal que reflete a essência da ganância, como algo

calculista e distorcido. Um dos elementos mais importantes na adaptação dessa parte do poema é a Roda da Fortuna, que controla todo o funcionamento desse círculo. A roda simboliza o destino incerto e manipulável, que está constantemente mudando a sorte dos pecadores. Ela está entrelaçada com o tema da ganância, pois sua natureza aleatória e impessoal reforça a ideia de que a avareza não apenas destrói os indivíduos, mas os sujeita a forças externas, sem controle ou humanidade.

**Figura 28 – Círculo da avareza e a figura do avaro e pródigo no jogo**



Fonte: Infernopedia, 2010.

Disponível em: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Infernopedia>. Acesso em: 07 mai. 2025.

Outro destaque do jogo é a figura combinada do avaro e pródigo, personagens do poema que, no jogo, foram fundidos em uma única entidade: de um lado, o avaro está constantemente recolhendo moedas, acumulando riquezas, enquanto o outro lado, o pródigo, expulsa moedas de ouro de seu peito sem parar. Unidos fisicamente, eles simbolizam o conflito eterno entre acumular e gastar, presos nessa dinâmica de oposição por toda a eternidade. O nível da ganância também explora a obsessão pelo ouro, com o ambiente torturando os condenados ao provocá-los com a promessa de riquezas. No entanto, essa tentação de riqueza é cruel e destrutiva, já que os pecadores são brutalmente destruídos ao tentarem alcançar o ouro. Ouro derretido pinga pelas paredes, completando a atmosfera opressiva e infernal desse círculo, criando uma sensação de opressão e destruição, na qual o desejo é eterno, mas sempre inatingível.

- **Ira (Círculo 5):** No poema de Dante, o quinto círculo do Inferno abriga as almas dos iracundos (aqueles que explodiram em fúria) e dos acidiosos (os que reprimiram sua raiva). Enquanto os primeiros se atacam mutuamente na superfície do rio Estige, os



segundos afundam na lama, sufocados por seu próprio ressentimento silencioso, tanto a violência descontrolada quanto a passividade rancorosa são condenadas. Em *Dante's Inferno*, o jogo mantém a estrutura básica do círculo, mas intensifica sua representação através dos elementos interativos e narrativos: no poema, o Estige é um rio estático, onde as almas sofrem passivamente. O barqueiro Flegias (mitologicamente, um rei condenado por incendiar um templo de Apolo) transporta Dante e Virgílio até a Cidade de Dis, sem confronto direto. No jogo, o rio torna-se um campo de batalha dinâmico: Dante navega pelo rio, enfrentando criaturas que personificam a raiva. Flegias é transformado em um chefe de nível — um gigante flamejante que Dante derrota para avançar.

**Figura 29 – Entrada do círculo da ira e Flegias em *Dante's Inferno***



DANTE'S INFERNO. Eletronic Arts, Redwood City - CA, 2010

Aqui Dante domina sua própria ira, um momento crucial em sua jornada de redenção. No poema adaptado, a Cidade de Dis é guardada por anjos caídos e representa a fronteira entre os pecados de incontinência (como luxúria e gula) e os de malícia (como fraude e traição). O jogo amplifica o tom sombrio da cidade, com arquitetura demoníaca e inimigos mais agressivos e com uma dificuldade maior de ultrapassar, preparando o jogador para os círculos inferiores. É neste círculo que Beatriz, consumida pela decepção e fúria, aceita as sementes de romã de Lúcifer, transformando-se em sua rainha demoníaca.

**Figura 30 - Metamorfose de Beatriz e a Cidade de Dis**



DANTE'S INFERNO. Eletronic Arts, Redwood City - CA, 2010

Enquanto o poema usa o círculo para explorar a psicologia da raiva, o jogo o transforma em um espaço de ação, onde: punição alegórica (o rio Estige) vira jogabilidade (combate em um ambiente hostil). Essas escolhas em *Dante's Inferno* não apenas intensificam as representações visuais e físicas das punições infernais, mas também reformulam aspectos da narrativa de Dante para se alinhar as expectativas do gênero de ação. No jogo, os círculos do Inferno deixam de ser exclusivamente espaços de contemplação e reflexão moral, como no poema na obra literária, para se tornarem arenas dinâmicas de combate e progressão.

- **Heresia (Círculo 6):** Na concepção dantesca, este círculo abriga aqueles que negaram a imortalidade da alma ou professaram doutrinas contrárias à fé cristã. Como descreve Virgílio no Canto X, os seguidores de Epicuro, que "à alma junto ao corpo morte dão" (Inf. X, 15), encontram-se enclausurados em tumbas flamejantes. Figuras históricas como Farinata degli Uberti e Cavalcante dei Cavalcanti emergem de seus sarcófagos ardentes para dialogar com Dante, dialogando sobre política, fé e salvação. Na transposição para o meio do videogame, observa-se uma notável transformação desta concepção. O jogo mantém os elementos visuais centrais, as tumbas em chamas e a arquitetura da Cidade de Dis, mas os ressignifica dentro de uma lógica interativa distinta.

**Figura 31– Círculo da heresia e a figura dos hereges**



DANTE'S INFERNO. Eletronic Arts, Redwood City - CA, 2010

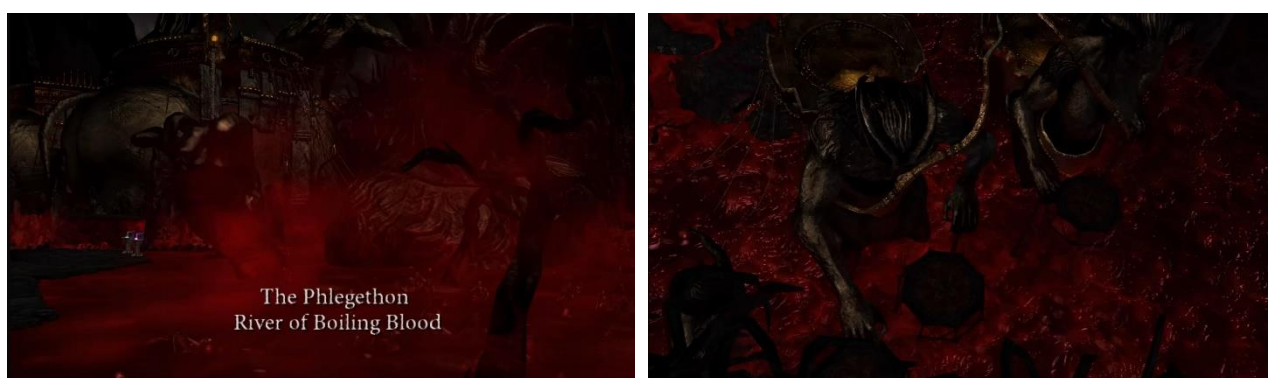
Os hereges, que na fonte literária se apresentavam como interlocutores filosóficos, são transformados em inimigos dotados de características de combate específicas: utilizam predominantemente ataques mágicos, incluindo escudos energéticos que bloqueiam habilidades sagradas de Dante e projéteis elétricos lançados de seus bastões. Os hereges possuem a capacidade de conceder imunidade a ataques sagrados para outros inimigos próximos, exigindo que o jogador priorize sua eliminação e utilize alternativamente a foice ou magias profanas. Essa abordagem transforma o conceito teológico de heresia em um desafio de gameplay estratégico. A dimensão linguístico-cultural também tem um foco particular no jogo. Os hereges e pagãos comunicam-se em enoquiano, língua ocultista historicamente associada a práticas angelicais. Suas invocações, como "OADRIAX" e "ZEDEKIEL", refletem a forte presença de elementos ocultistas na cultura popular e ecoam o sincretismo religioso que caracterizou muitas seitas consideradas heréticas. O design visual desses personagens também merece uma análise atenta. Vestindo trajes que lembram vestimentas cardinalícias, os hereges do jogo possuem uma conexão visual com o clero corrupto que enviou os cruzados em sua jornada, incluindo aquele que enganou Dante com falsas promessas de absolvição. Essa representação reforça a crítica à institucionalização religiosa presente tanto no jogo quanto no poema, no qual figuras eclesiásticas corruptas ocupam lugares proeminentes no Inferno. A adaptação ainda comete certas liberdades históricas, como a inclusão anacrônica do imperador Frederico II, que sequer havia nascido no ano em que se passa o jogo (1191). A Cidade de Dis, que no poema marca a transição para os círculos inferiores, é amplificada visualmente como uma cidadela gótica distorcida, reforçando a estética dark fantasy, fantasia sombria, que permeia o título.



Na obra dantesca, o sétimo círculo do Inferno apresenta uma estruturação da violência, categorizando em três manifestações distintas: contra o próximo, contra si mesmo e contra a Deus. Na transposição para *Dante's Inferno*, observa-se uma releitura que mantém a essência conceitual da fonte literária enquanto adapta à estética do gênero ação-aventura.

O Flegetonte, rio de sangue fervente que na *Divina Comédia* acolhe tiranos e assassinos como Alexandre Magno e Átila, recebe no jogo um tratamento visual. A representação videolúdica amplifica o caráter punitivo através de recursos técnicos que intensificam a experiência sensorial: a dinâmica de fluidos simula o movimento agitado do sangue, os efeitos de partícula reproduzem vapores avermelhados, e a iluminação ambiente cria contrastes que acentuam a atmosfera opressiva. Essa abordagem transforma o contrapasso, no qual a violência é punida por imersão no elemento líquido, em uma experiência imersiva que ativa a repulsa física do jogador.

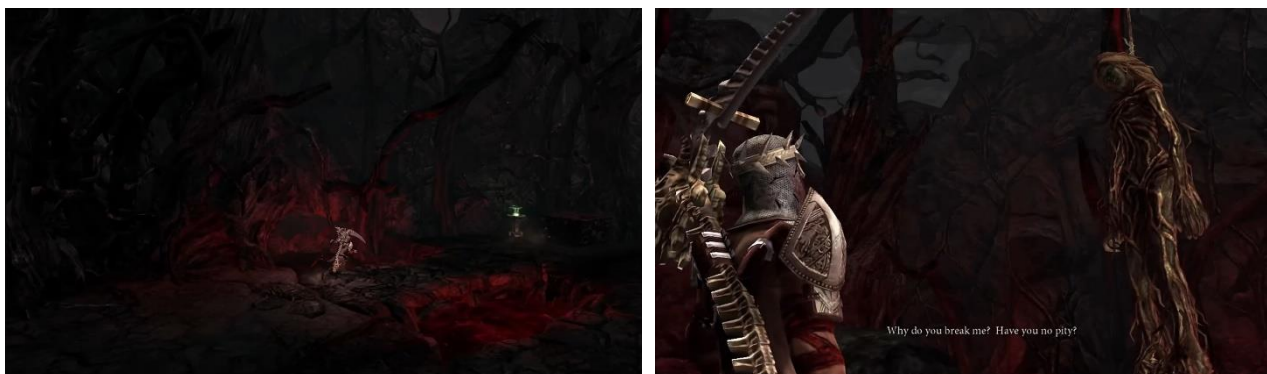
**Figura 32– Flegetonte em *Dante's Inferno***



DANTE'S INFERNO. Eletronic Arts, Redwood City - CA, 2010

A Floresta dos Suicidas sofre uma significativa reformulação narrativa com a introdução de Bella, mãe de Dante e personagem ausente no texto adaptado. Essa licença criativa cumpre funções múltiplas na estrutura do jogo: (1) estabelece um vínculo emocional entre jogador e protagonista, (2) desenvolve a história de fundo trágica de Dante, e (3) motiva ludicamente a progressão pelo cenário. Como observa Skolnick (2017), essa adaptação exemplifica como elementos extratextuais podem ser incorporados para reforçar a identificação do público com o personagem principal da narrativa.

**Figura 33 – Floresta dos Suicidas e o encontro com a mãe de Dante**



DANTE'S INFERNO. Eletronic Arts, Redwood City - CA, 2010

O segmento das Areias Ardentes concentra sua força dramática no confronto com Francesco, irmão de Beatriz no jogo, figura que sintetiza diversas categorias de condenados presentes no poema (blasfemos, sodomitas e usurários). A transformação dessas figuras em um personagem com relações pessoais com o protagonista é uma estratégia eficaz de adaptação. A cena opera em três níveis simultâneos: (1) como clímax emocional da jornada, (2) como representação metafórica da violência contra o divino através da traição humana, e (3) como momento de catarse lúdica no qual o jogador enfrenta as consequências de ações anteriores do protagonista.

**Figura 34 – Areias Ardentes e o confronto com Francesco**



DANTE'S INFERNO. Eletronic Arts, Redwood City - CA, 2010

Nota-se a ausência deliberada de elementos presentes no poema, como as harpias, o que revela um processo criterioso de seleção adaptativa. Essa opção prioriza a clareza da narrativa interativa e o foco no arco dramático principal, demonstrando como elementos de uma obra literária adaptados para o meio dos videogames, operam mais por correspondência conceitual do que por reprodução literal.

O **Malebolge**, o círculo da fraude, constitui uma das estruturas mais complexas e minuciosamente detalhadas do Inferno dantesco. Dante Alighieri divide este círculo em dez bolgias (vales concêntricos), cada uma destinada a uma categoria de fraudulentos, com punições que exemplificam o princípio do contrapasso com notável precisão teológica e poética.

No poema, cada bolgia abriga figuras históricas e mitológicas cujos pecados estão correlacionados com suas punições. Desde os sedutores e alcoviteiros flagelados por demônios até os falsificadores atormentados por doenças, passando pelos conselheiros fraudulentos envoltos em chamas e os semeadores de discórdia mutilados por um demônio, a estrutura do *Malebolge* revela a sofisticação alegórica de Dante. A presença de personagens como Ulisses, Caifás e o próprio Maomé adiciona camadas de significado histórico e teológico à narrativa.

A adaptação para o jogo opera uma radical simplificação desta arquitetura. O videogame converte as dez bolgias em uma série de arenas de combate cronometradas, nas quais o jogador enfrenta ondas sucessivas de inimigos já encontrados em círculos anteriores. As arenas funcionam como desafios de habilidade que testam a proficiência do jogador, substituindo descritividade do poema por tensão gameplay. A representação das punições específicas é transformada em estátuas ilustrativas nas laterais das arenas, com os gritos dos condenados servindo como ambientação sonora. Essa solução permite manter alguma referência ao texto fonte sem sobrecarregar o ritmo acelerado do jogo.

O reaparecimento de todos os inimigos anteriores como desafio cumulativo serve tanto a propósitos de dificuldade progressiva quanto a limitações técnicas de desenvolvimento. Curiosamente, o jogo mantém o confronto com *Malacoda*, líder dos *Malebranche*, como um dos pontos altos narrativos desse nível. Essa escolha preserva elementos-chave da estrutura dantesca enquanto os adapta às necessidades da narrativa interativa, transformando o que no poema era um encontro dialético em um confronto físico.

**Figura 35–** Umas das arenas rápidas do nível e a luta com *Malacoda*



DANTE'S INFERNO. Eletronic Arts, Redwood City - CA, 2010

A ausência das figuras históricas específicas e de suas punições caracterizadas representa uma significativa perda em termos de profundidade alegórica. No entanto, a adaptação procura compensar essa lacuna através de: (1) design ambiental: a arquitetura geral do *Malebolge* no jogo preserva a sensação de decadência e perversão moral, (2) dificuldade crescente: a progressão através das arenas simula metaforicamente a descida através das bolgias, com desafios cada vez mais complexos e (3) elementos sonoros: os gemidos dos condenados invisíveis criam uma atmosfera opressora que ecoa o tormento descrito por Dante.

Do ponto de vista da Teoria da Adaptação, a abordagem do *Malebolge* em *Dante's Inferno* exemplifica o que Hutcheon (2006) denomina "adaptação como processo criativo". O jogo não busca reproduzir fielmente a fonte literária, mas antes reinterpretá-la através das convenções e possibilidades expressivas do meio interativo. O resultado é uma experiência que, embora simplifique consideravelmente a complexidade filosófica do poema, consegue transmitir a essência do pecado da fraude através de mecânicas de jogo que exigem astúcia, estratégia e perseverança, qualidades que ironicamente espelham as dos próprios fraudulentos punidos no círculo.

Em *Divina Comédia*, o nono círculo do Inferno, é o ápice da arquitetura moral dantesca, reservado aos traidores, cuja punição se manifesta no frio do lago Cocito. O poema organiza esse círculo em quatro regiões, Caina, Antenora, Ptolomeia e Judecca, cada uma destinada a diferentes tipos de traidores, culminando na imagem de Lúcifer imerso no gelo até a cintura, mastigando os traidores Judas, Bruto e Cássio. O jogo modifica a estrutura do lago Cocito, convertendo-o de um espaço geometricamente ordenado em uma paisagem mais dinâmica, repleta de plataformas e abismos que favorecem a jogabilidade.

A representação de Lúcifer constitui outro ponto de significativo de transformação. A imagem do poema, que apresenta o Diabo como uma figura de três faces mastigando os três maiores traidores

da história, é substituída por uma concepção visual mais convencionalmente demoníaca, ou seja, alinhada com as expectativas contemporâneas sobre a figura do Mal em produtos de entretenimento. Essa opção estética reflete uma adaptação às necessidades de um confronto final em um jogo de ação, no qual a legibilidade visual e a funcionalidade no combate tornam-se prioritárias. O jogo introduz ainda um elemento narrativo inédito: o arco que mostra Lúcifer tentando libertar-se usando Dante como instrumento. Essa adição criativa, embora não encontre respaldo no texto de Dante, cumpre a importante função de elevar clímax dramático do jogo, transformando o confronto final em algo pessoal para o protagonista. A descida ao nono círculo converte-se no ápice da progressão do jogador, testando todas as habilidades acumuladas ao longo da jornada e transformando o que no poema é uma visão estática em uma experiência participativa.

A jornada do herói também é destacada nesse nível. O confronto final com Lúcifer opera como prova definitiva da redenção de Dante, exigindo a participação ativa do jogador. As adaptações narrativas implementadas pelo jogo incluem a introdução do tema da "liberdade de Lúcifer" através da quebra das correntes da Judecca. Esse elemento, embora ausente no poema, serve a múltiplos propósitos no jogo: personaliza o conflito entre Dante e o Diabo, justifica mecanicamente a progressão pelos círculos infernais e cria um clímax ativo para a narrativa. A revelação sobre a morte de Dante e os verdadeiros motivos do sequestro de Beatriz, concentrados neste estágio final, reforçam a função do nono círculo como ponto de virada definitivo na história, no qual todos os arcos narrativos convergem para seu desfecho.

**Figura 36– Círculo da traição e confronto final com Lúcifer**



DANTE'S INFERNO. Eletronic Arts, Redwood City - CA, 2010

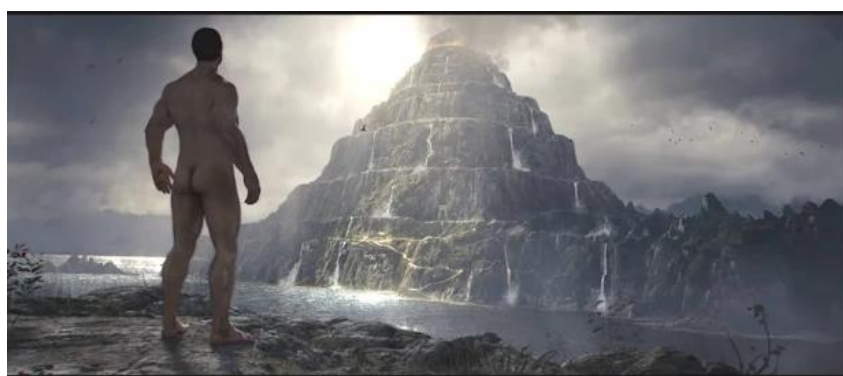
Apesar das significativas liberdades criativas, o jogo demonstra a essência conceitual e os elementos-chave da visão dantesca. A hierarquia moral que coloca a traição como o pior dos pecados



permanece como eixo estruturante. A conexão entre traição e orgulho, tão cara à construção filosófica de Dante, continua subjacente à caracterização dos personagens e à dinâmica do confronto final. Essas permanências conceituais garantem que, mesmo através das transformações necessárias à adaptação para um novo meio, a essência da visão dantesca sobre a natureza da traição e seu lugar no universo moral seja preservada.

O Purgatório aparece brevemente no final de *Dante's Inferno*, quando Dante finalmente escapa do Inferno. Enquanto Dante sai de uma caverna, nu e despojado de todo o seu equipamento, avista uma grande montanha, com várias cachoeiras jorrando de seus diferentes níveis. Declarando "Não morri, e tampouco vivi", o personagem arranca a tapeçaria carmesim em forma de cruz que carrega no peito, jogando-o para longe. Então, começa a caminhar em direção à montanha. Sua longa jornada pelo Inferno finalmente terminara.

**Figura 37 – Dante avista a montanha do Purgatório**



DANTE'S INFERNO. Eletronic Arts, Redwood City - CA, 2010

A tabela 3 detalha a análise entre os círculos do *Inferno* descritos no poema e suas representações no jogo

**Tabela 3 - Representação dos Círculos do Inferno**

<b>Círculo</b>	<b>Descrição de Dante</b>	<b>Representação Visual e Mecânica</b>	<b>Adaptações</b>

<b>Limbo</b>	Local para almas não batizadas. Sem punição direta, mas com privação da visão de Deus e com ausência de luz.	Espaço sombrio com almas vagando, cenário introdutório para o Inferno.	Representação visual mais opressiva e ameaçadora, incluindo elementos de design que enfatizam o isolamento.
<b>Luxúria</b>	Ventos violentos que chicoteiam e levam os pecadores eternamente.	Cenário com tormentas visuais e inimigos demoníacos que personificam o pecado. Com destaque para a torre carnal	Enfocada em combates com criaturas sensuais e sedutoras. A representação é mais explicitamente gráfica e violenta.
<b>Gula</b>	Chuva fria incessante, lama e Cérbero como guardião, rasgando com suas garras e devorando glutões.	Combate contra criaturas monstruosas em ambientes grotescos e excessivos.	Uso de chefes de nível como Cérbero, transformando a punição em batalhas épicas.
<b>Ganância</b>	Os avaros e os pródigos são condenados a empurrar grandes pesos em um movimento perpétuo de vaivém. Esses pesos colidem, enquanto eles se acusam mutuamente de seus pecados	Cenário repleto de ouro reluzente e itens simbólicos. Um personagem representa o avaro e o pródigo, ajustado para um confronto direto com Dante. A roda da fortuna é visualmente representada no cenário como um elemento temático.	Adaptação de elementos simbólicos para combates diretos, com ênfase visual no excesso e no peso simbólico da ganância.

<b>Ira</b>	As almas estão submersas no rio Estige, eternamente lutando e atacando umas às outras	Pântano fervilhante e lamacento onde os jogadores enfrentam figuras demoníacas e almas iracundas.	Transformação do cenário em uma zona de combate dinâmico.
<b>Heresia</b>	Tumbas em chamas contendo as almas dos hereges.	Cenário de fogo e destruição, enfrentando demônios.	Ênfase em batalhas e no visual de destruição.
<b>Violência</b>	Dividido em três zonas: violência contra os outros (rio de sangue fervente), contra si mesmos (floresta dos suicidas), e contra Deus (planície de areia ardente).	Ambientes distintos: rio fervente, floresta dos suicidas e as areias abomináveis com desafios de combate.	Adaptação visual detalhada para gamificação dos espaços.
<b>Fraude</b>	Dez valas chamadas Malebolge, cada uma punindo um tipo específico de fraude (ex.: falsários, corruptos).	Áreas segmentadas, cada uma com desafios temáticos de combate rápidos.	Simplificação de alguns aspectos para facilitar a jogabilidade, mas mantendo o conceito de punições específicas para diferentes fraudes.
<b>Traição</b>	Lago congelado (Cocito), onde os traidores estão presos no gelo.	Cenário final onde Dante enfrenta Lúcifer na batalha/fase final.	Inclusão de um confronto com o antagonista, transformando a estática figura de Lúcifer no poema em um inimigo ativo e combativo.

Fonte: Elaborada pelo autor.



A tabela 3 destaca como o jogo transforma elementos contemplativos e simbólicos do poema em experiências visuais, interativas e mecânicas. Essas adaptações, muitas vezes exageradas e orientadas para a ação, são projetadas para se adequar à mídia dos videogames, mantendo alguns temas centrais enquanto modificam outros para intensificar a imersão e o drama.

## 6. CONCLUSÃO

A adaptação da *Divina Comédia* de Dante Alighieri para o jogo *Dante's Inferno* representa um caso paradigmático de como obras literárias clássicas podem ser reinterpretadas e ressignificadas através de novas mídias, em especial os videogames. Esta pesquisa buscou analisar como as particularidades do jogo reconfiguram, potencializam ou subvertem a narrativa do poema original, examinando as implicações dessas mudanças tanto na trajetória heroica do protagonista quanto na recepção da obra em um contexto midiático contemporâneo.

Ao longo deste estudo, foi possível observar que a transposição de um texto literário canônico para o meio interativo dos videogames envolve um complexo processo de transcodificação, no qual elementos narrativos, temáticos e estéticos são adaptados para atender às expectativas de um novo público e às convenções de um gênero específico, no caso, o *hack-and-slash*. Como destacam Hutcheon (2013) e Stam (2009), a adaptação não deve ser entendida como uma mera reprodução fiel do texto fonte, mas como um ato criativo que reinterpreta a obra adaptada a partir de novas lentes culturais e tecnológicas. *Dante's Inferno* exemplifica essa abordagem ao transformar a jornada espiritual e contemplativa de Dante em uma narrativa de ação repleta de combates intensos, desafios físicos e uma estética visual marcadamente violenta.

Uma das principais mudanças observadas na adaptação diz respeito à caracterização do protagonista. Enquanto no poema Dante é um poeta que percorre o Inferno como observador e narrador, no jogo ele se transforma em um guerreiro cruzado, dotado de habilidades sobrenaturais e movido por uma busca por redenção pessoal. Essa alteração reflete as demandas do gênero de ação-aventura que privilegia protagonistas ativos e fisicamente capazes, alinhando-se a arquétipos como Kratos (*God of War*) e outros heróis de ação. A jornada do herói, conforme teorizada por Campbell (2009), é mantida em sua estrutura básica, partida, iniciação e retorno, mas é reinterpretada através de uma lógica de progressão baseada em combates e superação de obstáculos, em vez de reflexão filosófica e espiritual.

Personagens como Beatriz e Virgílio também sofrem significativas transformações. Beatriz, que no poema representa a graça divina e a elevação espiritual, no jogo é reduzida a uma figura trágica, vítima de um pacto com Lúcifer e transformada em antagonista. Virgílio, por sua vez, mantém seu papel de guia, mas perde a profundidade filosófica que caracteriza sua relação com Dante no texto fonte, tornando-se um mentor mais funcional, cujo principal objetivo é fornecer informações contextuais e habilidades ao jogador. Essas mudanças evidenciam como a adaptação prioriza a

jogabilidade e a dinâmica de ação em detrimento de nuances psicológicas e teológicas presentes na obra de Dante.

A estrutura do Inferno no jogo é outro elemento que passa por profundas reconfigurações. Os nove círculos descritos por Dante são recriados como ambientes interativos, nos quais os pecados são materializados em inimigos, chefes de nível e mecânicas de jogo específicas. Por exemplo, o círculo da Luxúria é representado por uma torre de arquitetura sexualizada, enquanto a Gula se transforma em um cenário orgânico e repulsivo, repleto de fluidos corporais e parasitas. Essas escolhas visuais e narrativas buscam traduzir os conceitos morais do poema em experiências sensoriais e desafios tangíveis para o jogador, reforçando a imersão no universo infernal.

No entanto, essa abordagem também implica simplificações e perdas. A riqueza alegórica e intertextual da *Divina Comédia*, que dialoga com filosofia, teologia e história, é em grande parte substituída por uma narrativa mais linear, focada em ação e violência. O *Malebolge*, por exemplo, que no poema abriga dez bolsas distintas para diferentes tipos de fraudes, no jogo é reduzido a uma série de arenas de combate cronometradas, nas quais o jogador enfrenta hordas de inimigos. Essa adaptação, embora eficaz do ponto de vista lúdico, dilui a complexidade moral e a crítica social presentes em Dante.

A interatividade, elemento central dos videogames, redefine a relação entre o jogador e a narrativa. Como argumenta Aarseth (1997), os jogos eletrônicos operam como cibertextos ergódicos, nos quais o jogador deve realizar um "trabalho" físico e cognitivo para avançar na história. Em *Dante's Inferno*, essa dinâmica se manifesta na necessidade de dominar mecânicas de combate, resolver quebra-cabeças e tomar decisões que afetam o desenvolvimento da trama. A experiência de "jogar" o Inferno, portanto, difere radicalmente da experiência de "ler" sobre ele, pois exige participação ativa e engajamento corporal.

Essa transformação tem implicações na recepção da obra. Enquanto o poema de Dante convida à contemplação e à interpretação simbólica, o jogo prioriza a ação e a superação de desafios imediatos. Ainda que ambas as obras explorem temas como culpa, redenção e justiça divina, o fazem através de linguagens e estruturas diferentes, demonstrando como a adaptação para uma nova mídia pode gerar novas camadas de significado.

*Dante's Inferno* também se insere no contexto da cultura da convergência descrita por Jenkins (2015), na qual narrativas se desdobram através de múltiplas plataformas midiáticas. O jogo foi acompanhado por uma série de quadrinhos, um anime e uma campanha de marketing agressiva, que incluía desde trailers cinematográficos até ações interativas nas redes sociais. Essa estratégia

transmídia não apenas ampliou o alcance da obra, mas também reforçou sua relevância cultural, mostrando como clássicos literários podem ser ressignificados para dialogar com audiências contemporâneas.

No entanto, essa abordagem também levanta questões sobre a comercialização e a simplificação de obras canônicas. A campanha promocional do jogo, que explorava temas como pecado e condenação de forma provocativa, foi criticada por banalizar aspectos profundos da *Divina Comédia*. Essa tensão entre preservação e reinterpretação é inerente ao processo adaptativo e reflete os desafios de transpor uma obra medieval para um mercado de entretenimento moderno.

Esta pesquisa contribui para os Estudos da Tradução e Adaptação ao destacar o potencial criativo dos videogames como forma de narrativa. A análise de *Dante's Inferno* demonstra que as adaptações não são meras reproduções do texto de partida, mas sim recriações que respondem a contextos culturais, tecnológicos e mercadológicos específicos. Ao examinar como o jogo reinterpreta a obra de Dante, este estudo oferece um modelo para análises futuras de outras adaptações literárias para mídias interativas.

Além disso, a pesquisa reforça a importância de se considerar as especificidades de cada meio na análise adaptativa. Como observa Stam (2009), cada mídia possui linguagens e convenções próprias, que influenciam a maneira como as histórias são contadas e experienciadas. No caso dos videogames, elementos como interatividade, jogabilidade e design visual são centrais para a construção da narrativa, exigindo abordagens teóricas que vão além da comparação textual.

Embora esta pesquisa tenha explorado as principais transformações narrativas e temáticas em *Dante's Inferno*, algumas limitações devem ser reconhecidas. Em primeiro lugar, o foco no primeiro cântico da *Comédia* (o Inferno) deixou de lado possíveis adaptações do Purgatório e do Paraíso, que poderiam enriquecer a análise. Além disso, a pesquisa priorizou uma abordagem qualitativa e teórica, deixando em aberto possibilidades de estudos empíricos sobre a recepção do jogo por diferentes audiências.

Perspectivas futuras incluem investigar como outras obras literárias têm sido adaptadas para videogames, examinando as estratégias utilizadas para equilibrar a essência ao texto fonte e inovação criativa. Também seria relevante explorar como as tecnologias emergentes, como realidade virtual e inteligência artificial, estão transformando o processo adaptativo, oferecendo outras formas de imersão e interação com narrativas clássicas.

Em síntese, *Dante's Inferno* representa uma adaptação ambiciosa que reimagina a *Divina Comédia* através das lentes dos videogames. Embora o jogo simplifique aspectos filosóficos e

teológicos do poema, ele consegue capturar a essência da jornada dantesca, transformando-a em uma experiência interativa e visualmente impactante. Essa transposição não apenas demonstra a versatilidade da obra de Dante, mas também destaca o potencial dos jogos eletrônicos como meio narrativo capaz de dialogar com a tradição literária.

Por fim, este estudo reforça a ideia de que as adaptações são fenômenos dinâmicos e multifacetados, que devem ser analisados em seus próprios termos. Ao invés de observar *Dante's Inferno* pela ótica de sua "fidelidade" ao texto fonte, é mais produtivo entendê-lo como uma obra autônoma que reconfigure o legado de Dante Alighieri para um novo público e contexto midiático. Nesse sentido, a adaptação não apenas preserva, mas também revitaliza a *Divina Comédia*, garantindo sua continuidade como um clássico vivo e em constante transformação.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ALIGHIERI, Dante. *A Divina Comédia*. Tradução de José Pedro Xavier Pinheiro. Novo Hamburgo, RS: Clube de Literatura Clássica, 2020.

ALIGHIERI, Dante. *Convívio*. Tradução de Emanuel França de Brito. São Paulo: Penguin-Companhia, 2019.

ALIGHIERI, Dante. *De Vulgari Eloquentia: sobre a eloquência em língua vulgar*. Tradução de Francisco Calvo del Olmo. São Paulo: Parábola, 2021.

ALIGHIERI, Dante. *Inferno: comédia*. Tradução de Emanuel França de Brito, Maurício Santana Dias e Pedro Falleiros Heise. São Paulo: Penguin Classics-Companhia das Letras, 2021.

ALIGHIERI, Dante. *La Divina Commedia*. A cura di Umberto Bosco e Giovanni Reggio. Firenze: Le Monnier, 1979.

ALIGHIERI, Dante. *Monarquia*. Tradução de Ciro Mioranza. São Paulo: Editora Escala, 2006.

ALIGHIERI, Dante. *Vida Nova*. Tradução de Jean Melville. São Paulo: Martin Claret, 2003.

ANTONELLI, Giuseppe. *Il Dante di tutti: un'icona pop*. Torino: Giulio Einaudi editore, 2022.

ARTSUPP. Dante Alighieri: *commedia*. [s.d.]. Disponível em: <https://artsupp.com/en/artists/dante-alighieri/commedia>. Acesso em: 24 jun. 2024.

ASSOCIAZIONE ANTONIO DE CURTIS IN ARTE TOTÒ. Totò all'inferno (1955). [s.d.]. Disponível em: [https://www.associazioneantoniodecurtisinartetoto.com/index.php?option=com\\_sppagebuilder&view=page&id=93](https://www.associazioneantoniodecurtisinartetoto.com/index.php?option=com_sppagebuilder&view=page&id=93). Acesso em: 5 maio 2025.

AUDEH, Aida. Gustave Doré's illustrations for Dante's Divine Comedy: innovation, influence, and reception. In: FUGELSO, Karl (Org.). **Defining Medievalism(s) II**. Woodbridge: Boydell & Brewer, 2009. p. 125-164.

BATTAGLIA RICCI, Lucia. *Dante per immagini: dalle miniature trecentesche ai giorni nostri*. Torino: Einaudi, 2018.

BATTAGLIA RICCI, Lucia. La tradizione figurata della Commedia: appunti per una storia. **Critica del testo**, Roma, v. XIV, n. 2, 2011.

BOMBARA, Daniela. Dante tecnologico dai videogiochi ai social network: manipolazioni e rivisitazioni di Dante autore e personaggio. In: **La funzione Dante e i paradigmi della modernità: Atti del XVI Convegno MOD**. Pisa: ETS, 2015. p. 785-791.

BUHLE, Paul. Art Young's Inferno. **The Comics Journal**, Seattle, 17 jun. 2020. Disponível em: <https://www.tcj.com/reviews/art-youngs-inferno/>. Acesso em: 5 maio 2025.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2009.

CARRAI, Stefano; INGLESE, Giorgio. *Dante Alighieri: Vita nova, rime della maturità e trattati*. Con la collaborazione di Luigi Trenti. Roma: Carocci Editore, 2003.

CONTINI, Gianfranco. *Filologia ed esegesi dantesca*. Torino: Giulio Einaudi Editore, 1970.

CROW, Jonathan. L'Inferno (1911): Italy's first feature film. **Open Culture**, [S. l.], 8 jul. 2021. Disponível em: <https://www.openculture.com/2021/07/linferno-1911-italys-first-feature-film-2.html>. Acesso em: 5 maio 2024.

*DANTE'S INFERNO*. Redwood City, CA: Eletronic Arts, 2010.

DAVIS, Charles Till. Dante and the empire. In: JACOFF, Rachel (Ed.). **The Cambridge Companion to Dante**. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2007. p. 257–269.

DODSWORTH, Alexey; ARIEVILO, David. *Inferno*. 1. ed. São Paulo: Draco, 2022.

DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. *Games of Empire: global capitalism and video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. 320 p. (Electronic Mediations, v. 29).

EVEN-ZOHAR, Itamar. Polysystem Studies. **Poetics Today**, Durham, v. 11, n. 1, 1990.

FRECCERO, John. Allegory and autobiography. In: JACOFF, Rachel (Ed.). **The Cambridge Companion to Dante**. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2007. p. 161–180.

FREEMAN, Matthew. *Historicising Transmedia Storytelling: early twentieth-century transmedia story worlds*. London: Routledge, 2017.

GAMING AFTER 40. Adventure of the week: Dante's Inferno (1980). **Gaming After 40**, [S. l.], 3 fev. 2015. Disponível em: <https://gamingafter40.blogspot.com/2015/02/adventure-of-week-dantes-inferno-1980.html>. Acesso em: 5 maio 2025.

GRANDE ET PETITES HISTOIRES DE LA THAILANDE. A 375 - Des enfers bouddhistes à l'enfer des chrétiens: la légende de Phra Malai. **Grande et petites histoires de la thailande**, [S. l.], 2020. Disponível em: <https://grande-et-petites-histoires-de-la-thailande.over-blog.com/2020/06/a-375-des-enfers-bouddhistes-a-l-enfer-des-chretiens-la-legende-de-phra-malai.html>. Acesso em: 24 jun. 2024.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. 2. ed. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.

INFERNOPEDIA. Dante's Inferno Wiki. [s.d.]. Disponível em: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Infernopedia>. Acesso em: 7 maio 2025.

INGLESE, Giorgio. *Guida alla Divina Commedia*. Roma: Carocci, 2002.

JACOFF, Rachel. Introduction to Paradiso. In: JACOFF, Rachel (Ed.). **The Cambridge Companion to Dante**. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2007. p. 107–124.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2015.

LACOM3DIA. Dante in realtà virtuale tra presente e passato. [s.d.]. Print de tela. Disponível em: <https://lacom3dia.it/>. Acesso em: 24 jun. 2024.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LISA, Francesca. “La solita commedia”: l’inferno dell’italiano medio secondo Biggio e Mandelli. **RB Casting**, [S. l.], 16 mar. 2015. Disponível em:



<https://www.rbcasting.com/uncategorized/2015/03/16/la-solita-commedia-linferno-dellitaliano-medio-secondo-biggio-e-mandelli/>. Acesso em: 5 maio 2025.

MAGELLA, Hugo. MB Review: Go Nagai e o Inferno de Dante. **Mangás BR**, [S. l.], 6 jan. 2021. Disponível em: <https://mangasbr.com/br/2021/01/mb-review-go-nagai-e-o-inferno-de-dante/>. Acesso em: 5 maio 2025.

MELION, Walter S.; CLIFTON, James; WEEMANS, Michel (Ed.). *Imago Exegetica: visual images as exegetical instruments, 1400–1700*. Leiden; Boston: Brill, 2014.

MILTON, John; COBELO, Silvia. *Translation, adaptation and digital media*. London: Routledge, 2023.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis: Vozes, 2001.

MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. *Video Games as Culture: considering the role and importance of video games in contemporary society*. London: Routledge, 2018.

NEOGAMER - THE VIDEO GAME ARCHIVE. Making of - Dante's Inferno (2010 Video Game) [Behind the Scenes]. **YouTube**, 2 dez. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=swvcIw8YJdk>. Acesso em: 17 nov. 2024.

PASQUINI, Laura. Fonti iconografiche della Commedia. **Italianistica: Rivista di letteratura italiana**, Pisa-Roma, v. XLVI, n. 1, p. 133-154, 2017.

PASQUINI, Laura. *Iconografie dantesche: dalla luce del mosaico all'immagine profetica*. Ravenna: Longo Editore, 2008.

PERTILE, Lino. Introduction to Inferno. In: JACOFF, Rachel (Ed.). **The Cambridge Companion to Dante**. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2007. p. 67–90.

PERTILE, Lino. Narrative structure. In: BARAŃSKI, Zygmunt G.; GILSON, Simon (Ed.). **The Cambridge Companion to Dante's Commedia**. Cambridge: Cambridge University Press, 2019. p. 4–27.

PESSOA, Marcos Paulo Lopes. *De volta ao Inferno: um caso de tradução entre literatura e videogame*. 2011. 144 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) – Programa de

Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2011.

RAI CINEMA. Dantedi: Rai Cinema lancia un progetto multiplattaforma sulla Divina Commedia. **Rai.it**, [S. l.], mar. 2023. Disponível em: <https://www.rai.it/raicinema/news/2023/03/Dantedi-Rai-Cinema-lancia-un-progetto-multiplattaforma-sulla-Divina-Commedia-0a6b6889-6403-4730-846c493210921f03.html>. Acesso em: 5 maio 2025.

RETROLOREAN. Dante's Inferno. [s.d.]. Disponível em: <https://www.retrolocean.com/br/dantes-inferno-11960>. Acesso em: 5 maio 2025.

REYNOLDS, Barbara. *Dante: o poeta, o pensador político e o homem*. 4. ed. Tradução de Maria de Fátima Siqueira de Madureira Marques. Rio de Janeiro: Record, 2021.

ROSSER, Gervase. The Image of Dante: The Divine Comedy and the Visual Arts - Part II. [s.d.]. Disponível em: <https://www.torch.ox.ac.uk/article/the-image-of-dante-the-divine-comedy-and-the-visual-arts-part-ii>. Acesso em: 10 jun. 2024.

SANDERS, Julie. *Adaptation and Appropriation*. 2. ed. London: Routledge, 2016.

SCHNAPP, Jeffrey T. Introduction to Purgatorio. In: JACOFF, Rachel (Ed.). **The Cambridge Companion to Dante**. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2007. p. 91–106.

SILVA, Luís; ADRIELE, Carina. *O monomito na literatura contemporânea: uma análise*. Varginha: Fundação de Ensino e Pesquisa do Sul de Minas, 2021. 24 p. (Textos para Discussão, n. 19).

SILVA, Rafael Menezes da. *Salgueiro faz o diabo a quatro na Sapucaí: confluências entre Dante, Doré, Renato Lage e Márcia Lage nas representações da imagem demoníaca em A Divina Comédia do Carnaval*. 2022. 123 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

SKOLNICK, Evan. *Video Game Storytelling: what every developer needs to know about narrative techniques*. New York: Watson-Guption Publications, 2014.

STAM, Robert. *Teoría y práctica de la adaptación*. Tradução de Florencia Talavera. México: UNAM, 2009.

TINTI, Dianora. Topolino e la chiave dell'infinito. **Dianora Tinti**, [S. l.], 16 nov. 2017. Disponível em: <https://www.dianoratinti.it/topolino-e-la-chiave-dell-infinito/>. Acesso em: 5 maio 2025.

WIKIMEDIA COMMONS. Drawings for Dante's Divine Comedy - Google Art Project.jpg. [s.d.]. Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sandro\\_Botticelli\\_-\\_Drawings\\_for\\_Dante%C2%B4s\\_Divine\\_Comedy-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sandro_Botticelli_-_Drawings_for_Dante%C2%B4s_Divine_Comedy-_Google_Art_Project.jpg). Acesso em: 24 jun. 2024.

WIKIPEDIA. Ficheiro:Gustave Dore Inferno1.jpg. [s.d.]. Disponível em: [https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Gustave\\_Dore\\_Inferno1.jpg](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Gustave_Dore_Inferno1.jpg). Acesso em: 24 jun. 2024.

WINTER, Ursula. L'inferno up to date: attualizzazioni dell'Inferno di Dante nei fumetti. **Dante e l'arte**, Bellaterra, v. 5, p. 61-80, 2018.