

OFÉLIA MESTIÇA: ADAPTAÇÃO PÓS-COLONIAL NO GAME *ELSinore* (GOLDEN GLITCH, 2019)¹

Pedro de Souza Melo*
pedro.smelo2@ufpe.br
Universidade Federal do Pernambuco

Resumo: Este artigo analisa o jogo de videogame *Elsinore*, desenvolvido pelo grupo Golden Glitch em 2019, como um exemplo de adaptação pós-colonial do clássico literário *Hamlet* de Shakespeare. Por meio da obra de Hutcheon (2013) e Stam (2008), argumenta que a adaptação vai além de uma suposta fidelidade ao texto adaptado e pode ser também uma expressão política que destaca as perspectivas de personagens marginalizados. No jogo, a protagonista, Ofélia, é uma jovem nobre mestiça presa em um *loop* temporal que o jogador deve desvendar. A análise de *Elsinore* contribui para a discussão de questões de mestiçagem e pertencimento social a partir da perspectiva dos estudos da colonialidade. Em adição, ajuda a integrar esses debates no contexto dos jogos digitais, contribuindo também para os estudos de adaptação. Por fim, conclui que *Elsinore* é uma obra que tem valor estético e político, mas que ainda carece de discussões mais profundas sobre seu valor enquanto produção decolonial.

Palavras-chave: adaptação; colonialidade; games; literatura; Shakespeare.

1 Introdução

A Literatura, assim como outras artes, é situada historicamente e socialmente. Isso significa que o artista parte de uma posição na sociedade e, muitas vezes, sua criação reflete sua perspectiva de vida e dialoga com o sistema social de seu contexto de criação (Candido, 2006; Said, 2011). Desse modo, obras de séculos passados revelam um posicionamento em relação à sociedade de sua época, seja de apreciação ou crítica, e constroem sentidos que se modificam à medida que novas configurações sociais e novas gerações de leitores surgem.

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

* Doutorando em Teoria da Literatura pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Mestre em Teoria da Literatura pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE, 2021). Graduado em Comunicação Social, com habilitação para Jornalismo (UFPE, 2016). Experiência em assessoria de imprensa, comunicação interna, redação, diagramação e formação continuada. Tem interesse em pesquisas na área de Literatura e tecnologia, atuando com ênfase nos seguintes temas: adaptação, cibercultura, estudos comparativos, intermedialidade, jogos digitais e literatura eletrônica.

Entre os desafios que envolvem o ato de adaptar uma obra, Linda Hutcheon (2013) ressalta as diferenças culturais entre o momento de produção do texto adaptado e o de sua adaptação. Assim, um texto com um discurso que hoje seria compreendido como racista ou misógino, por exemplo, precisaria passar por transformações para que não dissemine discursos de ódio.

Além dessas transformações feitas para omitir discursos, há aquelas feitas para promover debates que não existiam na obra adaptada. São o que Robert Stam (2006, p. 43) chama de “adaptações pós-coloniais”, caracterizando-as como obras que libertariam vozes possivelmente oprimidas no texto fonte. Assim, o protagonismo dessas narrativas iria de personagens masculinos, brancos, heterossexuais, cisgêneros e europeus para mulheres, negros, *queer*, entre demais categorias comumente relegadas à posição de personagens secundários.

Neste artigo, analisamos uma adaptação com essa proposta. *Elsinore* é um jogo digital desenvolvido pelo grupo estadunidense Golden Glitch e lançado em 2019. É um game do gênero aventura, ou *adventure*², que adapta a peça teatral *Hamlet*, escrita em torno do ano 1601 (Logan; Greenblatt, 2006) pelo dramaturgo inglês William Shakespeare.

Os criadores de *Elsinore* exerceram intensamente sua liberdade criativa e as possibilidades de reescrita de *Hamlet*. Entre as diversas transformações, ressaltamos neste artigo a etnia de Ofélia, que passa a ser uma mulher mestiça de pele escura e cabelos cacheados, representada conforme a Figura 1, inserida em uma corte europeia predominantemente branca.

² *Games* categorizados como *adventure* são definidos principalmente pelo foco no desenrolar de uma história, diálogos com personagens, resolução de quebra-cabeças e exploração do ambiente simulado, diferenciando-se dos jogos de ação pela pouca ênfase em reflexos e combates (Egenfeldt-Nielsen; Smith; Tosca, 2016).

Figura 1 – Representação de Ofélia no game *Elsinore*

Fonte: Captura de tela de *Elsinore* (Golden Glitch, 2019) pelo autor com permissão dos criadores da obra.

Assim, analisamos de que maneira a obra insere um debate pós-colonial no contexto de *Hamlet*, um texto canônico da Literatura Inglesa, por meio das situações vivenciadas por essa reescrita de Ofélia. Para isso, primeiramente precisamos definir qual conceito de pós-colonialismo aplicamos à análise e abordar em mais detalhes como os estudos de adaptação encaram a liberdade criativa do adaptador e sua relação com debates sociais.

2 Pós-colonialismo: cicatrizes deixadas no mundo

Adaptações que reescrevem textos canônicos sob a perspectiva de vozes oprimidas, silenciadas e marginalizadas são classificadas por Stam (2006, p. 43) como “pós-coloniais”. Mas, o que significaria utilizar esse termo para categorizar uma obra de arte? Qual seria a relação de um texto como *Hamlet* com o processo de colonização que assolou o mundo?

O termo “pós-colonial” tem recebido críticas pelo que Stuart Hall (2003) aponta como incompreensões daquilo a que essa expressão verdadeiramente se refere. Ao conter o prefixo “pós”, é possível interpretar que se trataria da sinalização de que o

colonialismo estaria plenamente superado. Assim, estaríamos todos vivendo um mundo que teria ultrapassado esse momento histórico como uma página virada de um livro.

Essa concepção teria duas principais problemáticas: é possível identificar relações coloniais entre os países dos ditos primeiro e terceiro mundos que ainda persistem, mesmo que possuam mecanismos diferentes de períodos anteriores, assim como a memória do imperialismo (Said, 2011); e tanto o colonialismo quanto os processos que foram nomeados como “descolonização” não ocorreram da mesma forma e no mesmo momento pelo mundo. Assim, dizer que o colonialismo estaria superado entraria em choque com fortes perspectivas de análise da contemporaneidade (Grosfoguel, 2008) e simplificaria uma realidade bastante complexa (Hall, 2003).

Essas duas problemáticas seriam, na verdade, essenciais para a concepção do pós-colonial, conforme Hall (2003) explica. O pós-colonial não se refere a um momento historicamente superado, mas sim à realidade onde as consequências do colonialismo afetam significativamente as dinâmicas sociais, econômicas, políticas e culturais globais. Em suas palavras:

Não se quer afirmar com isso que tudo permanece o mesmo desde então — a colonização se repetindo até o fim dos tempos. Mas, sim, que a colonização reconfigurou o terreno de tal maneira que, desde então, a própria idéia de um mundo composto por identidades isoladas, por culturas e economias separadas e auto-suficientes tem tido que ceder a uma variedade de paradigmas destinados a captar essas formas distintas e afins de relacionamento, interconexão e descontinuidade (Hall, 2003, p. 117).

Portanto, seus impactos foram tão intensos que não seria mais possível analisar o mundo como nas divisões binárias do contexto colonial: colônia x metrópole, branco x negro, ocidente x oriente. Isso não significa dizer que as relações de dominação foram minadas, mas sim que elas são insuficientes para explicar a multiplicidade de vivências contemporâneas, como os descendentes de imigrantes e refugiados em países do “primeiro mundo”, o local do miscigenado ou as relações de colonialidade que se estabelecem dentro de uma própria nação que costumava ser uma colônia. O pós-colonial não é sobre uma simplificação. Pelo contrário, é uma tentativa de evidenciar a complexidade da identidade no mundo contemporâneo.

Isso significa que falar sobre colonização — o evento histórico em que regiões inteiras do planeta foram forçadas à condição de colônia europeia —, colonialidade —

“a continuidade das formas coloniais de dominação após o fim das administrações coloniais” (Grosfoguel, 2008, p. 126) —, e seus processos de resistência implica assumir uma postura crítica e de enfrentamento em relação às próprias estruturas que produzem modos de vida na contemporaneidade. Ou seja, é uma crítica direcionada a matrizes tão fundamentais que costuma gerar medo e ansiedade, como explica Nelson Maldonado-Torres (2016). Mesmo assim, a decolonialidade ajuda a pensar a produção de um mundo mais justo:

A decolonialidade refere-se aos esforços para reumanizar o mundo, para quebrar hierarquias de diferença que desumanizam sujeitos e comunidades e que destroem a natureza, e para a produção de contradiscursos, contra-conhecimentos, atos contra-criativos e contra-práticas que procuram desmantelar a colonialidade e abrir múltiplas outras formas de estar no mundo (Maldonado-Torres, 2016. p. 10, tradução nossa)³.

Um aspecto importante sobre os estudos decoloniais e pós-coloniais é a posição do miscigenado. Historicamente, conforme explica Frank Furedi (2001), pessoas com pais de origens étnicas distintas foram encaradas como um problema e postas pejorativamente em uma posição de margem, sem serem consideradas verdadeiramente pertencentes a um ou outro grupo. Isso, por sua vez, seria uma fonte de angústias que atormentaria a população miscigenada ou mestiça, conforme analisa:

O discurso sobre a pessoa no entrelugar foi uma discussão sobre a manutenção das fronteiras sociais, culturais e raciais existentes. Por sua própria existência, o homem marginal foi visto como se questionasse a durabilidade dessas fronteiras. E, ao desafiar essas fronteiras, o homem marginal ou o nativo destribalizado ameaçaram invadir o status do europeu. É por isso que havia uma tendência tão claramente articulada de criar uma distância moral entre o homem marginal e o europeu. A insistência na diferença moral representava uma tentativa de manter uma linha e repelir aqueles que reivindicavam um status igual. O que quer que fossem, o homem marginal e o nativo destribalizado não eram europeus. Eles poderiam estar “no meio”, mas não foram concebidos como uma ponte entre as raças (Furedi, 2001, p. 35-36, tradução nossa)⁴.

³ No original, em inglês: “*decoloniality refers to efforts at rehumanizing the world, to breaking hierarchies of difference that dehumanize subjects and communities and that destroy nature, and to the production of counter-discourses, counter-knowledges, counter-creative acts, and counter-practices that seek to dismantle coloniality and to open up multiple other forms of being in the world*”.

⁴ No original, em inglês: “*The discourse on the in-between person was a discussion of the maintenance of existing social, cultural and racial boundaries. By his very existence the marginal man was seen to question the durability of these boundaries. And by challenging these boundaries, the marginal man or the detribalised native threatened to encroach on the status of the European. That is why there was such a clearly articulated tendency to create a moral distance between the marginal man and the European. The insistence on moral difference represented an attempt to uphold a line and repulse those who claimed an equal status. Whatever they were, the marginal man and the detribalised native were*

Dessa maneira, construiu-se a ideia de que o mestiço seria uma ameaça pela maneira que cruzava distinções raciais aparentemente claras, sendo postos em uma condição de inferiorização tanto por meios legais quanto pelo desenvolvimento de discursos que legitimariam sua exclusão (Munanga, 1999).

A realidade da pessoa mestiça, muitas vezes, não é permeada por conflitos, angústias e crises de identidade, como costumava-se acreditar. Em pesquisa realizada por Barbara Tizard e Ann Phoenix (2005) com jovens britânicos mestiços, constatou-se que parte significativa deles não só se sente confiante de qual grupo étnico pertence como também possui orgulho de ser mestiço. Além disso, como bell hooks (1989) reflete, a margem possui potencial para tornar-se um espaço de resistência e libertação. Assim, pessoas mestiças, colocadas nas “margens” de supostos binarismos étnicos, não precisariam (e nem deveriam) ser estigmatizadas como ameaças ou estereotipadas como pessoas eternamente em crise por não saber qual posição ocupam no mundo.

3 Adaptação intercultural e a reescrita de clássicos na Contemporaneidade

Uma das principais referências no estudo de adaptação é Linda Hutcheon (2013). Segundo a pesquisadora, é possível compreender a adaptação a partir de três perspectivas: como uma “transposição anunciada” (Hutcheon, 2013, p. 29), ou seja, uma adaptação que se apresenta como tal (uma forma simples de realizar isso é ter o mesmo título do texto adaptado — o público comumente irá pressupor que será uma adaptação), em que há uma mudança de gênero, mídia ou foco; como o próprio processo criativo de reinterpretação do texto fonte; e como uma forma de recepção em que o público avalia tanto uma variação quanto uma repetição em relação ao adaptado.

Em complemento, Hutcheon (2013) destaca alguns princípios importantes para o estudo de uma adaptação, como evitar cair em lugares-comuns em que uma mídia seria superior ou inferior a outra, não pressupor afinidades naturais de determinadas linguagens com certas obras e considerar que a “fidelidade” por si só seria um critério raso de análise que ignoraria todo o potencial criativo e expressivo de uma adaptação. Assim, este artigo analisa o game, mídia da adaptação *Elsinore*, sem inferiorizá-lo em

not European. They might be ‘in between’ but they were not conceptualised as a bridge between the races”.

relação à Literatura e ao Teatro e buscando debater como a mestiçagem de Ofélia e as teorias da colonialidade promovem maneiras alternativas de discutir *Hamlet*.

Se as adaptações são marcadas pelo entrelace de transformações e manutenções, um dos fatores que atua diretamente nesse processo (re)criativo é a cultura. Quando falamos de uma obra inicialmente escrita e publicada ou encenada em um contexto histórico ou geográfico diferente de sua adaptação, tanto os responsáveis pela adaptação quanto o público partirão de perspectivas e expectativas distintas que afetam tanto a forma de olhar o adaptado quanto sua adaptação. Como resultado, os autores da adaptação podem realizar mudanças em eventos ou personagens do texto fonte para refletir ou debater questões contemporâneas.

Hutcheon (2013) ressalta que a cultura, o lugar e a época da adaptação podem motivar transformações diversas como uma forma de manter a obra relevante para públicos distintos. Nessas adaptações, referenciadas por ela como transculturais, destacam-se especialmente as transformações que envolvem questões de gênero e raça.

Em sua extensa análise do clássico literário *Robinson Crusoe*, escrito pelo autor inglês Daniel Defoe em 1719, e suas adaptações, Robert Stam (2008) apresenta a transformação narrativa como um dever político, uma responsabilidade do adaptador se posicionar em relação ao que o texto fonte veiculava. Podemos vincular esse posicionamento à crítica promovida por Said (2011, p. 48) à redução da Literatura apenas à sequência de eventos narrada pelos romances:

Perder de vista ou ignorar o contexto nacional e internacional [...] e focar apenas a coerência interna de seus papéis nos romances do autor é perder uma ligação essencial entre sua ficção e o mundo histórico dessa ficção. E compreender essa ligação não significa reduzir ou diminuir o valor dos romances como obras de arte: pelo contrário, devido à sua concretude, devido a suas complexas filiações a seu quadro real, eles são mais interessantes e mais preciosos como obras de arte.

Portanto, analisar, debater e adaptar uma obra de arte ou literária considerando-a um componente de seu período histórico seria uma forma de valorizá-la. No caso de *Robinson Crusoe*, conforme analisado por Stam (2008), não estamos falando apenas de um romance sobre um naufrago, mas sim de todo um discurso protestante, escravista, colonial e cristão que a obra promove. Discursos que hoje têm seus malefícios debatidos.

Hutcheon (2013) ainda conta que a adaptação transcultural pode envolver tanto a omissão de conteúdo que seria considerado indesejável, problemático ou controverso no contexto atual (como discursos racistas, misóginos ou contrários à população LGBTQIA+); quanto a explicitação de conteúdo que, no contexto de publicação da obra adaptada, seria reprimível (como personagens *queer* em textos de séculos anteriores, por exemplo). Além disso, para a autora uma adaptação pode domesticar o material adaptado, suavizando algum conteúdo político que poderia ser interpretado como radical. A domesticação pode também fazer com que um texto tenha certas marcas culturais apagadas para não causarem estranhamento em um público habituado aos costumes ocidentais (como em adaptações europeias ou estadunidenses de textos asiáticos, africanos ou latinos).

Ou seja, falar sobre adaptação é também falar sobre as políticas que envolveram o texto fonte e que atuam sobre sua recriação. Quando um texto de um local que se beneficiou do sistema colonial e que ainda exerce colonialidade como a Inglaterra e escrito em uma época em que a voz hegemônica era a do homem, branco, europeu e cristão é adaptado, a adaptação intercultural (Hutcheon, 2013) ou pós-colonial (Stam, 2008) apresenta uma forma de ir além de seu valor estético e de sua posição de cânone e refletir: como é possível fazer com que esse texto tenha importância para os debates e situações vivenciadas na modernidade? Como discutimos a seguir, o *game Elsinore* oferece algumas possibilidades de reflexão para essa questão.

4 O destino de Ofélia: identidade, mestiçagem e tragédia em *Elsinore*

No texto escrito por Shakespeare, o papel de Ofélia é ser a trágica namorada do protagonista da história (Tiburi, 2010). Como parte de sua vingança e revolta contra o assassinato e traição de seu pai, Hamlet simula um enlouquecimento e passa a constranger os membros da corte com seu comportamento invasivo e imprevisível. Com Ofélia não é diferente, também sofrendo constrangimentos pelo príncipe. Eventualmente, Hamlet mata o pai da jovem, Polônio, e é enviado para uma viagem que deveria lhe condenar. Sozinha, Ofélia enlouquece gravemente e acaba morrendo afogada em um rio. Sua morte serve como estímulo da fúria de seu irmão, Laertes, e reflexão sobre as consequências dos atos de Hamlet.

Em *Elsinore*, a maior parte dessa estrutura é mantida. Ofélia e Hamlet ainda possuem um passado romântico, ela é protegida em excesso por Laertes e Polônio e

a trama de vingança de Hamlet está em curso. Mas, além da mudança étnica, há dois elementos narrativos que promovem notável distanciamento da narrativa do texto fonte: a morte de Ofélia é um assassinato planejado, não um acidente, e após ser morta, a jovem retorna ao começo da história com as memórias de sua “vida” anterior. Assim, o objetivo do jogador e da personagem é descobrir o que está causando esse *loop* temporal e como evitar que tantas tragédias se sucedam na corte de Elsinore.

É importante ressaltar que estamos falando de um *game*, não de um romance ou peça teatral. Assim, ainda que a narrativa seja contada principalmente por textos, ela não é apresentada para alguém que é apenas um leitor, mas sim um jogador-leitor. Desse modo, o jogador interage com a narrativa por meio do sistema de jogo. Em *Elsinore*, o jogo é apresentado como um mapa isométrico do castelo de Elsinore. Com o clicar do mouse, o jogador faz Ofélia se mover entre os ambientes, interagir com itens e conversar com os demais personagens. Todos eles têm sua própria programação, não ficando inerte em um espaço aguardando que Ofélia venha conversar com eles.

Cada ciclo temporal inicia com Ofélia despertando em seu quarto com Hamlet exasperado após encontrar o fantasma de seu pai (evento também narrado por Shakespeare). Após isso, ele vai encontrar Marcelo, guarda do castelo que também presenciou a aparição, para conversar sobre o que aconteceu. Simultaneamente, Polônio conversa com o Rei Cláudio sobre o comportamento de Hamlet, a Rainha Gertrudes e Horácio conversam enquanto passeiam no jardim e Laertes se prepara para uma viagem. O jogador pode comandar quais conversas Ofélia vai testemunhar, fornecendo-lhe mais informações sobre os personagens e possíveis pistas para desvendar o mistério. As informações obtidas podem ser apresentadas e discutidas com demais personagens, podendo alterar o rumo da história. Caso, por exemplo, Ofélia confirme para Hamlet no início da história que ouviu seu tio confessar que matou o irmão, ele será tomado por uma fúria e o matará sem criar um plano de vingança antes. Assim, a história passa a ser sobre como Hamlet se comportará após ter sua vingança executada e ver que nada mudou, enquanto o texto fonte enfocava as reflexões existenciais do príncipe e a teatralidade de sua vingança.

As vivências dessa Ofélia mestiça, foco desta pesquisa, são discutidas mais intensamente em dois momentos. Um deles é quando a personagem investiga a morte de sua mãe, Elise. A mãe de Ofélia não é mencionada na obra fonte, cabendo aos adaptadores o trabalho de criar uma narrativa que a envolva. Polônio, mesmo anos

após o falecimento de sua esposa, sente dificuldade para superar o luto e visita seu túmulo frequentemente. Em uma das noites, o jogador o encontra chorando no cemitério e pode comandar que Ofélia vá para o local conversar com o pai. Lá, ele dá alguns detalhes sobre quem sua esposa era. Ele, um homem europeu da corte real, se apaixona por uma mulher estrangeira que trabalhava como criada da rainha anterior a Gertrudes, Astrid. Apesar da devoção de ambos à corte, o relacionamento entre eles não era bem-visto pelo Rei Hamlet, que a tratava rudemente por ser estrangeira. Antes dos eventos do game, uma doença se alastra pela região de Elsinore. Elise foi uma das infectadas. No entanto, diferentemente das outras mulheres, brancas e de origem europeia, ela foi enviada para um sanatório distante, onde morreu sozinha, sem a companhia de sua família.

Kabengele Munanga (1999) explica que a mestiçagem tem sido culturalmente percebida como uma ameaça em modelos de sociedade que limitam o papel que pode ser exercido por cada um de acordo com a etnia. Em Elsinore, temos uma sociedade em que a população é predominantemente branca, europeia e apenas os integrantes de famílias específicas detém o poder político. Pessoas de outras etnias existem, mas apenas na posição de servos — incapazes de afetar verdadeiramente a vida na corte. Ao casar-se com Elise, Polônio cede também a ela a possibilidade de ter um poder impensável para uma estrangeira. Portanto, seu adoecimento serve como desculpa para afastá-la da corte como forma de eliminar a ameaça enxergada na sua própria existência dentro daquele espaço, um castelo que ela deveria ocupar apenas enquanto serviçal. A maneira como ela foi abandonada como se sua vida, seu bem-estar e sua própria humanidade não tivessem importância também ressoam as reflexões de Maldonado-Torres (2016) sobre a condição desumanizante imposta a populações que sofreram e continuando sofrendo os efeitos do colonialismo.

Todos os anos de trabalho de Elise foram ignorados enquanto ela era abandonada e afastada como algo indesejável. Sua vida, sua saúde, seu corpo e seu amor pela família foram menosprezados e tratados como inferiores às demais mulheres de Elsinore. O motivador para sua condenação foi simplesmente sua etnia e sua presença na corte por meio do casamento com Polônio. Seu valor era reconhecido apenas enquanto trabalhava servindo a Rainha Astrid — assim que ela saiu da posição imposta, passou a ser um inconveniente que precisava ser descartada.

O segundo momento ocorre quando Ofélia se envolve com Otelo, protagonista

de outra obra shakespeariana que, nessa adaptação, também participa da história de *Hamlet* como o dono de uma taberna nas redondezas de Elsinore. Por meio do relacionamento entre os dois, o *game* debate sobre a mestiçagem de Ofélia e como ela compreende sua identidade.

Protagonista da peça de teatro *Otelo, o Mouro de Veneza*, escrita por Shakespeare por volta de 1603, Otelo não possui conexões diretas com a história adaptada de *Hamlet*. Ou seja, os adaptadores realizaram um intertexto em que personagens shakespearianos habitariam o mesmo universo. Nesta versão da história, após viver várias aventuras pelo mundo, Otelo se estabeleceu em Elsinore como proprietário de uma taberna antes ainda de conhecer Desdêmona e os eventos da história de Shakespeare que ele protagoniza tomarem curso. Chamado pelo próprio bardo inglês como “o mouro de Veneza”, Otelo destaca-se por não ter origens europeias. Inclusive, como analisa Ruth Cowhig (1979), por muito tempo era bastante comum que atores brancos escurecessem a própria pele e usassem adereços de indumentárias não europeias ao interpretar o papel de Otelo, prática atualmente controversa. No *game Elsinore*, sua ilustração compartilha dessa representação étnica, tendo pele escura e cabelos crespos, conforme indicado pela Figura 2.

Figura 2 – Representação de Otelo no game *Elsinore*



Fonte: Captura de tela de *Elsinore* (Golden Glitch, 2019) pelo autor com permissão dos criadores da obra.

Ofélia encontra-o após o jogador obter informações que obriguem os guardas do castelo a autorizar sua saída. A taberna em que Otelo trabalha é frequentada por soldados e serviçais do castelo, que costumam ouvir suas histórias de aventuras. Ofélia fica fascinada por essas narrativas que mostram um mundo completamente desconhecido por ela, tantos anos confinada às muralhas de Elsinore. Por meio dos diálogos entre eles, há flertes e um convite para que a moça o visite novamente. Assim, ela e Otelo passam a se encontrar, podendo o jogador escolher iniciar uma relação sexual e romântica. O relacionamento, no entanto, não é bem-visto. Além de pertencerem a classes diferentes, ela da nobreza e ele um plebeu, Laertes ressalta que não seria prudente se envolver com alguém como Otelo. Ofélia retruca que um dos motivos para querer se aproximar de Otelo é sua aparência, ou seja, sua etnia. Ela é uma moça mestiça que cresceu em um espaço apenas habitado por pessoas brancas. Ela sabia que não era vista como uma igual pelos europeus. Mas, por fazer parte da nobreza, estava presa naquele lugar onde ela era excluída e simultaneamente impedida de ocupar outros espaços. A seguir, há o diálogo transcrito que os irmãos realizam sobre o tema:

Ofélia: O que você sabe sobre Otelo, o taberneiro da cidade?

Laertes: Eu nunca encontrei o homem, mas conheço-o. Um contador de histórias, eles o chamam.

Ofélia: Mas... ele é o único como nós. Que se parece com a gente.

Laertes: É claro, Ofélia. Você acha que eu não notei?

Ofélia: Você não está nem um pouco curioso sobre de onde ele vem? Por que ele está na Dinamarca?

Laertes: A mãe veio para a Dinamarca. Não é assim tão peculiar.

Ofélia: Oh, vamos lá. Olhe em volta, Laertes. Não *há* mais ninguém como nós. A mãe era uma estranha. *Nós* somos estranhos.

Laertes: ... Eu sei disso tão bem quanto você. Ando pela cidade à noite, e todos sabem quem eu sou. *Todos* conhecem o lordezinho negro, o filho de Polônio. Todos os dias eu luto para manter minha voz calma, minhas mãos gentis. Vejo como as pessoas se assustam quando rio muito alto ou olho-os do outro lado de uma rua escura. E se eu fizesse amizade com algum homem sem nome que serve cerveja... será que eles pensariam que eu sou como ele, então? Porque Ofélia, *nós não* somos como ele. Somos de *sangue nobre*. E a cada momento que passamos na companhia de homens como ele, outros nos colocarão no molde de alguma imagem inferior e mais ordinária.

Ofélia: Eu não acredito nisso.

Laertes: Que você não acredita em mim é uma bênção, pois isso significa que você realmente não sabe como podem ser os outros. Um dia você vai entender. Até lá, tenha cuidado com como você se associa a Otelo (Golden Glitch, n.p., 2019, grifo do autor, tradução nossa)⁵.

⁵ No original, em inglês: "*Ophelia: What do you know of Othello, the barkeep in town? / Laertes: I've never met the man, but I know of him. A storyteller, they call him. / Ophelia: But... he's the only one like us. Who looks the way we do. / Laertes: Of course, Ophelia. Do you think I didn't notice? / Ophelia: Aren't you the least bit curious about where he comes from? Why he's in Denmark? / Laertes: Mother*

Isso remete ao suposto conflito de identidade que, segundo Furedi (2001), costuma ser atribuído a pessoas mestiças, crença questionada por pesquisas como a de Tizard e Phoenix (2005). No entanto, o conflito que Ofélia sente é mais próximo de um deslocamento pela ausência de outras pessoas mestiças e negras em seu círculo social e um sentimento de não possuir um papel dentro desse sistema. Otelo era, dessa forma, alguém capaz de enxergá-la como uma igual e mostrar o mundo que existe para pessoas como eles além das muralhas do castelo.

A postura de Laertes, no entanto, é a oposta de Ofélia. Ele reconhece o escárnio que recebem pelos nobres brancos, aponta a maneira desdenhosa que alguns o chamam de “lordezinho negro” (Golden Glitch, n.p., 2019, tradução nossa) e até mesmo como sabe que seria visto como um bandido se andasse com roupas comuns, sem demonstrar que pertencia à nobreza. Para ele, a solução para esse problema seria o embranquecimento: afastar-se de qualquer elemento que o faria ser associado a uma pessoa negra e reforçar sua posição enquanto nobre. A associação a pessoas negras, mestiças e pobres, como Otelo, seria, assim, indesejável por potencialmente intensificar o racismo direcionado a ele. O estímulo à busca pelo embranquecimento como forma de obter uma possível aceitação ou sentimento de pertencimento é, como explica Maldonado-Torres (2016), um dos efeitos do colonialismo pelo mundo, causando sofrimento por perpetuar que uma identidade seria superior ou mais digna que outra.

Com isso, o jogador, assumindo o papel de Ofélia, precisa escolher entre continuar o relacionamento com Otelo, abandonando Elsinore e a posição de nobreza para viver com ele, ou continuar no castelo. Há uma variedade de desfechos possíveis caso ela opte por manter seu status, com ela impactando o destino de todo o reino em muitos deles. Mas, sua vida com Otelo é brevemente sintetizada por Quincy, artista

came to Denmark. It's not all that peculiar. / Ophelia: Oh, come on. Look around, Laertes. There is no one else like us. Mother was an oddity. We're oddities. / Laertes: ... I know that just as well as you do. I go walking through town at night, and everyone knows who I am. Everyone knows the little black lord, Polonius's son. Every single day I struggle to keep my voice calm, my hands gentle. I see how people flinch when I laugh too loudly, or glance at them across a darkened street. And if I were to go and strike up a friendship with some no-name man who pours the ale... would they think me like him, then? Because Ophelia, we are not like him. We are of noble blood. And every moment we spend in the company of men like him, others will put us in the mold of some lower, baser image. / Ophelia: I don't believe that. / Laertes: That you do not believe me is a blessing, for it means you truly don't know what strangers can be like. Some day you'll understand. Until then, be careful how you associate with Othello”.

que chega a Elsinore para apresentar uma peça de teatro, mas que esconde o segredo para o fenômeno vivido por Ofélia.

Com habilidades de observação dos destinos possíveis, Quincy alerta que Ofélia será bastante feliz com Otelo, caso escolha deixar o castelo e viver com ele. Mas o relacionamento eventualmente chegará a um fim. Otelo conhecerá uma moça chamada Desdêmona e se apaixonará tragicamente por ela, afastando-se de Ofélia e dando início aos eventos da peça *Otelo, o Mouro de Veneza*. O que o jogador (e Ofélia) deve decidir é se valeria a pena abandonar o conforto e as intrigas de Elsinore por uma vida de liberdade e com um amor intenso, porém breve. Como o próprio Quincy esclarece para Ofélia, não há felizes para sempre nesse mundo.

Da perspectiva de uma adaptação pós-colonial, essa reescrita de *Hamlet* parece ter enxergado na figura de Ofélia, uma personagem trágica e cujo universo particular é pouco explorado no texto fonte, a possibilidade de um protagonismo tão interessante ou relevante quanto a do príncipe de Elsinore. Não só isso, mas também a forma em que ela é tornada invisível dentro das muralhas do castelo e mesmo a pouca importância dada pelos demais personagens à sua loucura e eventual falecimento aparenta ter lembrado os adaptadores do desprezo pela vida de pessoas não brancas em sociedades de herança colonial. Transformar Ofélia em uma moça mestiça e torná-la protagonista de uma história em que, por meio das ações do jogador, tem a oportunidade de escolher um destino diferente, estimula tanto a reflexão sobre o tratamento cruel destinado a ela no texto de Shakespeare quanto o debate sobre problemas que persistem na nossa realidade. Portanto, o *game Elsinore* atua em dois sentidos: ao mesmo tempo que discute Shakespeare e sua produção literária, explora os eventos escritos pelo dramaturgo inglês para debater nossa contemporaneidade e suas tragédias coloniais.

5 Considerações finais

Conforme discutimos, a obra literária e artística nem nasce e nem é recebida em um vácuo social. Ela dialoga tanto com as culturas que atuaram sobre o autor quanto com os novos debates, pensamentos, códigos, tecnologias e movimentos sociais que surgem com o passar das décadas. A leitura de clássicos permite acessar perspectivas de gerações passadas ao mesmo tempo que constrói novas interpretações.

Longe de estar definitivamente ultrapassado, o sistema colonial se transformou e se adaptou para a manutenção de certas relações de poder, levando parte significativa do mundo a viver em condições de opressão racial, sexual, econômica, política, cultural, religiosa, linguística, entre outras. Os estudos da colonialidade estudam como as desigualdades presentes são frutos de violências cometidas desde séculos atrás e que, mesmo hoje, não foram plenamente combatidas.

Baseando-se nos estudos de Stam (2008), podemos concluir que a adaptação é também um instrumento de debate político. Ao adaptar uma obra, artistas não podem esquecer sua responsabilidade em relação à sociedade que vai entrar em contato com sua adaptação — algo mais importante até que o compromisso com uma suposta fidelidade, conforme Hutcheon (2013) defende. Ou seja, a adaptação, por sua proposta de contraste cultural e temporal, é um instrumento valioso no estímulo a debates sobre a colonialidade.

Elsinore é um *game* que traz duas contribuições interessantes para o campo de estudos de adaptação e colonialidade. A primeira é a própria mídia e linguagem escolhida pelos adaptadores: um *game*. Os jogos digitais ainda estão em processo de reconhecimento de seu valor artístico, além de possuírem uma adesão forte pela parcela mais jovem da população, incluindo leitores em formação. Criar um *game* sobre Shakespeare, dessa maneira, é uma forma de tanto explorar o potencial criativo e narrativo dessa mídia quanto de aproximar o trabalho do dramaturgo inglês a um público que, possivelmente, não teria interesse no cânone literário. A segunda notável contribuição é a inserção de discussões pós-coloniais, como sexualidade, gênero e raça, em um contexto shakespeariano. No castelo de tragédias de *Hamlet*, os produtores de *Elsinore* enxergaram a possibilidade de explorar dilemas de personagens coadjuvantes no texto adaptado com dores que ressoam na atualidade. Além disso, enquanto *game*, esta adaptação também é uma forma de intensificar os debates pós-coloniais na cultura dos jogos digitais, afastando-os da ideia de produções comerciais milionárias supostamente esvaziadas de engajamento político, e convida o jogador a iniciar uma reflexão sobre as vivências de uma mulher mestiça em um castelo europeu em séculos passados.

No entanto, é importante levantar alguns questionamentos. Como Maldonado-Torres (2016) enfatiza em seu texto, um ato decolonial é aquele que confronta estruturas profundamente enraizadas em nossa sociedade. A decolonialidade exige ações e questionamentos urgentes e radicais pela própria maneira em que nosso

estilo de vida e suas desigualdades foram naturalizados como o único modelo de existir viável. Se considerarmos que a adaptação é um instrumento político, até que ponto uma adaptação feita por um grupo estadunidense predominantemente branco de uma obra canônica inglesa, um país com histórico colonialista, contribui para as lutas decoloniais? Além da inserção de personagens de origens não-europeias, não seria de igual ou maior importância a adaptação de obras de autores e autoras de origens africanas, latinas, asiáticas, indígenas ou *queer*? Em que medida a identidade e posição social do adaptador possui relevância para uma adaptação pós-colonial? Apesar de não se apresentar exatamente como um *game*, podemos chamar atenção para a forma que adaptações como *Quarto do Esquecimento*, ficção de hipertexto criada por Vinícius Rutes Henning e baseada na autobiografia *Quarto de despejo*: diário de uma favelada, de Carolina Maria de Jesus, reforça aspectos críticos que já existem no texto adaptado e que foram escritos por quem sente na pele a colonialidade. Isso não significa que adaptações como *Elsinore* tenham uma inferioridade estética, mas, de uma perspectiva política, seria pertinente a realização de mais estudos comparativos sobre a pertinência de diferentes propostas em adaptação.

MIXED-RACE OPHELIA: POSTCOLONIAL ADAPTATION IN THE GAME *ELSINORE* (GOLDEN GLITCH, 2019)

Abstract: This paper analyzes the game *Elsinore*, developed by the group Golden Glitch in 2019, as an example of a postcolonial adaptation of Shakespeare's literary classic *Hamlet*. Through the work of Hutcheon (2013) and Stam (2008), the paper argues that adapting goes beyond a supposed fidelity to the adapted text and can also be a political expression that highlights the perspectives of marginalized characters. In the game, the protagonist, Ophelia, is a young mixed-race noblewoman trapped in a time loop that the player must unravel. The analysis of *Elsinore* contributes to discussing issues of racialization and social belonging from the perspective of coloniality studies. In addition, it also helps to integrate these debates in the gaming context, thus contributing to adaptation studies. Finally, it concludes that *Elsinore* is a work that has aesthetic and political value. However, it still lacks deeper discussions about its value as a decolonial production.

Keywords: adaptation; coloniality; video games; literature; Shakespeare.

Referências

CANDIDO, Antonio. *Literatura e Sociedade*. 9. ed. Rio de Janeiro: Ouro Sobre Azul, 2006.

COWHIG, Ruth. Actors, Black and Tawny, in the role of Othello, — and their Critics. *Theatre Research International*, [s.l.], v. 4, n. 2, p. 133-146, fev. 1979. Cambridge University Press (CUP). <http://dx.doi.org/10.1017/s0307883300000262>. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/journals/theatre-research-international/article/abs/actors-black-and-tawny-in-the-role-of-othello-and-their-critics/85626074928E644B17E9A5EC63BF931B>. Acesso em: 16 jun. 2022.

DEFOE, Daniel. *Robinson Crusoe*. Tradução de Paulo Bacellar. 23. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 1970. (Coleção Elefante).

EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares. *Understanding Video Games: the essential introduction*. 3. ed. New York: Routledge, 2016.

FUREDI, Frank. How Sociology Imagined 'Mixed Race'. In: PARKER, David; SONG, Miri (ed.). *Rethinking 'Mixed Race'*. Londres: Pluto Press, 2001. Cap. 1. p. 23-41.

GOLDEN GLITCH. *Elsinore [Jogo digital]*. [s.l.]: Golden Glitch, 2019.

GROSFOGUEL, Ramón. Para descolonizar os estudos de economia política e os estudos pós-coloniais: transmodernidade, pensamento de fronteira e colonialidade global. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, [s.l.], n. 80, p. 115-147, 1 mar. 2008. OpenEdition. <http://dx.doi.org/10.4000/rccs.697>. Disponível em: <https://journals.openedition.org/rccs/697>. Acesso em: 9 jun. 2022.

HALL, Stuart. Quando foi o Pós-Colonial? Pensando no limite. In: SOVIK, Liv (Org.). *Da Diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003. p. 101-128.

HENNING, Vinícius Rutes. *Quarto do Esquecimento*. 2018. Disponível em: <https://collection.eliterature.org/4/quarto-do-esquecimento>. Acesso em: 22 jun. 2022.

HOOKS, Bell. Choosing the Margin as a Space of Radical Openness. *Framework: The Journal of Cinema and Media*, Londres, v. 36, n. 1, p. 15-23, jan. 1989. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/44111660>. Acesso em: 17 jun. 2022.

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

JESUS, Carolina Maria de. *Quarto de despejo: diário de uma favelada*. 10. ed. São Paulo: Ática, 2014. 200 p.

LOGAN, George M.; GREENBLATT, Stephen. The Sixteenth Century. In: GREENBLATT, Stephen; ABRAMS, M. H. (Org.). *The Norton Anthology of English Literature*. 8. ed. New York: W. W. Norton & Company, 2006, 1059 p.

MALDONADO-TORRES, Nelson. Outline of Ten Theses on Coloniality and

Decoloniality. *Frantz Fanon Foundation*, 2016. Disponível em: <http://fondation-frantzfanon.com/outline-of-ten-theses-on-coloniality-and-decoloniality/>. Acesso em: 9. jun. 2022.

MUNANGA, Kabengele. *Rediscutindo a Mestiçagem no Brasil: identidade nacional versus identidade negra*. Petrópolis: Vozes, 1999. 140 p. (Coleção Identidade Brasileira).

SAID, Edward. *Cultura e Imperialismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

STAM, Robert. *A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Tradução de Marie-Anne Kremer e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008. 511 p.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. *Ilha do Desterro: a journal of english language, literatures in english and cultural studies*, [s.l.], n. 51, p. 19-53, 30 abr. 2006. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8026.2006n51p19>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19>. Acesso em: 27 maio 2022.

TIBURI, Márcia. Ofélia morta: do discurso à imagem. *Revista Estudos Feministas*, [s.l.], v. 18, n. 2, p.301-318, ago. 2010. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0104-026x2010000200002>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2010000200002>. Acesso em: 24 dez. 2019.

TIZARD, Barbara; PHOENIX, Ann. *Black, White or Mixed Race? Race and racism in the lives of young people of mixed parentage*. Londres: Routledge, 2005. 264 p.

Recebido em 22/05/2023

Aceito em 25/06/2024

Publicado em 28/06/2024