

Explorando o diálogo intermidiático: *The Lord of the Rings* online

RESUMO

Lis Yana de Lima Martinez

yana.flafy@gmail.com

Universidade Federal do Rio Grande
FURG, Rio Grande, Rio Grande do Sul,
Brasil.

O presente artigo examina a interação entre diferentes mídias, com foco na remediação e no diálogo intermidiático, utilizando o jogo *The Lord of the Rings Online* (*Lotro*) como estudo de caso. Ao analisar a recriação arquitetônica e cultural da cidade de Bree e outros elementos do universo de John Ronald Reuel Tolkien em *Lotro*, a pesquisa destaca a complexidade envolvida na adaptação de uma narrativa literária para o meio dos jogos videointerativos ou videogames. Com base em conceitos teóricos de remediação (BOLTER; GRUSIN, 1999) e intermedialidade (HIGGINS, 1996; RAJEWSKY, 2012), o estudo investiga as características de remediação presentes em *Lotro*, tanto no que infere a transposição de elementos da narrativa tolkieniana quanto nas adaptações necessárias para a nova mídia que tinham como objetivo melhorar a jogabilidade e a experiência do jogador. Ademais, o estudo reflete sobre o papel dos videogames na preservação e disseminação da cultura literária, destacando como *Lotro* expande o mundo de Tolkien, permitindo que os jogadores explorem áreas não descritas nos livros e interajam com personagens e eventos de maneiras inéditas. Conclui-se que *The Lord of the Rings Online* exemplifica o potencial dos jogos videointerativos como forma de expressão artística e cultural, oferecendo novas perspectivas e possibilidades de interação com universos ficcionais, ao mesmo tempo em que mantém a essência das obras literárias originais e atrai novos públicos para esses universos.

PALAVRAS-CHAVE: Remediação. Intermídia. *The Lord of the Rings Online*. Literatura. Videogames.

INTRODUÇÃO

A relação entre diferentes mídias tem sido objeto de estudo e debate acadêmico há décadas, especialmente no contexto da cultura contemporânea cada vez mais mediada por tecnologia. A obra de John Ronald Reuel Tolkien é um marco na literatura, exemplificando uma rica história de remediação ao longo dos anos. A Terra Média, cenário de suas narrativas, transcendeu as páginas dos livros para ganhar vida em diversas formas de mídia, desde adaptações televisivas até a imersão cinematográfica sob a direção de Peter Jackson. Essa jornada também se estendeu ao mundo dos videogames, com o aclamado *The Lord of the Rings Online*.

Este artigo explora a transição da narrativa tolkieniana para o ambiente interativo de *Lotro*, destacando como essa remediação transcende simplesmente a transferência de conteúdo, incorporando elementos que enriquecem a experiência do jogador. Em sua extensa mitologia, Tolkien não apenas criou heróis e vilões, mas também construiu culturas e paisagens intrincadas que são essenciais para compreender seu universo ficcional.

Ao analisar essa interação entre a obra original e sua adaptação em forma de jogo, este estudo se baseia no conceito de remediação proposto por Bolter e Grusin (1999), explorando como a transição de uma mídia para outra não apenas preserva, mas também transforma e expande a narrativa original. Além disso, são examinados aspectos como meia-realidade, estrutura e ficção interativa, revelando as complexidades desse diálogo intermidiático. Neste contexto, este artigo segue a abordagem sugerida por Christopher Braider (2006) e Marshall Brown (2006), integrando análises comparativas que conectam o literário com outras formas de expressão, em consonância com os desafios e oportunidades da era global contemporânea.

1. REMEDIAÇÃO E DIÁLOGO INTERMIDIÁTICO

O estudo da intermedialidade na análise literária é um campo em constante evolução, abordando as complexas interações entre diferentes formas de arte e mídia. Embora tenha raízes nos estudos comparativos das artes e nas discussões sobre o cinema do século XX, a intermedialidade expandiu-se para abranger uma variedade de formas de expressão, incluindo literatura, cinema, música, televisão e mídias digitais.

Irina Rajewsky (2012) identifica dois principais ramos de pesquisa em intermedialidade. O primeiro ramo, derivado dos estudos comparativos das artes, enfoca a interrelação entre diferentes formas artísticas, como literatura, música e pintura. O segundo ramo surge das discussões sobre o cinema no início do século XX, lideradas por teóricos como André Bazin, Bela Balázs, Alfred Döblin, Berthold Brecht e Walter Benjamin (cf. WASSMANN, 2009, p. 98). Esses pioneiros exploraram a relação entre literatura e cinema nas décadas de 1940 e 1960, abrindo caminho para um entendimento mais profundo das interações entre diferentes formas de mídia.

Dick Higgins (1966), um artista inglês dos anos 60, introduziu o conceito de “intermídia” para descrever atividades artísticas interdisciplinares, como

happenings e objets trouvés. Ele argumentava que a separação entre mídias era uma construção histórica e que muitas obras de arte contemporâneas transcenderam essas barreiras, envolvendo uma variedade de formas de expressão.

Rajewsky propõe três categorias principais de intermidialidade: transposição midiática, combinação de mídias e referências intermidiáticas. A transposição midiática envolve a adaptação de uma obra de uma mídia para outra, como adaptações cinematográficas de textos literários. A combinação de mídias refere-se à criação de obras que incorporam elementos de diferentes formas de mídia, como ópera, teatro e instalações computadorizadas. As referências intermidiáticas ocorrem quando uma mídia faz referência a outra, como referências cinematográficas em textos literários.

No Brasil, a ideia de literatura como mídia ainda é pouco explorada. Alguns estudiosos adotam uma abordagem conservadora ao discutir o diálogo entre literatura e outras mídias. No entanto, teóricos como Simons (2012) e Aarseth (2004) desafiam essas concepções dualistas, argumentando que todas as mídias têm características únicas e que a literatura deve ser compreendida como parte integrante do universo midiático em constante transformação.

A remediação, conceito cunhado por Bolter e Grusin (1999), emerge como uma força motriz na paisagem mediática contemporânea, onde a intertextualidade e a reconfiguração constante de formas e conteúdos são evidentes. Este fenômeno não se restringe apenas à transposição direta de conteúdo de uma mídia para outra, mas abarca um espectro mais amplo de processos, incluindo a reelaboração estilística, a incorporação de elementos formais e a ressignificação de narrativas.

Um aspecto crucial da remediação é sua relação dialética com a história da mídia e as práticas culturais preexistentes. Ao mesmo tempo em que as novas tecnologias digitais oferecem possibilidades inovadoras de criação e consumo de mídia, elas também estão enraizadas em tradições e convenções estabelecidas ao longo do tempo. Assim, as novas mídias não surgem do nada, mas são moldadas e influenciadas por seus predecessores, incorporando e transformando elementos do passado em algo novo e singular.

Um exemplo ilustrativo desse processo é a maneira como os jogos videointerativos contemporâneos remidiam formas narrativas e estéticas de outras mídias, como o cinema e a literatura. Esses jogos não apenas adotam técnicas cinematográficas, como o uso de planos de câmera e trilhas sonoras, mas também reimaginam conceitos narrativos e visuais de romances e contos, oferecendo aos jogadores uma experiência imersiva e interativa única.

Além disso, a remediação não se limita apenas à esfera da produção de mídia, mas também influencia profundamente as práticas de consumo e recepção. Os espectadores e usuários das novas mídias digitais são cada vez mais adeptos a identificar e interpretar referências intertextuais e citações cruzadas entre diferentes formas de mídia, enriquecendo sua compreensão e apreciação das obras.

No entanto, é importante reconhecer que a remediação não é um processo unidirecional ou linear. Assim como as novas mídias remidiam formas e conteúdos do passado, elas também são constantemente remodeladas e transformadas por outras mídias e práticas culturais emergentes. Esse fluxo constante de influências

e interações cria um ambiente intermediário dinâmico e em constante evolução, em que as fronteiras entre as diferentes formas de mídia se tornam cada vez mais permeáveis e fluidas.

2. O VIDEOINTERATIVO

O videointerativo, enquanto mídia, representa um fenômeno cultural e tecnológico que transcende as fronteiras do entretenimento para se tornar uma forma de expressão artística e uma plataforma de interação social. Ao longo das últimas décadas, os videointerativos evoluíram de simples jogos de arcade para experiências complexas e imersivas que abrangem uma variedade de gêneros e estilos. Desde os primórdios da mídia até os dias atuais, sua influência e alcance têm se expandido exponencialmente, permeando diversos aspectos da vida moderna. Não se trata apenas de uma forma de passatempo, mas de uma poderosa ferramenta de narrativa, educação e até mesmo de transformação social.

Ao explorar a interseção entre literatura, cinema e videointerativo, é possível compreender a natureza única desta última como uma mídia que combina elementos de ambas, ao mesmo tempo que oferece uma experiência interativa sem paralelos. Enquanto a literatura e o cinema são mídias predominantemente passivas, nas quais o público absorve a narrativa sem influenciar diretamente o curso dos eventos, o videogame coloca o jogador no centro da ação, permitindo-lhe tomar decisões e moldar o desenrolar da história.

Essa interatividade é uma das características mais distintivas e poderosas dos videogames. Ao dar ao jogador um senso de agência e controle sobre o mundo virtual, os videogames proporcionam uma experiência única de imersão e engajamento (cf. SHAW, 2010). O jogador não é mais um mero espectador, mas um participante ativo na construção da narrativa. Desse modo, os videogames têm o potencial de transcender as barreiras da linguagem e da cultura, alcançando públicos diversos em todo o mundo. Enquanto a literatura e o cinema muitas vezes enfrentam desafios na tradução e na adaptação para diferentes contextos culturais, os jogos videointerativos podem ser personalizados para atender às preferências e sensibilidades de seu público (cf. JUUL, 2001; 2005; 2011).

Em última análise, os videogames são mais do que apenas uma forma de entretenimento – são uma expressão artística, uma plataforma de comunicação e uma ferramenta de exploração e descoberta. Ao reconhecer e valorizar o potencial dos videogames como uma mídia poderosa e versátil, podemos aproveitar ao máximo as oportunidades que eles oferecem para aprender, crescer e se conectar com os outros em um nível mais profundo e significativo.

3. *THE LORD OF THE RINGS ONLINE* E SEU PAPEL COMO REMIDIADOR DO UNIVERSO FICCIONAL DE J.R.R. TOLKIEN

A obra literária de J.R.R. Tolkien, principalmente *O Senhor dos Anéis*, é reconhecida como uma das maiores contribuições para a literatura de fantasia do século XX. Desde sua publicação, a Terra Média de Tolkien tem cativado a

imaginação de milhões de leitores em todo o mundo, gerando um *fandom* extremamente devotado e inspirando uma infinidade de adaptações em várias formas de mídia. Entre essas adaptações, destaca-se o jogo *The Lord of the Rings Online (Lotro)*, lançado em 2007 pela Turbine, Inc. e atualmente mantido pela Standing Stone Games.

Lotro apresenta aos jogadores uma oportunidade única de explorar e interagir com o vasto e detalhado universo ficcional criado por Tolkien. Ambientado na mesma linha do tempo dos eventos narrados em *O Senhor dos Anéis*, o jogo permite que os jogadores mergulhem nas paisagens deslumbrantes e na rica mitologia da Terra Média enquanto embarcam em suas próprias aventuras. Ao fazer isso, *Lotro* desempenha um papel notável como um remediador do universo ficcional de Tolkien, expandindo e aprofundando ainda mais o mundo que ele imaginou.

Uma das principais maneiras pelas quais o jogo atua como remediador é através da recriação detalhada de locais icônicos da Terra Média. Desde os verdes campos do Condado até as imponentes muralhas de Minas Tirith, ele oferece aos jogadores a chance de explorar virtualmente cada canto e recanto da vasta geografia tolkieniana. Essa atenção meticulosa aos detalhes não apenas permite que os fãs revivam momentos familiares dos livros, mas também os incentiva a descobrir novos aspectos do mundo de Tolkien, proporcionando uma experiência imersiva que complementa a leitura dos originais.

Além disso, *Lotro* expande o cânone estabelecido por Tolkien, introduzindo novos personagens, histórias e eventos que enriquecem ainda mais a narrativa geral. Ao fazer isso, o jogo não apenas recria fielmente os elementos familiares da obra de Tolkien, mas também oferece uma perspectiva única sobre o mundo da Terra Média. Isso permite que os jogadores experimentem a sensação de serem parte integrante desse universo, contribuindo para sua continuidade e evolução.

Outro aspecto fundamental do seu papel remediador é sua capacidade de promover uma comunidade ativa e engajada de fãs. O jogo serve como um ponto de encontro virtual para entusiastas de Tolkien de todo o mundo, oferecendo um espaço onde podem compartilhar sua paixão pela Terra Média, trocar experiências de jogo e participar de eventos sociais e culturais. Essa comunidade vibrante não apenas fortalece os laços entre os fãs, mas também perpetua o legado de Tolkien, garantindo que seu trabalho continue a inspirar e cativar as gerações futuras.

No entanto, é importante reconhecer que, como qualquer forma de adaptação, *Lotro* enfrenta desafios significativos ao tentar traduzir a riqueza e a complexidade da obra de Tolkien para o meio digital. Foram necessárias interpretações criativas e adaptações para aumentar o potencial de jogabilidade do mundo.

4. ANÁLISE DAS CARACTERÍSTICAS DE REMIDIAÇÃO DOS ESPAÇOS EM LOTRO

Na mídia videointerativa, os cenários ganham um outro papel além do de prover simples contextualização para os acontecimentos. Em *Video Game Arte*, Arthur Bobany fala da versatilidade de criações imagináveis para cenários e os

propõe como delimitadores dos universos dos jogos. Para ele, “dentro do jogo, o cenário é muito mais do que apenas um pano de fundo para o desenvolvimento da narrativa”. O potencial de interatividade entre o jogador e o cenário é, tendo ele a característica de ser a origem do universo da ficção interativa, “uma grande parcela da diversão presente no jogo” (BOBANY, 2007, p. 87). Com isso, se faz ainda mais delicada a aventura da construção de Arda como um universo interativo, além da questão de que todos nós já havíamos visto e estado em Arda antes, em nossa imaginação como leitores. Em *O Silmarillion*, Eru Ilúvatar era o Único, até que de seus pensamentos ele criou os Ainur, os Sagrados. Então, Eru

(...) Ihes falou, propondo-lhes temas musicais; e eles cantaram em sua presença, e ele se alegrou. Entretanto, durante muito tempo, eles cantaram cada um sozinho ou apenas alguns juntos, enquanto os outros escutavam, pois cada um compreendia apenas aquela parte da mente de Ilúvatar da qual havia brotado e evoluía devagar na compreensão de seus irmãos. (...) Disse-lhes então Ilúvatar: – A partir do tema que lhes indiquei, desejo agora que criem juntos, em harmonia, uma Música Magnífica. E, como eu os inspirei com a Chama Imperecível, vocês vão demonstrar seus poderes ornamentando esse tema, cada um com seus próprios pensamentos e recursos, se assim o desejar. Eu, porém, me sentarei para escutar; e me alegrarei, pois, através de vocês, uma grande beleza terá sido despertada em forma de melodia. (TOLKIEN, 2015, p. 3-4)

Ao fim da canção, Ilúvatar se levantou e caminhou para longe de onde sempre estiveram os Ainur desde que foram criados de seus pensamentos, e eles o seguiram. Quando por fim adentraram o

(...) Vazio, Ilúvatar lhes disse: - Contemplem sua Música! - E lhes mostrou uma visão, dando-lhes uma imagem onde antes havia somente o som. E eles viram um novo Mundo tornar-se visível aos seus olhos; e ele formava um globo no meio do Vazio, e se mantinha ali, mas não pertencia ao Vazio, e enquanto contemplavam perplexos, esse Mundo começou a desenrolar sua história, e a eles parecia que o Mundo tinha vida e crescia. (TOLKIEN, 2015, p. 6)

Infelizmente para os desenvolvedores de *The Lord of the Rings Online*, não lhes bastava entoar a ainulindalë para que Arda surgisse aos olhos do jogador. O trabalho de transpor esse mundo para o videogame foi e vem sendo árduo e muito complexo. Grandes projetos, como o *Lotro*, exigem profissionais de design – que “têm que pensar, descrever e documentar cada detalhe do jogo” observando seu funcionamento geral, suas regras, seus desafios “e, principalmente, (...) como manter o jogador interessado” –, de arte – artistas conceituais que “criam os elementos tridimensionais como personagens, cenários e objetos” –, de programação – “profissionais que criam programas de computador usando softwares”, conhecidos como compiladores e são essenciais para que um jogo seja criado, pois são eles os responsáveis por gerar a interatividade necessária dos jogos de videogame –, de criação – escritores que “atuam desenvolvendo a trama, os diálogos e incluindo reviravoltas para deixar o jogador focado no game” –, além de músicos, compositores, designers de som, roteiristas, dubladores e, principalmente, beta teste, cuja função é testar o jogo à procura de erros” (BOBANY, 2007, p. 36-39).

Também, há de se revelar um pouco da construção desse mundo. Karen Fonstad (1991, p. ix) recorda que, em *Sobre os contos de fadas*, Tolkien explica que, para uma terra imaginária – todo o seu contexto histórico – ser crível, o Mundo Secundário deve possuir uma consistência interna da realidade. Portanto, para o autor, quanto mais um Mundo Secundário se difere do Primário, mais difícil se torna para mantê-lo plausível. Segundo ela, ainda, Tolkien não tinha a intenção de criar um mundo totalmente novo, então, ele teria tomado nosso mundo e seus processos, transformando-os apenas o suficiente para que fossem mágicos.

Do mesmo modo, independente da mídia escolhida, há de se ter profundidade de contexto, pois “é necessário primeiramente construir um mundo, o mais mobiliado possível, até os últimos pormenores”. Para que contar uma história em que haja um rio, “constrói-se um rio, duas margens, e na margem esquerda coloca-se um pescador (...), pronto: pode-se começar a escrever, traduzindo em palavras o que não pode deixar de acontecer. O que faz um pescador? Pesca (daí toda uma sequência mais ou menos inevitável de gestos).” (ECO, 2005)

Destarte, este artigo analisa como os espaços e a vida de uma das cidades mais importantes de Eriador foram remediados. A cidade de Bree é quase como a capital de Eriador, não no sentido político ou bélico ou, ainda de representar o centro de um povo ou uma raça, mas econômico. Assim como Roma, todos os caminhos parecem levar à Bree. A região de Eriador, como nos conta Tolkien, se situa entre as Ered Luin (as montanhas azuis), à oeste, e as Misty Mountains, à leste, e a importância de Bree provavelmente se originou de sua posição estratégica na junção de duas importantes vias: a Grande Estrada do Leste e a antiga Estrada do Norte. “Esta última tinha sido mais importante durante a Terceira Era quando os Dúnedain passaram entre Fornost, no declive norte para Tharbad, e além para o reino de Gondor.” (FONSTAD, 1991, p. 124)

Em *The Lord of the Rings Online*, o jogador consegue ir a todas as regiões de Eriador utilizando o serviço dos mestres de estábulos que alugam ao jogador cavalos que o entrega, sem que se possa alterar a rota após o pedido, à cidade pré-escolhida. Infinitas vezes Bree será visitada pelo jogador, assim como parece ter sido visitada por Aragon e Gandalf por muitas e muitas vezes, por ter sido o primeiro grande local visto por Frodo e seus amigos após sua saída do Condado.

No início do capítulo “No Pônei Saltitante” de *O Senhor dos Anéis*, Tolkien faz crer que Bree é uma pequena aldeia com poucos habitantes, mas o autor está apenas se referindo ao fato de que ela não é como as grandes cidades dos antigos homens vindos de Númenor, como Minas Tirith e Osgiliath. Mesmo ao fim da Terceira Era, a aldeia que um dia fora agregada ao reino de Arnor permaneceu próspera. Tendo um poder central independente, a cidade também era secretamente protegida pelos Guardiões do Norte, os guardiões Dúnedain, e se destacava por ser a última morada a oeste dos homens na Terra Média e o único local habitado tanto por homens quanto por hobbits, que vieram a Bree fugindo do Senhor de Angmar durante a Segunda Era. Os homens moravam em casas construídas dos dois lados da estrada que antes ligava Arnor a Gondor e os hobbits moravam mais próximos a encosta da colina, que abraçava a cidade ao leste. Sobre a arquitetura de Bree, Tolkien explica:

A aldeia de Bri tinha algumas centenas de casas de pedra que pertenciam às pessoas grandes, a maioria acima da Estrada, aninhando-se nas encostas das colinas, com janelas voltadas para o oeste. Naquele lado, descrevendo mais que um semicírculo, partindo da colina e voltando a ela, havia um fosso profundo, com uma cerca-viva espessa no lado interno. A Estrada cruzava esse fosso através de um passadiço, mas no ponto onde atingia a cerca-viva era barrada por um grande portal. Havia outro portal no canto sul, onde a Estrada saía da aldeia. Os portões eram fechados ao cair da noite; mas logo na entrada havia pequenos alojamentos para os porteiros. (TOLKIEN, 2001, p.155)

Em *Lotro*, Bree tem o ar de uma cidade Tudor em virtude de sua arquitetura (imagem 1). Apenas são largas as vias principais, incluindo a estrada. As demais ruas são vielas em que a luz do sol é comprimida pelos, como dito por Trevor Yorke (2009), “overhanging buldings” que parecem se digladiar por espaço (imagem 2).



Imagem 1: Bree (31.1S, 51.2W)



Imagem 2: Bree (30.5S, 51.8W)

Típicos da arquitetura Tudor, os overhanging buldings são prédios cujas bases são de pedra e seus esqueletos de madeira se fazem aparentes. Outra de suas características marcantes é sua estrutura em pirâmide invertida, em que os andares mais altos são sempre mais largos que os mais baixos fazendo-os “pender” para fora da casa e por cima das cabeças das pessoas que passam pela rua (YORKE, 2009). Também foi aproveitado pelos programadores o costume Tudor de se utilizar o andar térreo das residências para fins comerciais. Na imagem 3, podem ser observadas em detalhes todas essas características.



Imagem 3: Three-farrow Crafting Hall (30.5S, 51.0W)

Às construções e às vias pavimentadas com pedras, somam-se ruínas dos tempos do Reino de Arnor, que também podem ser encontradas nas aldeias próximas de Archet e Combe, e os grandes portões, como na citação anterior. Uma vez que o jogador se encontra com Aragorn em Bree, podemos perceber que, em sua primeira visita, o jogador se depara com a cidade antes do ataque dos Cavaleiros Negros. Mesmo assim, ele nunca verá os portões da cidade fechados à noite como sugere Tolkien na citação. A possível justificativa para não encontrar os portões fechados após a partida de Frodo seria o provável dano irreparável que os cavaleiros pudessem ter causado ao invadir a cidade, em especial ao portão oeste. Todavia, certamente, essa justificativa não cabe a uma Bree ainda não invadida.

A provável resposta seja a questão da jogabilidade e do bem ir e vir dos jogadores: quando em novembro de 2010, três anos após o lançamento do jogo, a Turbine Inc. transformou *Lotro* em um MMO free-to-play, isso significou que o jogador para criar uma conta não precisaria mais pagar mensalidade ou anuidade, mas não significou que todas as quest packs do jogo seriam liberadas. Apenas as regiões de Ered Luin, Shire, Lone-Lands e Bree-Land foram liberadas. As demais quest packs e updates deveriam ser, e ainda são, adquiridos por Turbine Points, hoje chamados de *Lotro* Points, que são pontos que o jogador ganha realizando algumas tarefas dentro do jogo. Mas o dinheiro, e é assim que a produtora do jogo obtém lucros, ainda pode ser utilizado na loja virtual do site de *Lotro*, onde as áreas e outros produtos para dentro do jogo podem ser adquiridas. Assim, por ser provavelmente a maior e mais interessante área free-to-play, já que está em uma região centralizada em Eriador e que oferece muitas facilidades (vendedores dos mais variados itens, biblioteca e ateliês, forjas de armas etc.), Bree sempre obteve grande fluxo de avatars, e esse é o provável motivo pelo qual nunca veremos os portões fechados à noite, para facilitar o acesso dos jogadores. Ao contrário da narrativa de Tolkien, em que forasteiros noturnos deveriam responder porque desejavam entrar em Bree, o jogador é sempre bem-vindo. Outro possível fator pelo alto trânsito por Bree é que a cidade não foi detalhadamente descrita por Tolkien. Em verdade, “somente quatro estruturas foram mencionadas especificamente: alojamentos para os dois porteiros, a casa de Bill Feeny (a última antes da porta sul), e a excelente pousada” a que irei dirigir minha análise a seguir,

“o Prancing Pony ” (FONSTAD, 1991, p. 124). Sendo a última meu próximo ponto de análise.

As estalagens inglesas à época dos Tudors – ainda pensando na proposta arquitetônica de *Lotro* para a cidade – possuíam sua importância por serem locais de repouso para os viajantes e local de confraternização para a comunidade dos arredores, além de disponibilizarem seus pátios internos para apresentações de companhias de teatros e, segundo Gurr e Ichikawa (2000), algumas facilidades para seus atores. Atentando-se para as grandes confraternizações típicas e longas tardes de conversas e contação de histórias, Karen Fonstad lembra que “Tolkien afirmou que *bree* significava ‘colina’, um termo apropriado para o local”, mas a cartógrafa sugere que pode também “ter sido um jogo duplo de palavras (embora não tenha sido mencionado), pois *bree* também é escocês para ‘licor’ ou ‘caldo’ – ambos foram servidos por Butterbur” (Carrapicho, em português) “em grandes medidas” (FONSTAD, 1991, p. 124). Em busca de caldo, licor e cama, os hobbits vão à estalagem Prancing Pony (Pônei Saltitante, em português) (imagem 4) seguindo a indicação de Tom Bombadil.



Imagem 4: The Prancing Pony (29.6S, 51.2W)

Quando pararam em frente a estalagem, no entanto, Sam a contemplou e se assustou com seu tamanho, possuía três andares e inúmeras janelas, e não a considerou nada aconchegante. Era de fato uma grande construção, ainda mais aos olhos de um hobbit , como explica Tolkien:

A parte da frente dava para a Estrada, e dois pavilhões estendiam-se para os fundos, construídos em terrenos parcialmente cortados das encostas mais baixas da colina, de modo que, na parte posterior, as janelas do segundo andar ficavam ao nível do solo. Havia um grande arco pelo qual se chegava ao pátio entre os dois pavilhões e à esquerda sob o arco havia um grande saguão de entrada, precedido de alguns degraus largos. A porta estava aberta, deixando escapar a luz do interior. Sobre o arco havia uma lamparina e embaixo dela estava pendurada uma grande tabuleta que trazia o desenho de um pônei branco e roliço, empinado sobre as patas traseiras. Sobre a porta estava pintado, em letras brancas: O Pônei Saltitante de Cevado Carrapicho. Muitas das janelas mais baixas mostravam luz por trás de grossas cortinas. (TOLKIEN, 2001, 157)

Ao contrário do Bolsão, encontra-se na estalagem os elementos descritos por Tolkien e há nela muitos NPCs com quem é possível interagir:

O grupo estava na grande sala de estar da estalagem. Havia um grande número de pessoas, e de todos os tipos, como descobriu Frodo depois que seus olhos se acostumaram à luz. A iluminação vinha principalmente de um fogo alimentado por achas de lenha, pois as três lamparinas penduradas às vigas emitiam uma luz fraca, meio velada pela fumaça. Cevado Carrapicho estava em pé perto do fogo, conversando com alguns anões e com um ou dois homens de aparência estranha. Nos bancos sentavam-se vários tipos de pessoas: homens de Bri, um grupo de hobbits nativos (sentados, conversando), mais alguns anões e outras figuras vagas, difíceis de distinguir nas sombras e cantos. (TOLKIEN. 2001, p. 160)

Na imagem 5, é possível ver Cevado Carrapicho, sinalizado com um grande livro verde sobre a cabeça que indica ser ele um comerciante, conversando com dois anões, mas, dessa vez, o dono da estalagem encontra-se atrás de seu balcão e não próximo à lareira, posicionada um pouco mais ao fundo da sala. À esquerda da imagem, há outros NPCs, alguns com a finalidade apenas de estar transitando pela estalagem, outros com importantes prestações de serviços. No Pônei Saltitante, o jogador poderá, entre outras coisas, contratar um barbeiro para cortar seu cabelo e, assim, mudar o penteado de seu avatar, e, se treinado for, comprar do bardo algum instrumento musical ou, ainda, solicitar que ele repare o que já se encontra em sua posse.



Imagem 5: Inside the Prancing Pony (29.6S, 51.2W)

Ao chegar na estalagem, Frodo ainda ansiava por encontrar Gandalf, mas acaba por ser encontrado por Aragorn, sob o nome de Strider (Passolargo, em português), uma entre as pessoas que pareciam se esconder nas sombras da grande sala de estar. Passolargo, apesar de sua aparência ameaçadora, se diz amigo do mago e sugere que os quartos destinados por Carrapicho aos hobbits não lhes seria seguro. Segundo Fonstad, que se ateu a tentativa de reconstruir a estrutura da estalagem a partir dos detalhes da narrativa, os quartos

(...) aparentemente, estavam mais distantes ao longo do corredor da ala norte, e talvez estivessem no extremo oposto; uma vez que a dobra de inclinação contra a colina pode não ter tido espaço suficiente para um quarto de tamanho completo, mas apenas para as

pequenas camas de Hobbits. Essa localização também tem validação na declaração de Strider de que as janelas do quarto estavam perto do chão; e enquanto degraus eram necessários na parte dianteira da pensão, na parte traseira o andar térreo era realmente mais curto do que os superiores devido à inclinação crescente (FONSTAD, 1991, 124).

Em *Lotro*, como apresenta a imagem 6, os quartos dos hobbits se encontravam mais ou menos como disposto pelo estudo de Fonstad, mas, apesar de as janelas de dentro do quarto estarem cortadas ao meio, produzindo a impressão de que acabam logo onde começa a inclinação da colina, do lado de fora, o jogador perceberá que a estalagem não se encontra encostada na colina e que, estranhamente, do lado de fora, as janelas são círculos completos. A estalagem foi posicionada a alguns metros antes do início da colina, ao contrário do que foi escrito por Tolkien. Trata-se, dentro do processo de remediação, um processo claro de adaptação. Acredito que o possível motivo para tal adaptação seja o mesmo que levou os portões da cidade a estarem sempre abertos: a melhor interação do jogador com o cenário. Certo é que, desse modo, o jogador tem a livre visão e interação com todos os lados de perspectiva da construção.

O jogador também tem a possibilidade de adentrar, além do quarto dos hobbits e da grande sala de estar, dois dos quartos destinados “às pessoas grandes”. Primeiro, encontra em um deles Aragorn que pede, como já foi dito anteriormente, que o jogador se destine à Floresta Velha. Em seguida, após retornar de todas as missões cumpridas com Tom Bombadil, o jogador perceberá que Aragorn partirá com os hobbits, mas que outra pessoa deseja vê-lo, assim avisa Carrapicho. A outra pessoa é Gandalf que pede que o jogador o ajude a defender Eriador das forças de Angmar enquanto ele também ruma para Leste. O mago sugere, ainda, que, na pessoa de Radagast, o jogador encontraria auxílio e conselho. Assim, o jogador ruma para as Terras Ermas, onde Aiwendil está.



Imagem 6: quarto para hobbits (29.6S, 51.2W)



Imagem 7: Anfiteatro em Bree (29.8S, 51.5W)

Ademais, quanto à ligação das estalagens Tudor com o teatro inglês, é interessante notar que, apesar de John Tolkien nunca ter se referido a tal questão, os produtores do jogo a sugerem ao posicionar um pequeno auditório a céu aberto com um singelo palco de madeira não dentro do pátio interno da estalagem – até porque ele não consta na descrição da narrativa – como à época Tudor, mas bem em frente a ela, do outro lado da estrada. Ali, os jogadores por vezes se reúnem e apresentam suas bandas. Na imagem 7, é possível ver alguns NPCs já posicionados na plateia, esperando algum suposto espetáculo e ao fundo a estalagem. *Lotro* remidia o teatro para dentro do jogo, assim como Tolkien remidia pinturas e esculturas para dentro da narrativa de *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*.

CONCLUSÃO

Este artigo explorou a relação dinâmica entre diferentes mídias, com foco na remediação e no diálogo intermediático, utilizando o jogo *The Lord of the Rings Online* como estudo de caso. A análise detalhada das características de remediação dos espaços em *Lotro* nos proporciona uma compreensão mais profunda não apenas do jogo em si, mas também do processo de adaptação de uma obra literária para o meio interativo dos videogames. Ao examinar a recriação da cidade de Bree e outros elementos do universo de J.R.R. Tolkien em *Lotro*, percebe-se a complexidade e o cuidado envolvidos na transposição de uma narrativa tão rica e vasta para um ambiente virtual.

A remediação de Bree, em particular, revela a atenção aos detalhes por parte dos desenvolvedores do jogo, desde a arquitetura das construções até a disposição dos NPCs e a criação de novos elementos, como o anfiteatro a céu aberto. Essa constância com a narrativa, combinada com adaptações para melhorar a jogabilidade e a experiência do jogador, contribui para uma imersão mais completa no mundo de Arda.

Igualmente, a análise das características de remediação nos leva a refletir sobre o papel dos videogames na preservação e disseminação da cultura literária. *Lotro* não apenas recria o mundo de Tolkien, mas também o expande, permitindo que os jogadores explorem áreas não descritas nos livros e interajam com personagens e eventos de maneiras inéditas. Isso não apenas enriquece a

experiência dos fãs da obra original, mas também atrai novos públicos para o universo de *O Senhor dos Anéis*.

No entanto, é importante reconhecer que a remediação de uma obra literária para um videogame não está isenta de desafios e críticas. Questões como adaptações necessárias para a jogabilidade e preservação da essência da obra são constantemente debatidas pela comunidade de jogadores e estudiosos. É crucial encontrar um equilíbrio entre a fonte, as expectativas dos leitores/jogadores e a liberdade criativa necessária para criar uma experiência única e envolvente.

À medida que os videointerativos continuam a evoluir como forma de expressão artística e cultural, podemos esperar que mais obras literárias sejam remediadas para esse meio, oferecendo novas perspectivas e possibilidades de interação com universos ficcionais. *Lotro* é apenas um exemplo do potencial transformador dos videogames na maneira como experienciamos e nos relacionamos com a literatura. Futuros estudos, portanto, tenderão à compreensão e análise de como cada uma das mídias envolvidas nas relações de remediação e adaptação podem colaborar nos processos de convergências e diálogos a partir de suas midialidades, como em Martinez (2024).

Exploring Intermediality: *The Lord of the Rings Online*

ABSTRACT

This study examines the interaction between different media, focusing on remediation and intermedia dialogue, using the game *The Lord of the Rings Online (Lotro)* as a case study. By analysing the recreation of Bree's city and other elements of J.R.R. Tolkien's universe in *Lotro*, the research highlights the complexity involved in adapting a literary narrative to the video game medium. Based on theoretical concepts of remediation and intermediality, the study investigates the remediation characteristics present in *Lotro*, including adaptations to improve gameplay and the player's experience. Furthermore, the study reflects on the role of video games in preserving and disseminating literary culture, highlighting how *Lotro* expands Tolkien's world, allowing players to explore areas not described in the books and interact with characters and events in new ways. It is concluded that *Lotro* exemplifies the potential of video games as a form of artistic and cultural expression, offering new perspectives and possibilities for interaction with fictional universes, while maintaining the essence of original literary works and attracting new audiences to these universes.

KEYWORDS: Remediation. Intermedia. *The Lord of the Rings Online*. Literature. Videogame.

REFERÊNCIAS

BOBANY, Arthur. Video game arte. Teresópolis: Editora Novas Idéias, 2007.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. Remediation: understanding new media. Cambridge: The MIT Press, 1999.

BROWN, Marshall. Multum in parvo; or comparison in Lilliput. In: SAUSY, Hans. Comparative literature in age of globalization. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006. p. 249-259.

COLE, Helena; GRIFFITHS, Mark D. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *Cyberpsychology & Behavior*. New Rochelle: Mary Ann Liebert, Inc., v.10, 2007. p. 575-583. <disponível em: <http://online.liebertpub.com/cpb>>. Acesso em: 20 de Abril de 2017.

DEEN, Phillip D. Interactivity, inhabitation and pragmatist aesthetics. *Game studies journal*. Copenhagen: Game Studies Journal, v. 11, Maio, 2011. <disponível em: <http://gamestudies.org/1102/articles/deen>>. Acesso em: 06 de setembro de 2016.

DONOVAN, Leslie A. Middle-earth mythology: an overview. In: LEE, Stuart D. *A companion to J. R. R. Tolkien*. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2014. p. 92-106.

DOVEY, J.; KENNEDY, H. W. *Game cultures: computer games as new media*. New York: Open University Press, 2006.

ECO, Humberto. *Pós-escrito a o nome da rosa*. 4ªed. Tradução de Letizia Zini Antunes e Álvaro Lorencini. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

_____. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FONSTAD, Karen Wynn. *The atlas of Middle-Earth*. Boston: Houghton Mifflin, 1991.

GURR, Andrew; ICHIKAWA, Mariko. *Staging in Shakespeare's theatres*. Oxford: Oxford University Press, 2000.

HIGGINS, Dick. *Intermedia. The something else newsletter*. Nova York, 1996. <disponível em: http://www.primaryinformation.org/oldsite/SEP/Something-Else-Press_Newsletter_V1N1.pdf> Acesso em: 21 de Setembro de 2015.

HOLMES, John R. The lord of the rings. In: LEE, Stuart D. A companion to J. R. R. Tolkien. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2014. p. 133-145.

JENKINS, H. Interactive audiences? In: HARRIES, D. (org.). The new media book. London: British Film Institute, 2002.

JØN, A. Asbjørn. The development of MMORPG culture and the guild. Australian folklore, 2010, p. 97–112.

JUUL, Jesper. A clash between game and narrative. Digital arts and culture conference. Bergen, 1998. <disponível em:
https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html>
Acesso em: 8 de fevereiro de 2016.

_____. Game liberation. [www.jesperjuul.net/gameliberation/]. PC. Jesper Juul, 2015. Acesso em: 16 de fevereiro de 2017.

_____. Games telling stories? - A brief note on games and narratives. Game Studies Journal, Vol. 1, Julho, 2001. <disponível em:
<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> > Acesso em: 8 de fevereiro de 2016.

_____. Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Massachusetts: The MIT Press, 2005.

MARTINEZ, L. Yana L. Muitas abordagens: intermedialidade, um conceito difícil. In: ARENDT, João Claudio (org.). Anais do III seminário internacional de língua, literatura e processos culturais: novas linguagens, novas leituras. Caxias do Sul: UCS, 2016, p. 1706-1715. <disponível em:
<https://www.ucs.br/site/midia/arquivos/anais-iisillpro-volume-3.pdf> > Acesso em 26 de janeiro de 2017.

_____. Media dimensions: comparing storytelling across literature, cinema and videogame. European journal of literature, language and linguistics studies. Bucharest: Oapub, v. 8, n. 1. <disponível em:
<https://oapub.org/lit/index.php/EJLLL/article/view/521>> Acesso em 26 de fevereiro de 2024.

_____. Remediation, melhores e mais eficazes maneiras de se comunicar. Organon. Porto Alegre: Editora UFRGS, v. 31, n. 61. <disponível em:
<http://seer.ufrgs.br/index.php/organon/article/view/65296>> Acesso em 26 de janeiro de 2017.

MCLUHAN, Herbert Marshall. Understanding media: the extensions of man. Berkeley: Gingko Press, 2013.

MOREN, Lisa. The wind is a medium of the sky. In: _____. Media. Baltimore: O. Kuhn Library & Gallery, 2003. p.11-20.

MUKHERJEE, Souvik. Video games and storytelling. New York: Palgrave Macmillan, 2015.

OLIVEIRA, Maria de Lourdes Abreu. Literatura e mídia: uma reflexão. Verbo de minas. Juiz de Fora: Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora, v. 9, n. 17, 2009. <disponível em: <http://seer.cesjf.br/index.php/verboDeMinas/article/view/233> > Acesso em 22 de fevereiro de 2017.

RAJEWSKY, Irina O. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, Thais Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares. Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora, FALE/UFMG, 2012. p. 51-73.

SAUSY, Hans. Comparative literature in age of globalization. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006.

SHAW, Adrienne, Identity, identification, and media representation in video game play: an audience reception study. 2010. 286 p. Dissertation (Degree of Doctor of Philosophy) – University of Pennsylvania, Philadelphia. 2010.

SHIPPEY, Tom. The road to Middle-Earth. London: HarperCollins, 2005.

SIMONS, Jan. Narrative, games, and theory. Game studies journal. Copenhagen: Game Studies Journal, v. 7, Agosto, 2007. <disponível em: <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>>. Acesso em: 06 de setembro de 2016.

STANDING Stone Games. The Lord of the Rings Online. [Lotro.com]. PC. Boston: Standing Stone Games LLC, 2017.

TOLKIEN, J. R. R. A árvore e a folha. Tradução de Ronaldo Eduard Kyrmse. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

_____. O hobbit. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

_____. O Senhor dos Anéis. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. O silmarillion. Tradução de Waldéa Barcellos. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

VAN TIEGHEM, P. La littérature comparée. Paris: Col. A. Colin, 1931.

WALLIN, Mark Rowel. Myths, monsters and markets: ethos, identification, and the video game adaptations of The Lord of the Rings. *Game studies journal*. Copenhagen: *Game Studies Journal*, v. 7, Agosto, 2007. <disponível em: <http://gamestudies.org/0701/articles/wallin>>. Acesso em: 20 de Março de 2017.

WASSMANN, Elena. Die Novelle als Gegenwartsliteratur. St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag, 2009.

WOLF. Mark J.P. The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond. Westport: Greenwood Press, 2008.

YORKE, Trevor. Tudor houses explained. Newbury: Countyside Books, 2009.

Recebido: 29 mar. 2024

Aprovado: 20 nov. 2024

DOI: 10.3895/rl.v26n48.18348

Como citar: MARTINEZ, L.Y.L. Explorando o diálogo intermediário: *The Lord of the Rings* online. *R. Letras*, Curitiba, v. 26, n. 48, jan./jun. 2024. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rl>>. Acesso em: XXX.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

