

RESUMO PARA COMUNICAÇÃO (ORAL/SINALIZADA) - TRADUÇÃO  
INTERSEMIÓTICA

**TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO: UM ESTUDO INTERSEMIÓTICO DE  
RESIDENT EVIL 4**

*Matheus Simplicio Ribeiro Da Silva (matheus.simplicio@urca.com.br)*

*Shalatiel Bernardo Martins (shalatiel.bernardo@urca.br)*

Essa pesquisa tem como corpus os jogos Resident Evil 4 (2005) e Resident Evil 4 Remake (2023). A proposta da pesquisa consiste em analisar os elementos intersemióticos presentes no jogo original e a sua adaptação para sua versão Remake, buscando demonstrar como esses elementos compõem o enredo e a estrutura de ambos os jogos. Sob a teoria da tradução de Jakobson (1959) e sua divisão tripartite investigamos a relação entre tradução intralingual, interlingual e intersemiótica, enfatizando como essas práticas moldam a narrativa e o aprendizado em jogos digitais. Discutimos, também, como o Remake age enquanto uma reformulação intralingual e interlingual, utilizando do script dos diálogos de ambos os jogos como instrumento de coleta de dados para analisar as mudanças socioculturais realizadas de um jogo para o outro. Além disso, sob as teorias de Verevis (2006) e a obra Play It Again, Sam: Retakes on Remakes, buscamos comparar em busca de semelhanças e diferenças a definição de remake enquanto visão cinematográfica e no mundo

dos jogos. Posteriormente, abordamos o remake em forma de adaptação, dialogando com a teoria da adaptação de Hutcheon (2013). Buscamos explorar como o Resident Evil 4 Remake revisita e transforma os elementos narrativos, visuais e interativos da obra original para atender às demandas contemporâneas. O foco será entender o remake enquanto uma obra derivada, mas, ao mesmo tempo, independente, capaz de dialogar com o original e estabelecer sua própria identidade cultural e narrativa, se adaptando de forma intersemiótica. Tratando sobre metodologia da pesquisa, por meio de uma abordagem quanti-qualitativa e descritiva, a pesquisa adota o estudo de caso como método principal, utilizando screenshots e a transcrição de diálogos como instrumentos de coleta de dados. Com base nos estudos intersemióticos de Jakobson (1959) e Plaza (2001), a análise destaca, também, como elementos visuais, sonoros e linguísticos se integram para criar significado e enriquecer a experiência narrativa. Como resultado, o estudo procura demonstrar a importância e a presença da intersemiose na construção de sentido e na adaptação de conteúdos interativos, contribuindo para a compreensão das práticas de tradução e adaptação em jogos eletrônicos, enquanto ressalta o remake como uma parte fundamental dessa transição.

Palavras-chave: tradução intersemiótica; jogos digitais; teoria da adaptação; remake.