



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Câmpus de São José do Rio Preto

Dílson César Devides

Do épico ao videogame:
Caramuru e as novas mídias

São José do Rio Preto
2018

Dílson César Devides

Do épico ao videogame:

Caramuru e as novas mídias

Tese apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Letras, junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de São José do Rio Preto.

Orientador: Prof. Dr. Gentil Luiz de Faria

São José do Rio Preto
2018

Devides, Dílson César .

Do épico ao videogame: *Caramuru* e as novas mídias / Dílson César Devides . – São José do Rio Preto, 2018
179 f.: il., tabs.

Orientador: Gentil Luiz de Faria

Tese (doutorado) – Universidade Estadual Paulista (UNESP),
Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto

1. Literatura brasileira. 2. Jogos. 3. Durão, José de Santa Rita – 1718?-1784 - Caramuru. 4. Jogos educativos. I. Título.

CDU – 37.015

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca do IBILCE
UNESP - Câmpus de São José do Rio Preto

Dílson César Devides

Do épico ao videogame:

Caramuru e as novas mídias

Tese apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Letras, junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de São José do Rio Preto.

Comissão Examinadora

Prof. Dr. Gentil Luiz de Faria
UNESP – Câmpus de São José do Rio Preto
Orientador

Prof^a. Dr^a. Vera Helena Gomes Wielewicki
Universidade Estadual de Maringá – UEM

Prof. Dr. Ivan Marcos Ribeiro
Universidade Federal de Uberlândia – UFU

Prof^a. Dr^a. Nilce Maria Pereira
UNESP – Câmpus de São José do Rio Preto

Prof. Dr. Álvaro Luiz Hattnher
UNESP – Câmpus de São José do Rio Preto

São José do Rio Preto
30 de novembro de 2018

Para minha esposa Michelle e meus filhos Luis Roberto e Helena.

AGRADECIMENTOS

À minha esposa, Michelle, e meus filhos, Luis Roberto e Helena, pelo apoio incondicional, pela compreensão das ausências e pelo amor que nos une.

Às minhas irmãs, cunhados e sobrinhos, pelos bons pensamentos e boas vibrações emanadas à minha pessoa.

Ao Professor Gentil Luiz de Faria por sua dedicada orientação e alvitre incisivo e sábio.

Aos Professores Gisèle Manganelli Fernandes, Álvaro Luiz Hattner, Marcelo Magalhães Bulhões e Laan Mendes de Barros pelo companheirismo e ensinamentos fundamentais para este estudo.

À Faculdade de Tecnologia Prof. Antonio Seabra (FATEC LINS) por todo o suporte, ajuda e concessões que foram de suma importância para frequentar o curso e realizar a pesquisa.

Na verdade, por trás dessa artisticidade das atividades humanas encontramos algo ainda mais básico: o *jogo* como fonte de sentido. Não apenas o jogo com os objetos materiais, mas o jogo simbólico, o jogo dialógico e todas as práticas da cultura. A arte aparece, então, como jogo criativo que atualiza a condição existencial de abertura a possibilidades.

Monclar E. G. L. Valverde (1997, p. 48)

RESUMO

Este estudo aborda o potencial lúdico da literatura brasileira, mais especificamente, da obra *Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia*, de José de Santa Rita Durão. O objetivo é evidenciar que a literatura brasileira tem potencialidade para servir de argumento para videogames, assim como já vem sendo feito com o cinema e a TV. Para dar cabo dessa empreitada, primeiramente realizou-se um estudo sobre a influência, consequências e transformações que o desenvolvimento da tecnologia da informação vem causando no modo como as pessoas se relacionam com o conhecimento e com a literatura e como os videogames passaram a fazer parte não só do lazer, mas também da cultura das novas gerações como meio de entretenimento e instrução. Para tanto, recorreu-se, dentre outros, aos textos de George Landow, Pierre Lévy, Katherine Hayles, Janet Murray e Katie Salen para averiguar como os hipertextos e a literatura eletrônica dialogam com as narrativas dos videogames e como os jogos elevaram exponencialmente a capacidade interativa do fruidor se comparado às mídias tradicionais, mostrando que os videogames, mesmo sendo prioritariamente um produto de recreação, podem abordar e portar temáticas culturais proíficas. Em seguida, para pontuar a obra de Durão no universo mítico-narrativo e, posteriormente, como potencial argumento para um roteiro de videogame, buscou-se em Joseph Campbell e Christopher Vogler as estruturas da jornada do herói da perspectiva mitológica e como um produto audiovisual. Por fim, para entender o processo de adaptação de uma obra literária para outro suporte, ancorou-se, principalmente, nas ideias de Linda Hutcheon, Syd Field, Doc Comparato e Robert McKee para assinalar, sob a ótica de teóricos e produtores audiovisuais, os aspectos mais relevantes para a empreitada adaptativa, revelando que, para aqueles envolvidos diretamente na realização de filmes, minisséries, telenovelas, enfim, de produtos, a preocupação com a exequibilidade do projeto, tanto do ponto de vista técnico quanto financeiro, incluídos aí o potencial de público que se pretenda alcançar, é mais relevante que aspectos de qualidade artística e engenho intelectual. Realizaram-se ainda, dois estudos comparativos de adaptações do *Caramuru*, uma para o público juvenil, de João de Barros, outra, uma peça de teatro, de Angelo Venosa. Além de servirem com exemplos do processo adaptativo, auxiliaram a destacar características do poema de Durão importantes para adaptá-lo a um videogame.

Palavras-chave: *Caramuru*. Videogame. Adaptação. Roteiro.

ABSTRACT

This study approaches the ludic potential of the Brazilian literature, more specifically the work *Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia*, by José de Santa Rita Durão. The objective is to highlight that the Brazilian literature has potential to serve as a subject for video-games, just as it has been done in the cinema and television. To carry out this task, firstly was realized a study on the influence, consequences and transformations that the development of information technology has been causing in the way people relate to knowledge and literature and how video-games became part of not only leisure, but as a mean of entertainment and learning of the new generation's culture. To that end, it was studied, among others, to the texts of George Landow, Pierre Lévy, Katherine Hayles, Janet Murray and Katie Salen to find out how hypertexts and electronic literature dialogue with video-games' narratives and how electronic games exponentially increased the interactive capacity of the user when compared to the traditional medias, showing that video-games, though primarily used as a recreation product, can approach and carry profitable cultural themes. Then, to point the work of Durão in the mythical-narrative universe and, posteriorly, as a potential subject for a video-game script, it was researched in Joseph Campbell and Christopher Vogler, the hero's journey structures from the mythological perspective and as an audiovisual product. Finally, to understand the process of adapting a literary work to another medium, the research was mainly backed up on the ideas of Linda Hutcheon, Syd Field, Doc Comparato and Robert McKee to point out, from a perspective of theoreticians and audiovisual producers, the most relevant dimensions for an adaptive undertaking, revealing that for those involved directly in the realization of films, miniseries, soap operas, in short, of media products, the concern with the feasibility of the project, both from a technical and financial point of view, including the potential audience that is intended to be reached, is more relevant than the aspects of artistic quality and intellectual resourcefulness. Two comparative studies of *Caramuru's* adaptations were also carried out, one for the juvenile audience by João de Barros, the other a play by Angelo Venosa. In addition to serving with examples of the adaptive process, they have helped to highlight important features of Durão's poem in order to adapt it to a video-game.

Keywords: *Caramuru*. Video-game. Adaptation. Script.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1	Sonya Blade, do jogo <i>Mortal Kombat</i>	42
FIGURA 2	Sheeva personagem de <i>Mortal Kombat</i>	43
FIGURA 3	Lara Croft, personagem de <i>Tomb Raider</i>	44
FIGURA 4	Tela do jogo <i>Memórias de um sargento de milícias</i>	55
FIGURA 5	Tela da aba Escritório do jogo <i>Dom Casmurro</i>	55
FIGURA 6	Tela inicial do jogo <i>O cortiço</i>	56
FIGURA 7	Tela da aba Construção de casas do jogo <i>O cortiço</i>	57
FIGURA 8	Comparação de esquemas e terminologia, de Vogler	141
FIGURA 9	Modelo da jornada do herói, de Vogler	143
FIGURA 10	Crise central, de Vogler	145
FIGURA 11	Arco de personagem, de Vogler	146
FIGURA 12	Modelagem de Diogo Álvares	154
FIGURA 13	Modelagem de Jararaca	155
FIGURA 14	Modelagens de Paraguaçu	156
FIGURA 15	Modelagem de Sergipe	156
FIGURA 16	Modelagem de índios tupinambás e potiguaras	157
FIGURA 17	Estrutura funcional das cenas e fases do jogo	159

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 LITERATURA E VIDEOGAMES: DIÁLOGOS INICIAIS	15
Cibercultura e videogames: alinhavando a rede	15
Narratividade e interação nos videogames	27
Ludicidade e leitura	47
2 CARAMURU E ADAPTAÇÕES	62
Santa Rita Durão	63
Angelo Venosa	87
João de Barros	94
3 ADAPTAÇÃO E ROTEIRO	100
Da teoria e da práxis	100
4 DA JORNADA DE CARAMURU ÀS NOVAS MÍDIAS	117
O monomito em Santa Rita Durão	117
<i>Caramuru</i> como mote para novas mídias	132
<i>Caramuru</i> , o jogo	150
CONSIDERAÇÕES FINAIS	161
REFERÊNCIAS	165
ANEXO: Adaptação de <i>Caramuru</i> para videogame	171

Introdução

O surgimento da escrita representou um marco para o desenvolvimento intelectual humano. A partir daquele momento seria possível registrar graficamente aquilo que dependia de memórias privilegiadas para não ser esquecido. A invenção da prensa por Gutenberg agilizou consideravelmente o trabalho que copistas levavam até mesmo anos para realizar, além de findar com as alterações ou incorreções que o extenuante trabalho de cópia poderia causar. Da invenção da fotografia ao cinematógrafo e, posteriormente, a televisão, os avanços tecnológicos vêm modificando o modo como os seres humanos registram e contam sua história. Mais recentemente, o aparecimento dos computadores pessoais, dos videogames e o advento da internet, além de tecnologias com as quais estão intimamente ligados, como a transmissão digital, a realidade aumentada e/ou virtual, outros equipamentos de interação homem-máquina, possibilitaram outros rumos às artes gráficas, à literatura, ao cinema, ao entretenimento, enfim, ao modo como o Homem organiza e conta sua história.

Assim como se deu com o cinema, primeiramente, e depois com a TV, os videogames foram buscar na literatura substratos para suas narrativas. De meros pontos luminosos que se moviam verticalmente para os atuais jogos com resolução HD (já existem alguns com resolução 4K, embora ainda não tão populares), os videogames tornaram-se mais um meio de se contar histórias cada vez mais elaboradas, beneficiadas com as possibilidades da interação direta com o enredo, permitindo ao jogador interferir no desenvolvimento da história. Os jogos, assim como as mídias, “conduzem o ficcional para uma extraordinária ‘oficina’ de imagens e se dedicam a promover uma estreita relação entre ficção e imagem” (Bulhões, p. 56).

O universo lúdico, portanto, adentra intrínseca e definitivamente, o universo narrativo. Não que a ludicidade estivesse alheia à narrativa, mas talvez as potencialidades tecnológicas tenham permitido aos videogames e, principalmente, à literatura eletrônica e a algumas experimentações do cinema e das artes, sua percepção factual. Para Huizinga (2000, p. 54), o elemento lúdico perpassa todo o cotidiano, ficando, entretanto, em segundo plano, cristalizando-se “sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original”. As novas mídias e suas tecnologias estão, ao menos no tocante à narratividade, descortinando o elemento lúdico.

Ao afirmar que “toda poesia tem origem no jogo: o jogo sagrado do culto, o jogo festivo da corte amorosa, o jogo marcial da competição, o jogo combativo da emulação da troca e invectiva, o jogo ligeiro do humor e prontidão” (p. 143), Huizinga abre margem para se discutir

a ludicidade, ou, mais especificamente, como os videogames podem valer-se ludicamente da literatura. Contribuindo, assim, para “colocar de vez os jogos eletrônicos dentro de um rol de objetos que fazem parte de nossa cultura – não só atendendo ao mundo do entretenimento e do lazer, mas também como meio para outras formas de relação humana” (Galisi, p. 238). A relação simbiótica que as mídias foram estabelecendo com a literatura auxiliaram consideravelmente a que alcançassem o *status quo* de objetos culturais de que fala Galisi.

No cinema, a literatura brasileira não tardou a aparecer nas telas em películas nacionais como *O pagador de promessas*, de 1962, *Vidas secas*, de 1963, *Macunaíma*, de 1969, *O guarani*, de 1979. Na TV, quer seja como telenovelas, quer como minisséries, as obras literárias adaptadas são o suprasumo da programação. Normalmente exibidos em horários especiais, esses programas visam a um público seletivo e têm garantido audiência e bons dividendos para as emissoras. A Rede Globo, mais profícua produtora nacional de telenovelas e minisséries, já levou ao grande público títulos como *Escrava Isaura* (1976), de Bernardo Guimarães; *Tieta e Dona Flor e seus dois maridos* (1998), de Jorge Amado; *Terra dos meninos pelados* (2003), de Graciliano Ramos; *Os Maias* (2001), de Eça de Queirós. Por outras emissoras foram adaptados os romances *Éramos seis*, de Maria José Dupré, e *As pupilas do senhor reitor*, de Júlio Dinis, exibidas pelo SBT, em 1994 e 1995, respectivamente; e *Meu pé de laranja lima*, de José Mauro de Vasconcelos, exibida pela Rede Bandeirantes em 1980. Esses exemplos, de uma lista maior, serviram para a criação de um público mais seletivo, que via nas telas histórias já conhecidas, colaborando para a criação e manutenção de audiência.

A indústria de videogames vem seguindo a mesma fórmula e adaptou, dentre outros, *A Divina Comédia* e *Frankenstein*, que deram origem aos jogos *O inferno de Dante* (2010) e *Frankenstein* (1995). Já há, inclusive, jogos adaptados para outras mídias como *Assassin's Creed* e *Gears of War*, ambos de 2012, que foram editados como livros, e *Resident Evil* (2002), *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), *Street Fighter – a última batalha* (1994), que viraram filmes.

Na contramão da busca por enredos mais envolventes e complexos, alguns produtores de videogame alegam que a busca por uma boa jogabilidade, definida como “as escolhas, os desafios ou as consequências enfrentadas pelos jogadores ao navegar em um ambiente virtual” (Novak, p. 186), é a principal característica de um jogo. Tal postura não deve, no entanto, induzir a pensar que o enredo pode ser preterido em relação à jogabilidade. Os videogames atuais buscam conciliar enredo complexo e jogabilidade elaborada, pois “como a tecnologia avança a passos largos, nos jogos que misturam gêneros, cada vez mais as narrativas são importantes” (Ranhel, p. 20).

Assim, utilizar a literatura como mote para a criação de videogames é uma necessária realidade. Por motivos econômicos e tecnológicos, a indústria de videogames se desenvolveu sobretudo nos Estados Unidos e no Japão e, posteriormente, na Europa e no Canadá. Talvez por isso, os produtores de jogos tenham buscado na cultura e literatura nacionais obras para adaptar, fato que trouxe aos jogos muito da mitologia greco-romana e nórdica, da literatura de terror e suspense inglesa, restando ao mercado brasileiro, incipiente em produção, contentar-se com a cultura estrangeira.

Não há aqui qualquer sentimento xenófobo. Entretanto, a língua portuguesa, que já produziu obras significativas para as Letras, merece também adentrar às novas mídias. Por entender que “os jogos precisam ser literatos, em certo sentido, para adquirir a arte em que a linguagem é manipulada com profundidade e precisão, e a poesia precisa se mover rumo ao digital e encontrar novos terrenos, ao invés de simplesmente migrar do impresso para o digital” (Andrews, p. 144), propôs-se estudar um poema nacional. Assim, sobretudo como as narrativas mitológicas europeias, algumas registradas em epopeias, já serviram de argumento para filmes e videogames, muito por seus elementos fantásticos e cenas de ação e aventura, buscou-se na literatura brasileira uma obra equivalente em características, chegando-se ao *Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia*, de frei José de Santa Rita Durão, principalmente por ser um épico, o mais fiel à tradição clássica da literatura nacional, que, em tese, traz as mesmas características valorizadas em épicos internacionais, ou seja, a presença do maravilhoso e fantástico, de batalhas campais e situações extremas nas quais o herói coloca a vida em risco por sua missão, das quais advém profundos ensinamentos humanos.

Ademais, por valer-se de um mito brasileiro, a história do naufrago Diogo Álvares Correia, e tratar de questões históricas e políticas, além da riqueza de descrições sobre os elementos naturais e humanos do Brasil, o poema de Durão tem potencialidade para tornar-se um videogame, assim como teve para ser adaptado à TV como minissérie em comemoração aos 500 anos do descobrimento do Brasil, sendo posteriormente condensado em filme para o cinema. A ideia, portanto, ancora-se na importância do uso de nossa história e cultura como “um ponto digno de atenção especial, já que os jogos vendidos no país também merecem temáticas relacionadas ao nosso universo cultural” (Galisi, p. 237).

A presente tese se propõe a estudar as relações entre literatura e outras mídias, nomeadamente, os videogames e o cinema, tomando por mote o processo adaptativo. Por outras palavras, pretende-se discutir temas como a narratividade nos videogames, o uso e importância de obras adaptadas para videogames na fruição da leitura literária, as facetas estruturais que auxiliam na criação de um roteiro e, por fim, a escrita de um roteiro adaptado de o *Caramuru*.

Para tanto, este estudo amparou-se, dentre outros, em textos que tratam da criação de videogames como *Regras do jogo* (2012), de Katie Salen e Eric Zimmerman; da adaptação e roteirização como *Story* (2016), de Robert McKee e *Uma teoria da adaptação* (2013), de Linda Hutcheon; das questões concernentes às novas mídias e tecnologias, como *Hipertexto* (1995), George Landow, *Cibercultura* (1999), Pierre Lévy e *Mapa do jogo* (2009), de Lúcia Santaella e Mirna Feitoza; além do arcabouço da historiografia e crítica literárias de Antonio Candido e sua *Formação da literatura brasileira* (1959) e de Waltensir Dutra e seus estudos sobre o arcadismo nacional que compõem *A literatura no Brasil* (1968), de organização de Afrânio Coutinho.

A tese estrutura-se em quatro partes e um anexo. A primeira delas dedica-se aos aspectos concernentes à literatura e aos videogames, principiando por um panorama sobre os avanços tecnológicos da informação e como influenciaram dentre outros aspectos, na questão textual. Segue tratando de aspectos relativos à narratividade e a interação nos videogames, conceituando termos basais na relação proposta como interatividade; interação lúdica, como ela se torna significativa em um jogo e como se dá narrativamente em alguns jogos, abrindo margem para discussões de ordem cultural. Aproveitando-se dos conceitos lúdicos abordados, a discussão avança para o ambiente da leitura e de como os videogames podem colaborar na fruição literária e no despertar de apreço à literatura.

O estudo segue apresentando, por assim dizer, três caramurus, o épico de Durão e sua fortuna crítica, uma peça teatral de Angelo Venosa, que trata de Diogo Álvares e sua família algumas décadas após o retorno do herói e Paraguaçu da França, e a adaptação do português João de Barros para o público juvenil. Além de pontuar aspectos sobre o poema do Frei, os textos fazem as vezes de exercícios práticos sobre conceitos e noções acerca da adaptação e da sobrevivência ou o ressurgimento de obras menos valorizadas ou esquecidas.

A fim de estabelecer um elo com as adaptações estudadas, a terceira parte trata da temática da adaptação e do roteiro, mais especificamente sobre as abordagens de Linda Hutcheon, Syd Fiel, Doc Comparato, Marcos Rey e Robert McKee; a primeira como suporte teórico propriamente dito, os demais como um contraponto teórico-prático, uma vez que se tratam de pessoas envolvidas diretamente na produção, realização, enfim, no universo audiovisual.

Alicerçada nas discussões anteriores, a quarta parte intenta levar o *Caramuru* às novas mídias, primeiramente, por meio do estudo de *O herói de mil faces*, de Joseph Campbell, pontuando no épico de Durão as etapas propostas nos estudos do professor estadunidense, legitimando e evidenciando que, assim como um sem-número de narrativas, o *Caramuru* apresenta estrutura semelhante aos clássicos, não especificamente quanto à estrutura do texto

épico, mas sim como percurso mítico do herói. Compõem ainda esse segundo capítulo os preceitos de Christopher Vogler, que, em seu *A jornada do escritor*, auxilia a pensar uma narrativa do ponto de vista da escrita de um roteiro para audiovisual. A perspectiva de Vogler auxilia a pensar a narrativa preparando-a para ser um roteiro. Assim, instrui em quais momentos devem estar ao pontos de maior tensão dramática, como preparar o clímax, quais as funções dos principais arquétipos personificados, muitas vezes, em personagens, além de desmistificar os papéis de tais arquétipos com exemplos no universo contemporâneo.

Por fim, após as Considerações finais, como Anexo, há um roteiro de videogame escrito por José Vieira Júnior, graduado em Tecnologia em Jogos Digitais, na Faculdade de Tecnologia Prof. Antonio Seabra (FATEC LINS), sob orientação do autor desta tese. O roteiro, que verte para o videogame o poema de Durão, é parte do trabalho de conclusão de curso de Vieira Júnior, que autorizou a utilização de seu texto como exemplo do potencial lúdico da literatura nacional.

Os estudos propostos levaram à confirmação da hipótese de que a literatura nacional dispõe de potencial lúdico para servir de argumento para a criação de videogames. Porquanto constatou-se que adaptar textos literários para videogames é um processo cada vez mais habitual, pois tais textos auxiliam a criação de jogos, quer seja por sua profundidade narrativa ou enredos envolventes, quer pelo público cativo que arrebanha junto aos leitores. Asseverou-se também, através das análises e comparações de adaptações, que a literatura brasileira, aqui pelo exemplo do *Caramuru*, pode colaborar para a criação de jogos, servindo-lhes de mote, auxiliando, assim, aos produtores nacionais a desenvolverem videogames com temáticas mais próximas à cultura brasileira que, além de favorecer a divulgação e resgate de obras e temas nativos, elevam o produto videogame a outro patamar cultural, prestando-se tanto para fins educativos quanto lúdicos.

1 LITERATURA E VIDEOGAMES: DIÁLOGOS INICIAIS

Cibercultura e videogame: alinhavando a rede

Dentre os novos aparatos tecnológicos, surgidos desde os anos 1970, há um sem-número de utensílios que facilitaram sobremaneira a vida cotidiana. São equipamentos domésticos que agilizam o preparo de alimentos e poupam tempo na lida do lar; são eletrônicos que trazem para dentro das residências toda sorte de informações, quase instantaneamente, por canais de televisão por assinatura e, principalmente, pela internet. Televisores, telefones celulares, tablets, relógios de pulso, consoles de videogames já podem ser conectados à *World Wide Web*, reduzindo consideravelmente as distâncias globais, possibilitando acesso às informações que antes estavam alocadas a quilômetros em bibliotecas e centros de pesquisa.

A pujança tecnológica das últimas quatro décadas trouxe mudanças importantes às diversas facetas da vida, seja no trabalho, nos estudos ou no lazer, e com elas surgiu a necessidade de nomear o variado número de aparatos e conceitos, a maioria advindos da Tecnologia da Informação, televisão interativa, internet das coisas, mídias sociais, ficção interativa, hipertextos, *e-book*, avatar, *QR-Code*, ciberarte, videogames. Para este último não há uma definição consensual; utiliza-se indiscriminadamente os termos videogame, jogos digitais ou simplesmente, *games*.

Internacionalmente, a área é chamada Game Studies, indicando que o termo *Game* refere-se aos jogos de videogame, computador e *on-line*. Muito provavelmente por isso, livros nacionais que abordam o tema costumam usar o termo *game* em vez de videogame ou jogos digitais; basta conferir livros respeitados como *Ficção nas mídias*, de Marcelo Bulhões, *Mapa do jogo*, organizado por Lúcia Santaella e Mirna Feitoza, e *Artes do videogame*, de Jesus de Paula Assis, que utilizam indiscriminadamente ora *game* ora videogame. Ainda há outros em que há a ocorrência exclusiva do termo videogame. É o caso de *A arte no século XXI*, organizado por Diana Domingues. Já nos livros traduzidos do inglês, é comum que o termo *game* permaneça em sua língua original, indicando uma predileção dos tradutores por mantê-lo intacto. É o que ocorre na série *Introdução ao desenvolvimento de games*, de Steve Rabin, e *Desenvolvimento de games*, de Jeannie Novak.

Sobre a falta de consenso em relação a que termo usar, Wolf e Perron deram a seguinte explicação:

Ainda hoje, nos textos sobre este tema, são chamados tanto de *video games* [“vídeogames”] – e inclusive *videogames* –, como *computer games* [“jogos de computador”] ou *electronic games* [“jogos eletrônicos”], e às vezes estes dois últimos termos aparecem juntos (por exemplo, o “VCS” da Atari VCS 2600 era a sigla de Video Computer System). Enquanto o termo *electronic games* pode referir-se a qualquer jogo que tenha um componente eletrônico (como o *Simon* de Milton Bradley [1978] ou o *Merlin* de Parker Bros. [1978], que não têm nenhum elemento visual além das luzes intermitentes), os termos *video games* e *computer games* fazem referência de forma mais concreta ao tema que tratamos – e, além disso, são os termos que se utilizam mais comumente no discurso popular e acadêmico. Por sua natureza mais exclusiva e exata, neste livro decidimos utilizar *videogames*. (*on-line*).¹

Percebe-se que na versão espanhola do excerto acima o termo *videogame* do inglês foi traduzido para *videojuego* em espanhol. Fosse a versão lusitana, o termo seria *videojogo*, fosse a francesa, *jeu vidéo*. Evidenciando a tendência nesses países pela tradução do termo *videogame* para seus idiomas nacionais. Portanto, “não existe definição consensual de *videogame* e, assim, escrever sobre esse ‘objeto’ é mover-se em terreno não cartografado ou, talvez, não cartografável.” (Assis, p. 5). Destarte, concordando com Wolf e Perron e para evitar confusão de termos, este trabalho utilizará *videogame* para referir-se ao jogo digital, quer seja para console quer para computadores, possa ser jogado *on-line* ou não.

Recursos tecnológicos como os computadores, que se desenvolveram mais acentuadamente a partir dos anos 1970, nos Estados Unidos, como o surgimento do computador pessoal e da proliferação da internet nos anos 1980, possibilitaram que ganhasse corpo o que hoje se chama cibercultura. Entende-se por esse termo, de modo sucinto, toda a cultura que envolve os PCs (computadores pessoais) e a internet e o modo como mudaram a comunicação interpessoal. À internet é atribuído o papel de agente maior, pois possibilitou que os computadores, ao conectarem-se, que se invertesse a lógica vigente até então na comunicação. Em outras palavras, a conexão em rede dos PCs retirou das grandes organizações de comunicação a hegemonia da produção de informação.

¹Todavía hoy, en los escritos sobre este tema se los llama tanto *video games* [“videojuegos”] – e incluso *videogames* –, como *computer games* [“juegos de ordenador”] o *electronic games* [“juegos electrónicos”], y a veces estos dos últimos términos aparecen juntos (por ejemplo, el “VCS” de la Atari VCS 2600 era la sigla de Video Computer System). Mientras que el término *electronic games* puede referirse a cualquier juego que tenga un componente electrónico (como el *Simon* de Milton Bradley [1978] o el *Merlin* de Parker Bros. [1978], que no tienen ningún elemento visual aparte de las luces intermitentes), los términos *video games* y *computer games* hacen referencia de forma más concreta al tema que tratamos – y, además, son los términos que se utilizan más a menudo en el discurso popular y escolar. Por su naturaleza más exclusiva y exacta, en este libro hemos decidido utilizar *videojuegos*. (*on-line*).

Videogames, *smartphones*, navegação por GPS, comunicação instantânea por áudio e vídeo, arquivamento de acervos na nuvem, utensílios domésticos conectados à internet são apenas alguns dos equipamentos e recursos que, para os nascidos em tempos analógicos, podem causar dificuldades e até mesmo isolamento. Mas para os chamados nativos digitais, toda a parafernália de artefatos é absolutamente comum. Para eles, as obras iniciais de Pierre Lévy, filósofo que primeiro alinhavou as malhas da cibercultura, podem vir a parecer óbvias e elementares. No entanto, para parte da população nascida na era analógica e que tem dificuldades de acesso ou manuseio de equipamentos mais atuais, faz-se necessário entender que “as tecnologias digitais surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transição, mas também novo mercado de informação e do conhecimento” (Lévy, 1999, p. 32).

Mesmo como nativos digitais as crianças e jovens sofreram o impacto do acesso às novas tecnologias, pois deixaram as saudáveis brincadeiras nas ruas e praças por horas em frente a uma tela, movendo praticamente apenas os dedos e os olhos. No entanto, faz-se necessário salientar que já há muito existem videogames que instigam ao movimentam sendo, inclusive, usados em academias de ginástica (ou em substituição a elas) e em tratamentos de saúde. Alguns videogames já são utilizados para tratamentos psicológicos e comportamentais, como o *Evo*² (aprovado pelo Ministério da Saúde dos Estados Unidos), desenvolvido para tratar pacientes com déficit de atenção e hiperatividade. Algumas tecnologias desenvolvidas para o universo dos videogames são utilizadas para tratamentos fisioterápicos, como o console Wii e o Kinect, que obrigam o paciente/jogador a mover-se para prosseguir no jogo e, conseqüentemente, realizar movimentos necessários à sua reabilitação e à análise clínica dos profissionais da saúde. Para Maria Elisa Pimentel Piemonte (2016), coordenadora de projetos envolvendo saúde e jogos digitais na USP, “a primeira impressão das pessoas é que a escolha do videogame está ligada a ser uma terapia mais divertida, mas nosso argumento não é esse.” Para a pesquisadora o ato de jogar “exige uma divisão de atenção, um controle de movimento mais automático, que é exatamente o que a gente usa no dia a dia” (on-line).

² Desenvolvido pela empresa Akili, o jogo *Evo*, cujo nome é uma referência à evolução cerebral a que se espera daquele que o joga, foi desenvolvido para tratar transtornos psicológicos como o TDAH (transtorno de déficit de atenção com hiperatividade). Mais informações podem ser obtidas em:

<<http://revistagalileu.globo.com/Ciencia/Saude/noticia/2016/01/videogames-podem-ser-usados-para-tratar-doencas-psicologicas.html>>. Acesso em 14 jul. 2016.

<<https://www.akiliinteractive.com/>>. Acesso em 30 abr. 2018.

<<https://universa.uol.com.br/noticias/redacao/2015/11/26/gamers-criam-jogo-eletronico-para-ajudar-no-tratamento-de-criancas-com-tdah.htm>>. Acesso em 30 abr. 2018.

<<http://link.estadao.com.br/noticias/games-abrem-nova-fronteira-para-criacao-de-tratamentos-medicos,1000047978>>. Acesso em 30 abr. 2018.

De modo um pouco mais sistematizado, poderia dizer, valendo-me das ideias de André Lemos (2002), que são três as grandes chaves da cibercultura. A primeira é a liberação dos polos de emissão, que implica, assim como já referido anteriormente, na quebra do monopólio da informação. Toda e qualquer pessoa conectada à rede pode produzir suas informações e veiculá-las por redes sociais, blogs, páginas pessoais, Youtube e congêneres. A segunda é a conexão generalizada e aberta, que possibilita às pessoas inter-relacionarem-se indiscriminadamente umas com as outras pela internet, podendo-se juntar em grupos, abertos ou fechados, formando novas tribos que se encontram virtualmente por afinidades várias, diminuindo ainda mais as distâncias, já encurtadas pelo telefone desde o século passado, mas agora elevada a uma nova potência que agrega à transmissão de voz a imagem, tornando realidade aparelhos vislumbrados pelos livros de ficção científica e pelo cinema, utilizando de aplicativos para celulares e computadores que dispensam a ligação telefônica, ignorando as grandes corporações, impingindo-lhes prejuízos que as forçam a mudanças drásticas no trato com o consumidor. Eis aí o gancho para a terceira chave, a reconfiguração que evidencia que há uma constante tensão entre modelos paralelos de *savoir-faire*, que não necessariamente se excluem, mas, pelo contrário, estão em ininterrupta transformação. Exemplos disso podem ser encontrados no modo de assistir televisão, que continua a ser o mesmo no tocante a sentar-se em frente à tela e deglutir os programas disponíveis. No entanto, já é possível alguma interação com a programação, como buscar informações adicionais sobre o assunto tratado. Através do próprio aparelho de TV conectado à rede, pode-se ver a tela dividida ao meio para acompanhar dois programas e tantas outras novas funções disponíveis com os televisores mais recentes e a transmissão digital da programação.

Cibercultura, trabalho e comunicação

As mudanças que alteraram e seguem modificando o jeito como as pessoas se comunicam e aprendem não poderiam deixar de afetar as relações de trabalho. A cibercultura alterou não só o modo como alguns profissionais desenvolvem suas atividades como também as próprias profissões.

Se a sociedade feudal era agrícola e tinha na terra seu maior fator de produção de riqueza, sendo que os artesãos e demais trabalhadores dominavam todo o processo produtivo a que se dedicavam (para a produção de móveis, por exemplo, o artesão precisava dominar todas as técnicas de fabricação de todas as etapas, o que tornava o trabalho mais moroso e dificultava a padronização), na era industrial, quando as fábricas são os grandes fatores de riqueza, os operários dominam poucas etapas do processo produtivo, proporcionando velocidade no fabrico

e redução de custos e, conseqüentemente mais lucros. Emblemático exemplo é o filme *Tempos modernos* (1936), de Charlie Chaplin, e a cena em que o Vagabundo (Tramp), responsável apenas por apertar parafusos, atrapalha toda a produção da fábrica com seu modo atarantado e displicente. O que vem ocorrendo agora é uma nova mudança, da era industrial para a era do conhecimento, em que os bens intangíveis (consultorias, softwares, prestação de serviços etc.) são o grande fator de riqueza. Basta citar que alguns dos homens mais ricos do mundo, Bill Gates (Microsoft), Mark Zuckerberg (Facebook), Larry Ellison (Oracle), Larry Page (Google); estão ligados ao setor de tecnologia da informação, portanto, bens intangíveis. As configurações anteriormente mencionadas ainda operam ativamente, pois ainda é preciso terra e bens agrícolas, assim como fábricas para produzir artefatos. Mas é da reconfiguração dessas riquezas e conhecimentos que se produz riqueza na era do conhecimento, seio da cibercultura.

É a era em que algumas das leis básicas da economia deixam de funcionar, principalmente a lei da escassez. Se tempos atrás era preciso invadir países para tomar-lhes os recursos, que são finitos, agora é o compartilhamento que impera. Sempre que se partilha conhecimento todos os envolvidos enriquecem-se. Uma vez que o conhecimento é infinito, é a lei da abundância que predomina. Quanto mais se compartilha conhecimento, mais conhecimento há. A competição dá lugar à colaboração. O trabalhador fordista da era industrial dá lugar a um agente capaz de articular diversas áreas do saber, criando novos nichos de mercado e novos produtos, tangíveis ou não. A criatividade e a capacidade de ver o todo assumem o posto da arcaica visão cartesiana que pregava que cada profissional deveria agir tão-somente na sua área. Entra em cena a visão sistêmica que, ao contrário da cartesiana, estimula a interconexão de saberes para agregar potencialidades funcionais e laborais. Espera-se que o engenheiro da era do conhecimento tenha, por exemplo, sensibilidade artística, ou que o artista plástico conheça engenharia. Em outras palavras, espera-se por um profissional que consiga pensar para além de sua área específica de formação e, como é característico da cibercultura, esteja em constante contato com outros profissionais que pensam e agem da mesma forma.

Percebe-se, então, que a cibercultura favoreceu que a era do conhecimento utilize-se de uma inteligência coletiva muito mais capaz, eficaz e economicamente viável. É uma época em que não se imagina mais que a cura de uma grave doença surja de um laboratório isolado de um pesquisador obstinado, mas de uma rede de investigadores e laboratórios, públicos ou privados, que trocam informações constante e instantaneamente, dividindo e reagrupando o trabalho e o conhecimento até alcançarem o resultado pretendido. A grande diferença, trazida pela cibercultura, está no ritmo em que esses conhecimentos têm aumentado e o alcance que atingem. “O ciberespaço como suporte da inteligência coletiva é uma das principais condições

de seu próprio desenvolvimento” (Lévy, p. 29). A conexão em rede possibilita um aporte inimaginável de memória coletiva, facilitando o acesso às informações alocadas em servidores espalhados pelo mundo que podem ser acessadas inclusive por dispositivos móveis como tablets e smartphones. Lévy ainda afirma:

O uso crescente das tecnologias digitais e das redes de comunicação interativa acompanha e amplia uma profunda mutação na relação como saber [...]. Ao prolongar determinadas capacidades cognitivas humanas (memória, imaginação, percepção), as tecnologias intelectuais como suporte digital redefinem seu alcance, seu significado e algumas vezes até mesmo sua natureza (p. 174).

As comunidades virtuais, que para alguns se resumem a redes sociais descompromissadas como Facebook ou Twitter, são em verdade muito mais, pois há aquelas que reúnem pesquisadores, professores e alunos em torno de temas de extrema importância para o desenvolvimento científico e cultural. Mesmo que assim não fosse, as comunidades virtuais têm o papel preponderante de reunir pessoas interessadas de assuntos em comum, o que auxilia o crescimento da inteligência coletiva com o diferencial, já referenciado anteriormente, de permitir que os integrantes comuniquem-se, produzam seus conteúdos e materiais, de modo anárquico, sem hierarquias. Nas palavras de Lynn Alves (2007):

Os processos colaborativos são permeados por trocas contínuas, pela socialização de diferentes olhares e argumentações. Desta forma, não existe um sujeito que ocupe o lugar de mestre, que detenha o conhecimento, este papel é descentralizado, já que cada membro da comunidade tem um saber que pode ser socializado e compartilhado com todo grupo, originando novos conhecimentos e saberes que se ressignificam a todo o tempo (p. 5).

Há que se destacar outro diferencial oportunizado pela comunicação em rede, o de impelir à autonomia e criticidade os integrantes de grupos sociais virtuais ou os interessados em buscar na rede as informações de que necessitam. Dada a imensa quantidade de informação disponível caso o interessado não tenha acurado poder de percepção e seleção entre o que lhe é válido ou não, entre o que tem embasamento científico ou é apenas opinião de curiosos, não conseguirá obter o resultado esperado em suas pesquisas ou correrá o risco de tê-los na superficialidade. Ainda de acordo com Alves:

A colaboração exige autonomia e não submissão, os sujeitos são pares, coautores nos diferentes processos de criação e construção de sentidos que agora são viabilizados pelas interfaces de comunicação assíncronas e síncronas, favorecendo a consolidação de uma inteligência coletiva (p. 4).

Muitos ainda não estão aptos a assumir o papel de autônomos nos processos de comunicação potencializados pela cibercultura e subutilizam os recursos da rede de computadores como meros reprodutores de informação ou a usam como espaço de manifestações, reivindicações e toda ordem de revolta que desejam tornar notórias. A comunicação em rede pode se dar por vídeo ou áudio, mas é através de textos que grande parte da troca de informações ocorre, pois

no ciberespaço, em plena revolução eletrônica, o que acontece nesta área é que se constata que o texto não foi eclipsado pelo som e pela imagem, e menos ainda pela conectividade, porque sempre residiu na gênese de toda máquina individual, seja máquina elétrica, eletrônica ou cibernética (Elias, p. 96).

Hipertexto

O texto característico da cibercultura é o hipertexto que tem como principal aspecto a fragmentação e a não linearidade. O modo mais simples de entender um hipertexto é ter em mente a leitura de uma notícia em alguma página da internet. Muito provavelmente os termos-chave da notícia ou outros que podem despertar interesse no leitor estarão destacados e configurados como hiperlinks. Ao clicá-los será aberta uma nova página de outro site com alguma notícia afim à que se lê, ou até mesmo pode-se abrir um vídeo, um filme, um grupo de discussões enfim, toda sorte de conteúdos disponíveis na internet. Para Ted Nelson o hipertexto é

uma escrita não sequencial, a um texto que se bifurca, que permite que o leitor eleja e leia melhor em uma tela interativa. De acordo com a noção popular, trata-se de uma série de blocos de textos conectados entre si por nexos, que formam diferentes itinerários para o usuário (apud Landow, p. 15).³

A literatura já há algum tempo vem criando obras hipertextuais como *O jogo de amarelinhas* (1963), de Julio Cortázar; *Afternoon: a story*, de Michael Joyce; *Victory garden*, de Stuart Moulthrop que datam da década de 1980. Na década seguinte, no Brasil, *Quatro gargantas cortadas*, de Marcos Palácios (disponível no site cabrapreta.org/4gc) e *A dama de espadas*, de Daniel Pellizzari (disponível no site facom.ufba.br/dama/), a princípio em arquivos que se operavam em programas específicos de computadores, agora já na própria internet. São

³ una escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario (apud Landow, p. 15).

textos que possibilitam ao leitor escolher os rumos que o enredo deve tomar, qual o ponto de partida e de chegada de determinada ação.

Mais interessante, no entanto, é perceber as potencialidades e discussões trazidas pelo hipertexto. Para o leitor significa o tomar as rédeas do que se lê, ainda que não haja uma liberdade absoluta; para o autor, poder explorar toda a potencialidade de hibridização que o texto impresso não permite.

O hipertexto não é nada senão um amontoado de blocos textuais (entendidos aqui como imagens, sons etc.), dispersos no ciberespaço, que ganham autonomia e podem ser ordenados e reordenados a todo instante ao interesse do leitor, e que vão ganhando novos significados de acordo com a organização cognitiva empreendida por ele. Em uma segunda leitura, nada garante que passe pelos mesmos textos ou que tenham a mesma significação. “Em todos os sistemas de hipertextos o leitor pode escolher seu próprio centro de pesquisa e experiência. O que este princípio significa na prática é que o leitor não fica preso em nenhuma organização ou hierarquia” (Landow, p. 25).⁴ Assim, o texto deixa de ser linear e ganha uma configuração radicular de múltiplas possibilidades e, conseqüentemente, finais. Os hiperlinks são os responsáveis por oportunizarem relações intertextuais livres, que acabam por imprimir à leitura uma aleatoriedade imprevisível ao autor. Se, em um romance convencional, o leitor percebe uma referência a um monumento público, poderá tão-somente imaginar e articular essa imagem ao enredo; já em um romance hipertextual, ao clicar sobre o link, será levado a uma página da internet escolhida pelo autor, mas não precisa se limitar a ela, podendo inclusive suspender a leitura do enredo para explorar mais o tal monumento e todas as suas particularidades, até mesmo as que nada ajudem para a compreensão do romance.

Tais aspectos conferem ao leitor um certo poder sobre a obra, pois torna-se coautor à medida que cria seus próprios nexos entre as partes do texto e lhe dita o rumo. “O texto ou mais exatamente as passagens do texto, que se sucediam umas às outras em uma progressão linear ininterrupta, agora se quebram, desmoronam, assumem identidades mais individuais” (Landow, p. 74).⁵ Pode-se mesmo falar na morte do livro individual, autônomo, tal o conhecemos ao longo de nossa história cultural. Em outras palavras, enquanto o livro convencional era uma entidade única, com início, meio e fim determinados, circunscrito a sua estrutura física

⁴ En todos los sistemas de hipertextos el lector puede escoger su propio centro de investigación y experiencia. Lo que este principio significa en la práctica es que el lector no queda encerrado dentro de ninguna organización o jerarquía (Landow, p. 25).

⁵ El texto o más exactamente los pasajes de texto, que se sucedían los unos a los otros en una progresión lineal ininterrumpida, ahora se fracturan, se desploman, asumen identidades más individuales (Landow, p. 74).

reducionista, o hipertexto eleva a concepção de livro a um patamar híbrido e multimidiático, aberto a contribuições, acréscimos e ingerências várias. Nas palavras de Landow:

De fato, temos que renunciar ao conceito de texto único e substituí-lo por noções de texto disperso. Em outras palavras, [...]: tomar a noção de um tipo único representado em um único objeto e substituí-la por uma noção de conjunto complexo de variantes (p. 77).⁶

Nesse ambiente, a figura do escritor/autor dilui-se, uma vez que sofre a aproximação e intromissão do leitor, perde as rédeas dos limites de sua obra, mas não chega a anular-se, apenas elabora um produto mais congruente com as novas tecnologias. George Landow resume as características da obra hipertextual ao afirmar que “o hipertexto questiona 1) a sequência fixa, 2) um princípio e um fim determinados, 3) ‘certa magnitude definida’ da história e 4) a noção de unidade ou totalidade associada a tais conceitos” (p. 132).⁷

Exemplificando: a leitura de uma obra como *Vidas secas*, de Graciliano Ramos, proporciona evidentemente uma série de questionamentos e leva o leitor minimamente interessado a uma riqueza de conteúdos que poderá explorar mediante seus interesses, desde que para isso disponha de recursos econômicos (outros livros, professores que dominem tais assuntos, dinheiro para viagens etc.). Por se tratar de um livro tradicional (na estrutura física e na concepção narrativa), o leitor deverá seguir religiosamente a ordem dos fatos tal qual as arranhou o autor, não podendo desviar-se sob pena de perder algum nexos importante para a compreensão da obra ao chegar ao final, que também é definido exclusivamente pelo autor. Enfim, tudo o que está no livro (personagens, cenários, acontecimentos, desfechos) deve ser preservado como é para salvaguardar a integridade da obra literária. Fosse *Vidas secas* transferido para o formato de hipertexto simples, ao leitor seria dada a possibilidade de navegar pelos hiperlinks que o levariam a imagens do agreste nordestino, a notícias sobre a seca e as condições sociais das pessoas que habitam aquela região, poderia acessar páginas da internet de associações e organizações que trabalham para auxiliar famílias carentes nordestinas ou não; poderia, tão logo percebesse as afinidades temáticas, direcionar-se a outras obras como *Os Sertões*, de Euclides da Cunha, *O quinze*, de Rachel de Queiroz, ou *Morte e vida severina*, de João Cabral de Melo Neto, a pinturas como as de série *Os retirantes*, de Cândido Portinari, isso apenas para citar as potencialidades mais elementares. Fosse a obra de Graciliano Ramos adaptada para uma hipermídia, seria possível explorar ainda mais as faculdades da hibridização

⁶ De hecho, tenemos que renunciar al concepto de texto unitario y sustituirlo por nociones de texto disperso. En otras palabras, [...]: tomar la noción de tipo único encarnado en un objeto único y sustituirla por una noción de conjunto complejo de variantes (Landow, p. 77).

⁷ el hipertexto cuestiona 1) la secuencia fija, 2) un principio y un fin determinados, 3) ‘cierta magnitud definida’ de la historia y 4) la noción de unidad o totalidad asociada a dichos conceptos (p. 132).

multimídia e possibilitar ao leitor que escolhesse o rumo das personagens salvando a vida da cachorra Baleia ou impedindo que Fabiano apanhasse do Soldado Amarelo. Seria facultado ao leitor acompanhar a saga dos personagens, individualmente, e, depois, explorar suas relações com os demais, poderia dar-se por satisfeito em acompanhar apenas a história de Fabiano e ignorar as outras, conseguiria, ainda, incluir trilhas sonoras às passagens que mais gostasse e produzir uma pequena animação e disponibilizá-la em redes sociais.

Fosse como hipertexto ou como hipermídia, a nova versão de *Vidas secas* ampliaria consideravelmente a riqueza inerente à obra de Graciliano Ramos, pois como escreveu Landow, parafraseando Foucault, as estremaduras de uma obra nunca estão nitidamente decretadas, pois são “um sistema de referências a outros livros, outros textos, outras frases: é um nó dentro de uma rede... uma rede de referências” (p. 15)⁸, rede que ganhou com a internet uma amplitude antes difícil de imaginar e que possibilitaria ao leitor alcançar mais facilmente as indicações e sugestões trazidas pelo texto original de Graciliano, além de poder conferir sua própria releitura e compartilhá-la nas redes sociais pela internet.

Na era do livro, o controlo da linguagem foi sempre privado, mas com os *media* electrónicos o controlo da linguagem torna-se público e oral. Com o advento da Internet temos o primeiro meio que é oral e escrito, privado e público, individual e colectivo ao mesmo tempo (Kerckhove, p. 249).

Esse novo tipo de texto e as novas possibilidades advindas da internet levaram a uma nova configuração do leitor. Seguindo as ideias de Lúcia Santaella, passou-se do leitor contemplativo do renascimento e sua leitura silenciosa e individual, meditativa e imóvel, despreocupada com o tempo, certo de que as conclusões a que chegava lhe serviriam por muito tempo, senão à vida toda. Depois, o leitor movente do pós-revolução industrial e sua leitura ágil e fragmentada, que ansiava por comunicação e informação, habituado não só às palavras, como também às imagens e aos movimentos frenéticos das máquinas; e, por fim, há o atual leitor imersivo da pós-modernidade, aquele da leitura hipertextual e multilinear que segue seu próprio percurso, navegando pelo ciberespaço enquanto cria novos textos e relações, interagindo com outros leitores espalhados pelo globo. São, pois, todos os três tipos, leitores que, na essência, desenvolvem a mesma atividade cognitiva, mas com diferenças consideráveis no *modus operandi* e nos resultados. Enquanto nos séculos 15 e 17 a produção de informação e conhecimento dobrava a cada 150 anos ou mais, atualmente, isso ocorre em questão de meses,

⁸ un sistema de referencias a otros libros, otros textos, otras frases: es un nodo dentro de una red... una red de referencias (p. 15).

o que impossibilita que alguém leia ou saiba tudo o que há sobre um determinado assunto. Talvez isso nunca tenha sido possível. Entretanto, o baixo número de leitores, a dificuldade de produzir cópias de livros e documentos e, posteriormente, de distribuí-los era um fator que psicologicamente poderia gerar certo conforto intelectual a respeito de um tema. Quando em tempos de distribuição e divulgação praticamente instantâneas, de integração entre bibliotecas e centros de pesquisa e investigação de todo o mundo, de TV por assinatura, disponibilizando programações dos mais diversos gêneros e países, enfim, de acesso relativamente universal à internet, é impossível que alguém se sinta senhor de algum saber.

Videogames

Como produto nascido já na era das mídias, os videogames representam a cibercultura como poucos. De tudo o que vem sendo dito, crê-se que são os videogames os artefatos que melhor agregam as facetas da cibercultura. Por serem uma miscelânea de conhecimentos agregados, dos arcaicos jogos puramente computacionais, amparados em linguagens de programação e matemática, aos jogos atuais, vê-se facilmente o quanto evoluíram, exigindo a atuação de profissionais de diversas áreas para a realização de um jogo. Embora seja possível desenvolver jogos com máquinas modestas e equipes reduzidas (uma ou duas pessoas), as grandes empresas mantêm equipes multidisciplinares atuando em diversas frentes para conceber um produto que agrade a um público cada vez mais exigente e que vem acompanhando tal evolução durante anos. São músicos, desenhistas, designers, roteiristas, historiadores, programadores, engenheiros e tantos outros que, assim como preconiza a cibercultura, contribuem com uma fração de conhecimento para a criação de algo maior, sem que haja uma hierarquização. Por mais que seja possível perceber que alguns jogos têm melhor enredo que outros, ou são melhores na trilha sonora, ou nos gráficos, o fato é que precisam de todos esses componentes para serem bem-sucedidos, êxito esse que aponta o Brasil como 11º maior consumidor de jogos digitais do mundo. São milhões de jogos em uso em consoles, computadores, tablets e smartphones, que geraram US\$ 1,28 bilhão em 2014, para uma indústria que já fatura mais que o cinema e a música⁹. Provavelmente, foi essa pujança econômica e a notória capacidade de veicular aspectos culturais, que possibilitou que o

⁹ Para maiores informações consultar: www.abragames.org; sbgames.org; <<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/07/31/estudo-indica-que-brasil-e-11-maior-mercado-de-games-no-mundo.htm>>. Acesso em 29 jan. 2016. <<https://exame.abril.com.br/negocios/dino/flavio-maluf-traca-o-futuro-da-industria-de-games-no-brasil-shtml/>>. Acesso em 29 jan. 2016. <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/chegou-a-hora-da-industria-de-games-no-brasil/>>. Acesso em 29 jan. 2016.

desenvolvimento de jogos (assim como outros produtos audiovisuais) pudessem receber incentivos da Lei Rouanet.

Assim como o hipertexto, o videogame permite ao interator que escolha seus próprios caminhos, que determine até onde ir e quando parar, se deve ou não recomeçar. Talvez a grande inovação trazida pelos videogames seja a ilusória capacidade de agir e transformar a narrativa. Não se confunda com simples interação, algo que sempre existiu nas Artes, embora seja um tipo dela. É fato que os videogames possibilitam uma espécie de imersão e interação mais intensas que as demais narrativas midiáticas. Ainda que não seja sua exclusividade, os jogos elevaram à décima potência tais aspectos. Em nenhuma outra mídia o interator ou jogador têm tanta liberdade para agir transformando significativamente os rumos do enredo com uma especificidade importante. O jogador tem a capacidade de ver suas escolhas resultarem em novos rumos à narrativa, tornando-se verdadeiros autores do enredo. Corroborar essa ideia o que diz Marcelo Bulhões:

no parque das atrações midiáticas, novos aparatos técnicos tentam promover uma aproximação cada vez maior entre nós e o ficcional, buscando produzir a sensação de que diminui a distância entre a nossa vida e o universo da ficção. Basicamente, eles nos convidam a participar de forma ativa do ficcional, mostrando que uma narrativa só se desenvolve quando interferimos nela, decidindo os seus rumos (p. 73).

Ainda que haja experiências concretas no cinema e na televisão para os aproximarem do grau alcançado pelos videogames, ainda há muito o que se desenvolver para que as salas de cinema e os programas de TV possibilitem tamanha interação. Quando se alcança a competência narrativa e tecnológica para fazê-lo, esbarra-se nos elevados preços ao consumidor final. Entretanto, é crível que seja questão tempo para que as diversas manifestações midiáticas possam, de fato, integrarem-se e estarem disponíveis fechando um ciclo iniciado nos anos 1970 com a popularização dos computadores e o maior acesso à internet.

Narratividade e interação nos videogames

Dizer que tudo pode ser lido no texto, [...] é, portanto, meia verdade, que não é imprescindível aceitar. Nem tudo o que interessa saber acerca da literatura ou da arte pode ser encontrado exclusivamente nas obras (Sarlo, p. 82).

A história da humanidade está repleta de narrativas. Para alguns a própria História é uma grande narrativa. David Levy (2004), ao abordar a obra de Paul Ricoeur, atesta que o filósofo francês julgava que pela leitura das narrativas históricas seria possível ao leitor chegar a uma compreensão de si mesmo. Investigando os feitos de seus antepassados, poder-se-ia descortinar valiosíssima interpretação sobre o presente, chegando a uma compreensão mais balizada sobre os rumos da civilização. Reconhecer-se no outro, nas figuras históricas ou personagens de ficção, dessa relação de alteridade e do diálogo que se impõe, assim como do tempo transcorrido até o momento da leitura, viabiliza tanto uma nova interpretação do passado quanto um novo vislumbre do futuro, perpassando por um entendimento mais coerente do presente. Jonathan Culler corrobora para essa ideia ao afirmar que

as histórias também têm a função, [...] de nos ensinar sobre o mundo, nos mostrando como ele funciona, nos possibilitando – através dos estratagemas da focalização – ver as coisas de outros pontos de vista e entender as motivações dos outros que, em geral, são opacas para nós (p. 93).

Para Antonio Casanova (2004), ao referir-se às ideias de Hans-Georg Gadamer, estabelece-se um jogo interpretativo entre o arcabouço teórico e de referenciais do leitor e as competências e conhecimentos que a obra exige para ser compreendida. As trocas constantes entre as partes e o momento histórico em que se lê, produzem interpretações frequentemente cambiáveis e nem por isso menos ilativas, sem, contudo, serem definitivas, uma vez que novos contatos do leitor com as obras em momentos distintos, fatalmente mudarão sua compreensão.

Quando o leitor passa a ser um jogador e relaciona-se, portanto, com um videogame, o modo pelo qual interage com a obra é outro. Ainda são necessários os repertórios individuais para a compreensão e ainda se dará a troca constante entre obra/jogo e leitor/jogador. A diferença é que, sendo agente da narrativa, o jogador pode definir alguns de seus rumos e modificar, dentro das limitações impostas pelo jogo e suas regras, o resultado final do jogo, ou pelo menos, o modo como se chega ao final. Essa nova situação não diminui a potencialidade de reconhecimento de que falava David Levy, ao tratar da obra de Ricoeur, ao contrário,

intensifica-a, pois, agora, o jogador comanda o personagem principal e tem a sensação de que é ele mesmo quem vive as situações propostas pelo jogo.

Há, evidentemente, quem discorde das benesses dessa relação com as máquinas. Para Jean Baudrillard, o convívio massivo e intensificado, quase forçado, com os computadores, com a internet e até mesmo com a TV, diminui drasticamente os espaços necessários às interpretações e compreensões.

Para ele, o imediatismo alcançado pelos meios de comunicação e a imperiosa necessidade de interagir causa danos à possibilidade de se estabelecer juízos de valor, pois “a excessiva proximidade do acontecimento e de sua difusão em tempo real cria a indemostrabilidade, a virtualidade do acontecimento que lhe retira a dimensão histórica e o subtrai à memória” (Baudrillard, p. 129). Não se percebe, portanto, que Baudrillard discorde das proposições de Ricoeur e Gadamer de que sejam necessários o distanciamento histórico, o respeito e a valorização do repertório do leitor e as trocas constantes entre as partes. A discordância está em que hodiernamente não há mais tempo hábil para se realizar tal operação. Exige-se, hoje, que personalidades (independentemente da de atuação, política, economia, artes, entretenimento etc.) exponham suas opiniões sobre toda sorte de assuntos, tão logo sejam veiculados pela mídia. Nutrir suas páginas no Facebook, Instagram ou outras redes sociais é tarefa diária e questão de sobrevivência para alguns dos chamados influenciadores digitais, que se privam, assim, do distanciamento histórico necessário para tecer críticas e juízos axiológicos bem fundamentados. Nas palavras de Baudrillard é a “característica de todo e qualquer espaço virtual sendo de estar aí, vazio e logo suscetível de ser preenchido com qualquer coisa, resta entrar, em tempo real, em interação com o vazio” (p. 131).

Interessante destacar que, para Baudrillard, a interação não é algo a ser valorizado. Contrariando os adeptos das novas tecnologias da informação, como André Lemos e Pierre Lévy, que veem na interação uma das maiores conquistas da comunicação ao acabar com o paradigma comunicacional em que a mensagem partia de um para muitos, sendo agora uma relação quase igualitária em que as informações podem partir de muitos para muitos, relegando a segundo plano até mesmo grandes organizações de comunicação. Ao permitir-se a intromissão numa obra, perde-se a relação leitor/espectador, podendo-se culminar no desaparecimento dessas entidades uma vez que todos passariam a ser produtores/autores. Baudrillard é categórico: “Apogeu ou fim do espectador? Quando todos se convertem em atores, não há mais ação, fim da representação. Morte do espectador. Fim da ilusão estética” (p. 130).

Aquilo que para o filósofo francês é um indício do fim da representação e da ilusão, uma vez que, ao fazer parte de uma obra perder-se-ia o efeito catártico, para aos jogos digitais é o grande trunfo em relação às mídias tradicionais, pois responde mais prontamente aos anseios de um público já acostumado à interação e que se frustra ao ser privado dela. Se a interação nos videogames e a experiência estética advinda de sua prática serão tão profícuas quanto às da literatura e artes plásticas é algo ainda em discussão. fato é que, tanto a literatura quanto o cinema, a TV e até mesmo as artes plásticas, caminham para a utilização cada vez mais intensiva dos novos recursos tecnológicos, não por serem modismo, mas por serem realidade e, assim como penaram a fotografia e o cinema quando de seu surgimento, sofrem a incompreensão e a utilização rasa de suas potencialidades até que se alcance plenamente seus recursos. Quando se compara a exibição de 1895, em que os irmãos Lumière apresentaram, entre outros, o filme em que um trem chegava à estação, e a exibição de obras como *Tempos modernos* (1936); *Cidadão Kane* (1941) e *Blade Runner - o caçador de andróides* (1982) percebe-se o quanto um veículo ou mídia podem evoluir técnica, tecnológica e narrativamente, seja no adensamento narrativo, seja na qualidade da imagem. Assim como o cinema é, ainda hoje, um grande contador de histórias e matéria para profundas reflexões sobre o Homem, não há motivos para crer que não ocorrerá o mesmo com as mídias para as quais é imprescindível a interação. Se nos restringirmos apenas ao universo literário, também perceberemos a evolução das técnicas narrativas e as mudanças que novos gêneros trouxeram. Assim como afirma Jonathan Culler:

Era uma vez um tempo em que a literatura significava sobretudo poesia. O romance era um recém-chegado, próximo demais da biografia ou da crônica para ser genuinamente literário, uma forma popular que não poderia aspirar às altas vocações da poesia lírica e épica. Mas no século XX o romance eclipsou a poesia, tanto como os escritores escrevem quanto como o que os leitores leem e, desde os anos 60, a narrativa passou a dominar também a educação literária (p. 84).

Não se deve, assim, temer qualquer evolução, técnica ou tecnológica, que envolva a literatura ou as narrativas de modo geral, pois “sem dúvida, a pós-modernidade é a etapa da alfabetização midiática mais que da alfabetização da escrita” (Sarlo, p. 122). Ainda que a narrativa contemporânea seja bastante distinta daquela escrita séculos atrás, híbrida, fragmentada, de narrador indeterminado ou de múltiplos narradores, psicológica, sociológica. Ao mesmo tempo intimista e universalista, cronológica e historiográfica, por fim, indefinida. Existe e resiste no papel, na película, nas telas, no virtual e no real. O ato de contar histórias, portanto, é uma atividade humana que vem sofrendo alterações ao longo dos séculos, mas que seguirá sendo um aspecto importante para a nossa constituição cultural.

Talvez ainda haja resistência em aceitar o fim das grandes narrativas, dos discursos totalizantes que asseguravam de algum modo o sujeito centralizado, “que por tanto tempo estabilizaram o mundo social [...], fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado” (Hall, p. 7). A ineficácia dos discursos legitimadores na pós-modernidade acarreta na fragmentação do sujeito, forçado a assumir identidades peculiares a depender do contexto, oportunizando que se perquiram as narrativas históricas sem a pretensão de uma conclusão única e inequívoca como asseverou Antoine Compagnon, referindo-se às ideias de Jean-François Lyotard:

A grande narrativa de emancipação da humanidade e de conquista da liberdade perdeu sua virtude de unificação e de legitimação: era o discurso do progresso e das Luzes, desenvolvido desde o século XVIII. A pós-modernidade, além de seus interesses estéticos, reexamina o pensamento das Luzes sem aceitar a ideia de um fim único da história; ela questiona o ideal moderno da razão nos seus efeitos, incluindo o nazismo (p. 120).

Não se está aqui questionando o método de interpretação de Ricoeur, ilustrado por Gentil (2004), tampouco o arco hermenêutico de Gadamer, como apresentou Casanova (2004). No entanto, “é erro acreditar que há uma superteoria ou narrativa-mestra que forneça as chaves da interpretação ou da explicação a todos os nossos problemas intelectuais e políticos” (Kellner, p. 40). Concordar com a narrativa mosaica que desestabiliza o sujeito, dificultando ou, mesmo, impedindo que nela se reconheça, é comungar do pressuposto de Italo Calvino quando afirma que “no momento em que a ciência desconfia das explicações gerais e das soluções que não sejam setoriais e especialísticas, o grande desafio para a literatura é o de saber tecer em conjuntos diversos saberes e os diversos códigos numa visão pluralista e multifacetada do mundo” (p. 127).

Do exposto, pode-se ler que tenha ocorrido uma certa dessacralização da literatura, assim como de outras vertentes artísticas, tragadas pelo mercantilismo que vem, pelo menos desde meados do século 20, mais fortemente interferindo nos rumos da produção e divulgação artística. Sobre isso Lipovetsky pondera que “quanto mais o consumo se desenvolve, mais os objetos se tornam meios desencantados, instrumentos, nada mais que instrumentos: assim caminha a democratização do mundo material” (p. 175). As facilidades tecnológicas propiciaram que novos agentes culturais obtivessem espaço para propagandear suas produções, pois já há algum tempo é possível ter uma pequena gráfica ou editora para imprimir livros, um pequeno estúdio para gravar CDs, e até mesmo relegar os grandes maquinários e produzir de um computador pessoal e apetrechos a ele conectados, livros eletrônicos, videocliques, filmes e

toda sorte de produtos culturais que possa ser disponibilizada ou veiculada pela internet. Para Eneida Maria de Souza:

Em virtude das mudanças de costumes proporcionadas pela modernização crescente nos países periféricos, a literatura, discurso que até então concedia *status* e importância a quem a ela se dedicava – principalmente na condição de escritor – vê-se inserida no rol heterogêneo e pouco nobre da multiplicidade discursiva, destacando-se aí a presença da mídia (p. 82).

Assim, como o narrador que perdeu a autoridade de contar sua história, contentando-se dela ter participado, “o narratário atual, ouvindo-o, eleva-se potencialmente à mesma autoridade” (Lyotard, p. 39). O jogador de videogames, por sua vez, simbiose de narrador/narratário, encontra-se em posição privilegiada, capaz de fruir a narração, sendo seu agente, quando toma decisões no jogo, e, ao mesmo tempo, vislumbrá-las como expectador. A narrativa dos videogames, rebenta da pós-modernidade, representa muito bem o que disse Silviano Santiago: “As narrativas hoje são, por definição, quebradas. Sempre a recomençar” (p. 54).

A narrativa nos videogames, fragmentada e movediça, quiçá invulgar, será abordada em alguns aspectos fundamentais, quais sejam: interatividade, interação, interação lúdica significativa, interação lúdica narrativa e retórica cultural. À medida do possível, esses conceitos serão cotejados com a narrativa tradicional.

Interatividade

De modo bastante simplista, interatividade é a relação ativa que se estabelece entre duas partes. Quando se aperta um botão qualquer no controle remoto da TV e percebe-se que houve uma resposta do aparelho é porque se deu interatividade. Uma conversa entre duas pessoas, um jogo de futebol, uma aula na escola; em todas essas situações ocorre interatividade.

Um argumento frequente entre os jovens leitores é o de que a literatura tradicional proporciona um grau muito baixo de interação e que os videogames são mais atrativos que os livros. Ainda que a constante e rápida evolução da Tecnologia da Informação e da Computação, de modo geral, tenham trazido avanços, as mídias tradicionais (TV, cinema, rádio e mídia impressa) veem seus usuários/adeptos/consumidores migrarem para outras, que proporcionem maior interação e interatividade. Quer seja pelo alto valor, quer seja pela disponibilidade precária, as iniciativas das mídias tradicionais que possibilitam interação ainda não alcançaram o patamar dos videogames. Fato é que tanto o cinema quanto a TV buscam aproximarem-se do

universo dos *games* para recuperar prestígio e lucros. A transmissão ao vivo de campeonatos dos chamados *e-sports* (esportes eletrônicos) por canais internacionais como ESPN e Fox e a já constante adaptação de videogames para filmes são exemplos de como o mercado dos videogames tem-se tornado importante.

Não cabe aqui definir quanto uma mídia é mais interativa que outra ou, mesmo, o grau de interatividade que a literatura, objeto mais próximo a este estudo, possibilita ao leitor. A intenção é discutir como se dá a interatividade nos videogames e como se relaciona com a narrativa literária.

No ato da leitura, o livro físico tradicional traz tão-somente manchas de tinta que representam as palavras e, quando em vez, imagens diversas. A interação entre o leitor e o livro se dá no nível cognitivo e de modo unilateral, pois não é possível a quem lê alterar ou intervir na obra. Dessa forma, compromete-se a interatividade, pois uma das partes não possibilita que lhe sejam feitas mudanças ou escolhas.

Katie Salen (2012a) apresenta quatro modos de interatividade em um modelo denominado por de *interatividade polivalente*. Cada um dos modos apresenta um nível diferente de relação que se pode ter com um sistema interativo. O primeiro, chamado de *interatividade cognitiva* dá-se pela “participação psicológica, emocional e intelectual entre uma pessoa e um sistema” (Salen, 2012a, p. 75). Pode-se dar como exemplo as reações diversas de um leitor de histórias em quadrinhos ao admirar os detalhes retratados nos desenhos das cenas e personagens da história que lê; ou, ainda, nas emoções despertadas em um torcedor pela partida final de seu time em um campeonato.

O segundo modo, denominado de *interatividade funcional*, ocorre ao se incluir “as interações estruturais e funcionais com os materiais do sistema (reais ou virtuais)” (Salen, 2012a, p. 75). Em outras palavras, esse tipo de interação leva em conta, por exemplo, se os botões de um controle são acessíveis, fáceis de manusear, se o dispositivo responsável por fazer vibrar o joystick está funcionando no momento programado, enfim, considera as materialidades, reais ou virtuais, de que se vale um objeto para produzir interação.

O terceiro, *interatividade explícita*, é a interação no sentido mais elementar; é aquela que se dá ao escolher os rumos a seguir num jogo, ao se apertar os botões de um controle, clicar em hiperlinks, correr uma maratona, rearranjar as roupas das bonecas. O quarto e último modo é a *interatividade além do objeto*, que ocorre fora do sistema projetado, como os fóruns de fãs de determinado filme ou personagem, enfim, aquilo que acontece no universo cultural acerca de um objeto.

Interação lúdica

Interagir ludicamente com uma situação ou objeto indica certa relação com o universo dos jogos. No entanto, não se pode restringir o termo lúdico a jogos propriamente ditos (jogos digitais, de tabuleiro, cartas, competições esportivas), pois há uma gama praticamente infinita de situações perpassadas pelo lúdico, tais como o flerte entre jovens, brincadeiras infantis, encenações teatrais, simulações em máquinas ou em jogos de empresas.

Numa tentativa de restringir o lúdico, Salen (2012b) aborda-o em três categorias: *ser lúdico*, *atividades lúdicas* e *jogabilidade*. Por *ser lúdico*, a autora entende toda situação que envolva algo lúdico, engraçado, em que haja a intenção de se fazer uma brincadeira, um gracejo, um divertimento. O ato de contar piadas, dar apelidos aos colegas e até mesmo as brincadeiras entre filhotes de cães são exemplos. É, portanto, a categoria mais ampla e, por isso mesmo, abrange as outras duas. A segunda categoria, *atividades lúdicas*, são aquelas que envolvem algum tipo de brincadeira, que não são necessariamente um jogo, mas que comportam elementos de jogo, como brincadeiras infantis (crianças jogando uma bola umas para outras, brincando de trepa-trepa ou de casinha). A última divisão, *jogabilidade*, é definida pela autora como “a interação formalizada, focalizada que ocorre quando os jogadores seguem as regras de um jogo para interagir ludicamente” (2012b, p. 33). Este conceito é reforçado por Rabin, que afirma que a *jogabilidade* se dá, na maioria das vezes, “por invenções do jogador decorrentes da utilização criativa das propriedades e relações entre os elementos do jogo” (p. 83). Assim, também assevera Aparício, acrescentando que “jogabilidade é o resultado da interação entre jogo e jogador e possui um caráter qualitativo, sendo possível a um jogador caracterizá-la como sendo boa ou má, dependendo da experiência de jogo” (p. 92). Acrescenta-se, ainda, a definição de Vannucchi, de que a *jogabilidade* “emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação das regras e mecânicas do jogo, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar” (p. 138). Percebe-se, portanto, que jogabilidade refere-se particularmente a jogos, de qualquer espécie, pois se dá quando, dentro de um sistema de jogo, os jogadores seguindo as regras impostas, criam estratégias para desbravar o jogo.

Provavelmente por julgar sua abordagem ainda pouco restritiva, Salen argumenta que a atividade lúdica ocorre dentro de uma estrutura mais rígida e, portanto, “é uma expressão do sistema, uma expressão que aproveita o espaço de possibilidades criado a partir de uma estrutura do sistema” (2012b, p. 26). Em outras palavras, acredita que a atividade lúdica se dê em brechas deixadas pelo sistema vigente no ato da atividade. Andar pelas ruas da cidade realizando *parkour* é uma atividade lúdica porque usa das instalações públicas da cidade (ruas,

praças, bancos, desníveis e obstáculos naturais ou não), pensadas para a mobilidade urbana habitual, de modo arrojado e perigoso, saltando sobre as barreiras ou transformando-as em barreiras, subvertendo, assim, o uso convencional. Os neologismos e aliteraões são recursos que, por vezes, extrapolam as normas linguísticas para alcançar determinado efeito estético e cognitivo, amparado pela estrutura interna da obra literária ou do discurso, valendo-se assim, de folgas no sistema. Em uma competição de tiro com arco, o atleta pode-se valer de uma condição favorável do vento para acertar o alvo; num jogo de futebol, o uso do drible e do improviso são aspectos que estão às margens das regras; ou, ainda, o uso mais efetivo e acurado da aerodinâmica no design de um carro de corrida não infringe as normas, mas usa-as ao limite para obter sucesso. É, pois, nas lacunas deixadas pelas regras que se dá, na essência, a atividade lúdica.

A interação lúdica pode se dar de tal forma a ponto de alterar o sistema do jogo, ou seja, suas regras. Para além de atuar por entre as lacunas do sistema, a interação lúdica pode gerar desfechos tão imprevisíveis e inesperados, que forcem a mudança das regras com a finalidade de manter o jogo interessante. Basta citar a recente incorporação de motores elétricos a alguns modelos de automóveis para entender a potência da interação lúdica. Na ânsia por motores menos poluentes a indústria automobilística vem desenvolvendo, há algum tempo, motores que dispensem o uso de recursos poluentes como o petróleo e o etanol e que ainda consigam desempenho e autonomia semelhantes aos antigos. Já estão pelas ruas carros elétricos que usam apenas motores movidos por baterias recarregáveis, e outros, híbridos, que trazem um motor elétrico junto ao de combustão. Essa mudança tem feito com que várias montadoras esforcem-se por desenvolver seus motores não poluentes, pois aquilo que parecia apenas uma investida despreziosa tornou-se uma realidade que está a alterar o modo como se faz em motores veiculares. Houve, portanto, uma mudança nas regras do jogo em função de uma interação lúdica inesperada. Assim também ocorre quando as crianças, em seus entretenimentos cotidianos, transformam-nos a cada vez que brincam, modificando e improvisando as regras e comportamentos da atividade. É o que ocorre quando brincam de médico ou escolinha, em que o jogo de representação é constantemente alterado. Situação análoga dá-se com esportes consagrados e com regras estabelecidas há tempos, mas que forçados a revê-las de quando em vez por conta de fatores impremeditados. As competições internacionais de voleibol contam com um recurso de vídeo para auxiliar a arbitragem em jogadas que gerem dúvidas quanto à marcação. Ao assinalar que a bola tocou a linha de fundo da quadra e atribuir o ponto à equipe que executou o ataque, a outra equipe, sentindo-se prejudicada, pode solicitar a exibição da jogada por vídeo para sanar as dúvidas. Assim também alguns campeonatos de futebol utilizam-

se da tecnologia para determinar se a bola cruzou completamente a linha do gol, evitando que o árbitro se equivoque. Os recursos tecnológicos, inimagináveis décadas atrás, são um imperativo para que esses esportes sigam tendo credibilidade e adeptos, uma vez que as transmissoras de televisão conseguem vários ângulos para julgar uma jogada, culpabilizando os árbitros, humanos, que dispõem de segundos para tomar decisões, a responsabilidade pelo destino da partida.

São esses exemplos de como a interação lúdica pode ser transformadora e fundamental para subsistência de um jogo, brincadeira, esporte ou outra situação qualquer em que haja o lúdico ainda que subentendido. Nas palavras de Salen a interação lúdica transformadora “é um caso especial de jogo que ocorre quando o movimento livre da interação lúdica altera a estrutura mais rígida na qual toma forma” (2012b, p. 27).

Interação lúdica significativa

A interatividade tal como se vê nos videogames é um recurso poderosíssimo de imersão. No entanto, interagir sem propósito pode revelar certo descuido por parte dos produtores do jogo ou de qualquer artefato lúdico e/ou narrativo. Assistir a um filme em uma sala de cinema proporciona certa imersão, pois, ao estar em uma sala escura e isolada de sons e eventos externos, com sistema de áudio distribuído por diversos pontos, que possibilita direcionar os sons, consegue-se maior concentração à narrativa e consequente interação. No entanto, há equipamentos que conseguem movimentar as poltronas, exalar alguns aromas e ventilar o ambiente de acordo com o desenrolar da narrativa exibida, proporcionando, assim, um grau muito mais elevado de imersão.

É nesse contexto que Salen propõe o conceito de *interação lúdica significativa*, aquela que “surge da interação entre os jogadores e o sistema do jogo, bem como do contexto em que o jogo é jogado” (2012a, p. 49). A autora argumenta que jogar é fazer escolhas; escolhe-se quais cartas dispor à mesa, qual lado da quadra atuar e até mesmo se se deve jogar ou não. Todas as escolhas interferem, em maior ou menor grau, no desfecho do jogo, pois estão “dentro de um sistema de jogo projetado para apoiar tipos significativos de escolhas” (Salen, 2012a, p. 49).

Ao movimentar determinada peça em um jogo de xadrez, o jogador desencadeia toda uma possível série de movimentos amparados pelas regras do jogo. O resultado desse movimento precisa ser discernível e integrado ao sistema do jogo, discernível porque o jogador deve entender que seu movimento, sua ação resultou em algo. Por exemplo, ao atingir um castelo com balas de canhão, espera-se que o edifício sofra algum tipo de avaria e, dependendo

da intensidade do ataque, até mesmo que venha a desmoronar. Caso o jogador opte por atacar o castelo e não receba nenhum tipo de resposta do sistema do jogo de que a construção foi atingida, o jogador não saberá se sua ação resultou em algo e não entenderá por que é possível bombardear o castelo se nada acontece. Por integrado deve-se entender que os resultados das ações tomadas ao longo do jogo interferem em seu desfecho, que as escolhas do jogador afetam os rumos da narrativa. Ao canhonear o castelo e pô-lo abaixo o jogador deve constatar em algum momento ao longo da narrativa que sua atitude causou uma consequência, por exemplo, ter soterrado uma chave que era necessária para abrir um portão ou ter destruído uma passagem secreta que o levaria a uma resolução mais rápida do jogo, ou, ainda, que conquistou um novo reino para seu império.

Assim, a discernibilidade e a integração das regras, das peças, dos personagens, das escolhas são alguns dos elementos que compõem o sistema do jogo e que devem ser levados em consideração para se criar uma interação lúdica significativa. Nesse tocante, fica evidente que a narrativa da literatura possa parecer menos atrativa para alguns, uma vez que não dispõe, ainda, dos mesmos recursos dos videogames.

Jogos com interação lúdica narrativa

A questão sobre se os videogames são ou não suportes para se contar uma história é, para alguns, controversa e irresoluta, assim como se todos os videogames trazem narrativas, ainda que implícitas. Para essa tese, pretende-se mostrar como um videogame pode se valer uma narrativa para criar interação lúdica. Pode-se afirmar que ao jogo interessa a tensão narrativa que pode ser criada pelo enredo.

Tomando de empréstimo o raciocínio de Salen (2012b), a estrutura básica para uma narrativa em videogames se constitui de situação, personagens e forma. Por situação, entendem-se a condição inicial do enredo, as mudanças que ocorrerão e os resultados dessas modificações. Já por personagens, a autora não se restringe a seres fictícios com nomes, personalidades e história, mas abrangem a personificação de eventos, como guerras e batalhas. Tanto a situação quanto os personagens carecem de uma forma, que a autora define como uma padronização e repetição com a finalidade de garantir o entendimento do que deve ser feito pelo jogador e de que modo.

Para a interação lúdica, a narrativa deve conduzir a um entendimento experimental do enredo, como ela age para proporcionar ao jogador a experiência do jogo. Para isso, os enredos podem ser incorporados ao jogo, pensados e escritos antes da criação do jogo em si e de conhecimento do jogador antes de começar a jogar. Ele pode ser conhecido pelo texto no verso

das capas de jogos, pelas cenas fílmicas mostradas antes das etapas jogáveis, oportunizando ao jogador conhecer o contexto da história e lhe serve de motivação para episódios que vivenciará ao jogar. Por ser uma estrutura pré-concebida é comum que esses elementos estejam alocados em momentos específicos do jogo, o que implica dizer que sempre que o jogador repetir uma ação, entre em um zoológico, por exemplo, verá a mesma fala do vigia do local. Outro modo de experienciar o enredo em um videogame se dá quando ele é emergente, ou seja, “surge a partir do conjunto de regras que regem a interação com o sistema de jogo” (Salen, 2012b, p. 105). Em outras palavras, uma narrativa emergente é aquela que ocorre no momento em que há interação do jogador com o jogo e que, nas brechas deixadas pelas regras ou mesmo onde há regras rígidas para ser seguidas, o jogador tem liberdade de ação e, dependendo de suas escolhas, poderá gerar ações futuras que não foram planejadas ou imaginadas pelos produtores do jogo no enredo inicial.

Em outras palavras, quando se tem uma narrativa emergente já se espera e se possibilita ao jogador que haja resoluções inesperadas. Os *e-sports* são exemplos interessantes de como uma narrativa emergente traz tensão dramática para um videogame. Em um videogame de Fórmula 1, por exemplo, o jogador escolhe a equipe e o carro com o qual disputará o campeonato. Embora possa escolher a equipe campeã da última temporada, que lhe trará um carro mais competitivo, pode optar por uma equipe mediana e, com desempenho positivo nas etapas, melhorar sua performance. Estando na última corrida da temporada e tendo um desempenho que não lhe trará o título, o jogador pode, sabendo da previsão de chuva, por exemplo, determinar qual o melhor momento para fazer a troca de pneus ou se deve permanecer mais tempo na pista. Serão essas escolhas, permitidas pelas regras, mas inesperadas, que evidenciam a narrativa emergente. A vitória ou derrota está intimamente ligada às ações e escolhas do jogador no momento em que joga.

A mescla entre os enredos integrados e emergentes é a prática mais comum, pois permite uma experiência de jogabilidade mais prazerosa. Para isso, as narrativas não lineares dos meios digitais utilizam-se de uma estrutura de nós narrativos e de fluxogramas que auxiliam na criação da interação lúdica, pois facilita a organização das etapas do jogo criando uma dinâmica cativante aos jogadores. Tem-se, então, uma narrativa pré-escrita e anterior ao jogo, que determina quantas fases devem ser cumpridas para se chegar ao final do jogo. Cada uma das fases são os nós narrativos, que concedem ao jogador o direito de escolher qual caminho seguir. O trajeto entre dois desses nós é composto por pequenas tarefas, que podem ou não ser realizadas pelo jogador, e serão essas escolhas que o levarão mais rápido ou mais demoradamente ao final do jogo.

Tarefas e missões, aliás, são outros elementos que assessoram a interação lúdica narrativa e constituem os objetivos do jogo. Além de saber que a meta principal é conquistar o território inimigo ou resgatar a princesa, os objetivos auxiliam o jogador a calcular seu progresso no jogo e a compreender o sentido de suas ações no contexto do enredo. Ao completar uma missão ou fase, o jogador adentra mais fundo na estrutura narrativa e pode conhecer mais sobre os personagens e o enredo, criando uma coerência narrativa que pode ganhar contornos mais dramáticos quanto mais houver integração entre as narrativas integradas e emergentes, uma vez que em um jogo on-line, por exemplo, em que haja participação de outros jogadores cujas ações podem impactar nos rumos dos demais participantes, a tensão dramática é potencializada e a imersão torna-se muito mais prazerosa. Para realizar as missões e tarefas que compõem as fases de um jogo, o jogador enfrentará obstáculo que têm por objetivo dificultar sua empreitada, gerando conflitos. Os conflitos funcionam no enredo de um videogame tal qual a um anti-herói ou antagonista na narrativa tradicional e possibilitam ao jogador conhecer melhor o próprio personagem principal do jogo, pois será testado em suas vulnerabilidades e falhas, trazendo ao jogo certa profundidade psicológica tão rica quanto a que se encontra no cinema ou telenovelas, construindo personagens complexos e inesquecíveis.

A narrativa nos videogames começa antes mesmo do início do jogo. Quer seja pela sinopse e ou pelas imagens na caixa do jogo, quer seja pelo desenho dos personagens ou por sua história pregressa, a narrativa dos jogos dá-se por outros elementos além da palavra registrada na tela que, a bem da verdade, bem pouco aparece em alguns gêneros de jogos contemporâneos. A trilha sonora, os diversos gráficos, o manual do jogo, as cenas cinematográficas são alguns dos descritores narrativos de que se valem os produtores e designers de jogos para compor o mundo do jogo. A experiência de assistir a um filme de suspense no cinema proporciona uma imersão mais rica que aquela da leitura de um romance de mesmo gênero. O ambiente da sala escura, a maquiagem dos atores, a possibilidade de ver o que se dará ao invés de imaginá-lo, o sistema de som e a trilha sonora meticulosamente pensada para cada cena criam uma atmosfera imersiva, que dificilmente será alcançada pela literatura pelo simples motivo de ser veiculada em papel. Mesmo as experiências literárias em *e-book* utilizando-se de hiperlinks e recursos midiáticas esbarram, talvez, na dificuldade de adaptação dos literatos às novas mídias. Os videogames conseguiram dar um passo adiante em relação ao cinema. A interação nos jogos é imprescindível e não resultado de experimentos narrativos com a finalidade de tentar integrar novas tecnologias ou de agradar a um público que cada vez menos consegue vivenciar uma experiência de modo passivo. Assim, um videogame de suspense, além de contar com ambientes preparados para recebê-los, como salas isoladas

com sistema de som apropriado, óculos 3D e outros aparatos físicos, conta ainda com a trilha sonora, com a modelagem dos personagens cada vez mais realística. A visualização da cena, em si, possibilita que seja o próprio jogador, na pele do personagem, que vivenciará a cena, sofrendo, ele mesmo, em uma simbiose psicológica com o personagem, os efeitos de suas ações na cena.

Quando o jogador não está no comando da situação, pode fruir a narrativa do jogo por meio de *cutscenes*, cenas fílmicas, verdadeiros filmes que envolvem os personagens do jogo. A duração das *cutscenes* é variável, assim como a frequência de sua utilização. Não é raro encontrar entre os jogadores aqueles que não são adeptos desse recurso, chegando mesmo a ignorá-lo durante o jogo quando possível. Para efeitos de dinâmica narrativa, as *cutscenes* são extremamente válidas para ajudar na imersão do jogador no início do videogame, contando algo do enredo para ajudá-lo a se situar no jogo e para que tenha noção do que encontrará pela frente ou, mesmo, de qual seja sua missão. Outra função das *cutscenes* é a de mostrar ao jogador algo que aconteceu no passado ou em outro lugar no presente, conferindo maior fluidez à narrativa e preenchendo as lacunas deixadas propositadamente no enredo. As *cutscenes* são usadas também como forma de recompensa ao jogador, que atinge certo ponto do jogo ou que tenha descoberto algo que lhe confira alguma vantagem competitiva. No jogo *Mortal Kombat*, ao se chegar ao final de uma luta, o jogador que venceu pode desferir um golpe especial, que resulta em uma morte sangrenta do adversário. A cena final do embate com o assassínio do rival se dá por meio de *cutscenes* que, já aguardadas pelo jogador, servem-lhe de recompensa, além de ditar o ritmo da narrativa e da interação, pois sabe-se que, após o desferimento do golpe, pode-se descansar os dedos e as mãos preparar-se para o próximo embate enquanto se aprecia a cena, uma vez que se trata de uma cena pré-roteirizada, sem a interação do jogador e que será sempre igual. No jogo *CSI: Hard Evidence*, da Ubisoft, inspirado pelo seriado de televisão de mesmo nome, em que uma equipe de policiais especialistas em diversas áreas utiliza-se de seus conhecimentos e de alta tecnologia para desvendar crimes, o jogador deve desvendar homicídios. Para isso, precisa coletar e processar evidências e interrogar suspeitos. Sempre que descobre alguma prova realmente importante ou obtém um depoimento crucial, lhe é mostrada uma *cutscene*, que o ajuda a desvendar o crime e a situá-lo na narrativa. Quando o delito é resolvido, aparece outra *cutscene*, que elucida todo o mistério em torno do assassinato.

Jogos como retórica cultural

A produção artística de um povo ou época é fruto de sua cultura, produto de um complexo emaranhado de situações e influências por vezes difícil de seguir e entender, mas que são valiosas para se compreender o porquê de se produzir um determinado tipo de obra e estilo.

Pode-se citar, como exemplo, a arquitetura de Brasília e das cidades históricas de Minas Gerais, que são resultado dos diferentes momentos históricos e econômicos pelos quais o Brasil passou nos séculos 18 e 20, e que permitem leituras de uma certa retórica cultural que as edificou. Projetada para ser a face de um país moderno e progressista, Brasília é exemplo de dinamismo e pujança econômica que recebe os três poderes que governam o Brasil para se confirmar como o país do futuro. No século 18, também impulsionadas pelos metais preciosos de seu solo, as cidades mineiras de Ouro Preto e Mariana (para ficar em dois exemplos) refletem com riqueza de detalhes a vida do Brasil colônia. Casarios que guardam, ainda hoje, senzalas e equipamentos de tortura, igrejas repletas de ouro e erguidas por grupos ou famílias adversárias a fim de evidenciar seu poder econômico e influência.

A retórica cultural, implícita ou não, é encontrada em toda produção humana, artística ou comercial, seja na literatura de folhetim do século 19 ou nas telenovelas e programas de TV padronizados internacionalmente, seja na música pop americana e sua influência global que produz fenômenos como K-pop¹⁰, ou, ainda, no padrão de beleza ocidental e suas modelos magérrimas e esqueléticas. Para além de qualquer discurso ideológico, não se pretende acatar ou rechaçar quaisquer posturas culturais, tampouco valorizá-las ou menosprezá-las, mas simplesmente averter o fato de que há sempre um discurso cultural por detrás daquilo que é produzido. A aceitação do uso de calças compridas pelas mulheres e de sua colocação em altos postos de chefia em empresas multinacionais, assim como a aceitação do uso de saias em ambientes de trabalho e o direito de decidir ficar em casa e cuidar da prole são exemplos de posturas nem sempre percebidas como portadora de uma retórica cultural.

Já há algumas décadas, os filhos estadunidenses de imigrantes latino-americanos fazem-se notar nas artes dos Estados Unidos. Atores, cineastas, artistas plásticos, literatos pululam no cenário artístico norte-americano impulsionados por um número expressivo de imigrantes que começam a mudar alguns paradigmas, como o ensino de espanhol que se populariza, a exibição de telenovelas mexicanas e brasileiras pela TV, e, até mesmo, a presença na política, como a do senador pela Flórida Marco Rubio, de ascendência cubana, que disputou pelo partido

¹⁰ Gênero musical pop da Coreia do Sul, inspirado em congêneres ocidentais. Destaca-se pelo abuso de recursos audiovisuais.

Republicano a indicação para a presidência dos EUA no ano de 2016, em prévias que contaram com o também latino Ted Cruz.

Na literatura, há autores publicando em espanhol e, até mesmo, amalgamando-o ao inglês. Em suas obras, questionam o lugar dos filhos de imigrantes que não são aceitos nem pelos americanos, pois são filhos de imigrantes, nem pelos imigrantes mais velhos, pois já são nascidos em terras estadunidenses. Esses sujeitos crescem ouvindo espanhol e a importância de se preservar sua língua e cultura, mas são afrontados pelo mercado de trabalho que desqualifica aqueles que não são fluentes em inglês.

Tal panorama se repete em diferentes graus e escalas com os negros, com imigrantes de partes pobres do mundo, ou com aqueles que não são heterossexuais. Criaram-se nichos de mercado para tais discursos culturais e erigem-se mártires a essas bandeiras, que arrecadam milhões por standardizar uma classe ou grupo. Aquilo que pode parecer uma resposta à retórica cultural vigente nada mais é que uma outra retórica cultural. O que deveria causar estranheza não é a diferença entre as posturas culturais de determinados grupos, mas o fato de existir a necessidade de haver distinção de grupos. Por que uma mulher americana, filha de imigrantes mexicanos, falante fluente de espanhol e inglês, lésbica, deve provar seu valor literário pelos atributos mencionados e não por ser, simplesmente, uma boa escritora? Por que aclamar e publicizar que Mary Barra se tornou em 2013 a primeira mulher CEO¹¹ da General Motors nos EUA e Adena Friedman, a primeira mulher a ocupar o mesmo cargo na Nasdaq¹²?

A existência de minorias, de grupos étnicos e culturais menosprezados e oprimidos, de colonos ou ex-colônias, gera nichos culturais portadores de suas próprias retóricas culturais legítimas e merecedoras de respeito, mas que gozam, por vezes, de credibilidade justamente por serem porta-vozes desses grupos. Um atleta negro, homossexual e de origem pobre, ao alcançar êxito em sua carreira como desportista por suas qualidades e habilidades no esporte que pratica, é comparado a um herói e tem sua trajetória desbastada pela imprensa para enfatizá-la ainda mais, ao passo que um atleta branco, heterossexual e de origem abastada que alcance status similar gozaria de menos repercussão pois seu sucesso era mais provável que o do atleta negro. Assim age a retórica cultural, toda vez que um indivíduo contraria as expectativas e, por conseguinte, a retórica cultural, ascendendo social, profissional ou economicamente. Seus feitos ganham proporções deturpadas e por vezes ficcionais.

¹¹ Sigla inglesa para Chief Executive Officer, equivalente a presidente de empresa no Brasil.

¹² Acrônimo de National Association of Securities Dealers Automated Quotations. Popularmente conhecida como bolsa de valores das empresas de alta tecnologia.

Autores filhos de imigrantes devem ser julgados e avaliados por suas habilidades como escritores e não por sua origem, condição social ou orientação sexual. Marco Rubio e Ted Cruz devem ser lembrados como potenciais presidentes dos EUA por suas atuações políticas e não por sua origem latina. Mary Barra e Adena Friedman merecem publicidade por serem competentes nas funções que exercem e não por serem mulheres. A mesma postura excludente de alguns discursos culturais gera posturas antagônicas, ambas míopes e tacanhas. Para Kellner “os discursos em torno de raça, classe, etnias, preferências sexuais e nacionalidades desafiavam os discursos teóricos a explicar fenômenos antes ignorados ou subestimados” (p. 35).

No universo dos videogames, o panorama é similar. Como produto cultural e comercial de uma época, os jogos digitais refletem a retórica cultural de seus idealizadores e vão ao encontro daquilo que espera o público consumidor. De brinquedos passaram a produtos culturais, de jogos violentos e pobres de enredo passaram a contar narrativas complexas e estruturas, de simples pixels passaram a ser suportes para manifestações artísticas.

Uma rápida análise de alguns personagens femininos de alguns videogames revela uma retórica cultural machista e sexista. São abundantes personagens femininos desenhados com formas voluptuosas e erotizadas. Apenas nos jogos da série *Mortal Kombat*, lançada em 1992 pela Midway Games, encontram-se oito personagens femininas, a primeira delas, Sonya Blade, é uma militar loira e de formas esculturais, com vestimentas decotadas e provocantes, representação estereotipada do padrão de beleza americano.



FIGURA 1 – Sonya Blade, do jogo *Mortal Kombat* (2011).
<http://pt.mortalkombat.wikia.com/wiki/Sonya_Blade>. Acesso em: 16 de maio de 2017.

Outras personagens da série seguem o mesmo padrão. Até mesmo Sheeva, criatura não humana, exibe corpo atlético e seios fartos em uma clara intenção de cativar o público masculino para o qual o jogo foi, a princípio, desenvolvido, pois “em um dado espaço social, existe sempre uma hierarquia cultural” (Cuche, p. 145).



FIGURA 2 – Sheeva personagem de *Mortal Kombat*
<<http://mortalkombat.wikia.com/wiki/Sheeva>>. Acesso em: 16 de maio de 2017.

Sempre houve público feminino para os videogames, mas, talvez pela predominância de homens nas profissões que envolvam a Tecnologia da Informação e as Engenharias, de onde vieram os primeiros jogos e que ainda hoje, no Brasil, são responsáveis pela parca formação de profissionais para o mercado de jogos digitais, tenha havido certa predileção por videogames que privilegiassem o universo masculino. Da década 1960 até os dias que correm, muita coisa mudou na relação de poder entre homens e mulheres. Entretanto, “a força relativa de diferentes culturas em competição depende diretamente da força social relativa dos grupos que as sustentam” (Cuche, p. 145), e as forças masculinas (para não dizer machistas) eram predominantes à época da criação dos primeiros videogames. Quando os videogames ganharam popularidade e cresceram em vendas, percebeu-se que o campo de conhecimento das ciências exatas não era suficiente para acompanhar as novas tendências. Os produtores então, entenderam que as ciências humanas (nomeadamente o design, as artes, a narrativa) eram sumamente necessárias para o desenvolvimento dos jogos, favorecendo o aumento da presença feminina na cadeia produtiva dos videogames.

Sobre a capacidade de ditar condutas e hábitos, Kellner pontua:

a cultura veiculada pela mídia transformou-se numa força dominante de socialização: suas imagens e celebridades substituem a família, a escola e a Igreja como árbitros de gosto, valor e pensamento, produzindo novos modelos de identidade e imagens vibrantes de estilo, moda e comportamento (p. 27).

O poder cultural da mídia de que fala Kellner produz mensagens homogeneizadas, que premeditam aqueles que as consomem na tentativa de abarcar o maior número de pessoas, convencendo-as de que certo produto foi pensado e feito para elas, respeitando suas individualidades e podendo ser personalizado, tornando cada produto único e exclusivo. Não

obstante, se tudo é sempre passível de individualização, essa é a tendência que deve ser seguida por todos, acabando, assim, com o próprio conceito, culminando novamente na homogeneização. Contudo, Chuche alerta:

Não é porque certa massa de indivíduos recebe a mesma mensagem que esta massa constitui um conjunto homogêneo. É evidente que há uma certa uniformização da mensagem midiática mas, isto não nos permite deduzir que haja uniformização da recepção da mensagem (p. 158).

Tal mudança de perspectiva na recepção de uma mensagem, nomeadamente, de um personagem feminino em videogames pode ser exemplificada com Lara Croft, do jogo *Tomb Raider*, de 1996, desenvolvido pela Core Design. Lara Croft, talvez o exemplo mais emblemático no tocante a personagens femininos, segue o mesmo padrão corporal e de vestimentas de Sonya Blade, mas, ao contrário da coadjuvante loira, a morena de Tomb Raider é a personagem principal, provavelmente a primeira protagonista feminina de um jogo de ação. Portanto, há uma quebra no discurso machista e sexista por detrás dos jogos francamente masculinos. Por ser uma mulher forte e perigosa, Lara Croft tornou-se ícone da força feminina e atraiu muitas jogadoras à série, que viam nela uma resposta feminista ao machismo, assim como afirma Salen (2012c):

Essa mulher distante e sem poder é um arquétipo que se encaixa com perfeição no espaço tradicionalmente voltado para o mundo dos meninos. A mulher é estruturalmente reconhecida como uma fonte de desejo, mas ela geralmente não está presente durante o jogo, e certamente não faz nada tão ameaçador como usurpar o papel principal do protagonista masculino (p 42. Vol.4).



FIGURA 3 – Lara Croft, personagem de *Tomb Raider*

<<https://br.pinterest.com/pin/155726099594805158/>>. Acesso em: 16 de maio de 2017.

Quando o jogador assume o personagem protagonista do jogo Tomb Raider, é uma mulher que comandará. Uma mulher desejada pelo inconsciente coletivo masculino, mas inatingível no enredo do jogo. Ainda que repita alguns estereótipos em suas formas corporais, seu papel ativo inverte a perspectiva reinante de que as mulheres deveriam ser encontradas apenas no final do jogo para serem salvas como se fossem a recompensa pela missão cumprida.

Narração participativa

A narrativa nos videogames, por suas características múltiplas que envolvem imagem e som, assemelha-se muito a um conceito caro aos estudos culturais, a bricolagem. Fazendo uso de diversas referências e conseguindo, por conta dos recursos tecnológicos, dar vazão às aspirações mais miraculosas realizando-as na tela e requerendo participação ativa do jogador para que se dê a narrativa que, a depender do quanto são emergentes e integradas, maior será a agência do jogador.

As formas mais tradicionais de narrar como a literatura, o cinema e a TV sempre fizeram, assim como os videogames, uso de referenciais diversos. As literaturas fantástica e de ficção científica nada devem aos jogos digitais no que se refere à criatividade e à criação de mundos e ambientes fabulosos. No entanto, os videogames permitem uma interação lúdica que depende da ação do jogador, que tem poder de mudar os rumos do enredo, reforçando a sensação de interação potencializada pela imersão amparada pelo áudio, pelo visual e pelas sensações táteis oferecidas por alguns dispositivos.

Estes elementos são resíduos, fragmentos, restos que, pela bricolagem vão constituir um conjunto estruturado original. A inserção destes materiais neste novo conjunto, ainda que não transforme a sua natureza, fará que eles digam algo diferente do que eles diziam antes: uma nova significação nasce desta disposição compósita final (Cuche, p. 153).

Se a pós-modernidade representa a época em que as grandes narrativas inexistem, em que os textos midiáticos e artísticos são retalhos alinhavados no papel, na película e na tela, em que as minorias galgam espaços, os videogames surgem como mais um contador de histórias, que ainda necessitam firmar-se, não como produtos, pois sua indústria já arrecada mais que a do cinema, mas como instrumentos de cultura, que também estão em constante estruturação, como assegura Culler:

particularmente importante [...] o estudo das culturas e identidades culturais instáveis que se colocam para grupos – minorias étnicas, imigrantes e mulheres – que podem ter

problemas em identificar-se com a cultura mais ampla na qual se encontram – uma cultura que é ela própria uma construção ideológica que sofre mudanças (p. 52).

Também é importante o estudo mais acurado e abundante sobre os videogames como agentes culturais, veículos portadores de mensagens capazes de levar seu jogador a um estágio catártico tão profundo quanto o fazem outras artes. Kellner confirma essa ideia ao evidenciar o protagonismo das mídias, asseverando que:

[...] a cultura da mídia é a cultura dominante hoje em dia; substituiu as formas de cultura elevada como foco da atenção e de impacto para grande número de pessoas. Além disso, suas formas visuais e verbais estão suplantando as formas da cultura livresca, exigindo novos tipos de conhecimentos para decodificá-las (p. 27).

A complexa produção de um videogame exige o trabalho de profissionais de áreas diversas como a computação, comunicação, desenho, programação, música, história, roteiro, para citar apenas algumas das que colaboram com seu escopo teórico e cultural. Do mesmo modo que a literatura hoje encontra-se nos supermercados e pontos de ônibus, os videogames ganharam espaço nas prateleiras de grandes redes de livrarias e participam de exposições em museus. Estão no mesmo patamar de produto cultural e objeto de consumo. Nas palavras de Souza: “a alta cultura encontra-se, paradoxalmente, disseminada nas baixas esquinas do mundo: nos viadutos de Nova York, na bolsa de valores de Tóquio e no centro das maiores cidades brasileiras” (p. 88).

O que as narrativas nos videogames dizem de diferente, a nova significação à composição final? Nada diferente do que já foi dito. A grande diferença não está no que é dito, mas, no modo como se diz, valendo-se principalmente da interação ativa e da narrativa para gerar significado.

Ludicidade e leitura

Leitura literária na escola: cabresto frutivo

Pensar um passeio a um museu ou exposição de arte é ir em busca da fruição estética. Ainda que inconscientemente, deparar-se com uma obra de arte é estar diante de um objeto que amplia o entendimento que se tem das coisas, do mundo, e, por vezes, dos próprios objetos observados. Tal percepção é facilitada pela espontaneidade do ato volitivo de ir ao local da exposição. Em outras palavras, querer visitar uma exposição de arte sem compromisso algum, seja profissional, seja intelectual, é condição fundamental para que as obras observadas proporcionem uma ampliação de nosso horizonte estético.

A fruição estética daquele que parte em sua busca por vontade própria é significativamente diferente daquele que a faz por obrigação. Basta observar a experiência leitora dos estudantes e dos aficionados por literatura. Os primeiros, obedecendo às ordens dos professores e aos imperativos de cumprir um conteúdo escolar, têm no ato da leitura literária, por vezes, um verdadeiro martírio; já os segundos, que leem por puro prazer descompromissado, o fazem apenas por deleite e podem, por isso, usufruir muito mais daquilo que leem.

Se é possível fazer a distinção da fruição por obrigação daquela feita por prazer, também o é daquela realizada por um especialista da efetuada por um leigo, mesmo sabendo que ambos podem, a seu modo, participar da experiência estética. Pensando ainda no universo literário, como se daria a fruição de um professor de literatura de ensino médio ante um texto literário?

Muitas vezes preso a um esquema rígido de apostilas e prazos, o docente tem suas escolhas literárias limitadas. As obras eleitas para se trabalhar em sala podem não ser aquelas que o professor julgue as mais adequadas, assim como o tempo reservado para leitura e discussão, que são exíguos. Não fosse o suficiente, o debate em torno das obras fica, maior parte das vezes, circunscrito às características dos períodos literários e dos autores, e sobre como tais obras podem ser consideradas exemplares de alguns itens ou tópicos importantes para o entendimento de um momento artístico. Assim, não se oportuniza a troca de experiências entre os alunos, que trazem anseios e pontos de vistas particulares, e o professor, que é o especialista com larga bagagem literária e artística.

Têm-se então, duas situações. Uma, a do especialista em literatura, que consegue, pela fruição estética, pensar a obra e, a partir dela, expandir suas reflexões de mundo; outra, a do

especialista embotado por um sistema educacional que, não raro, limita-lhe a atuação, quase que impondo o que e como se abordar uma determinada obra.

A abordagem do texto, [...] é conteudística, não havendo referências a questões como a literariedade ou a fruição. Independentemente do autor e do texto, o texto será analisado na perspectiva de gênero, seguindo uma dada organização, um dado esquema, não se atentando para suas particularidades, para as surpresas que produz pelos arranjos e desarranjos da linguagem (Magalhães, p. 29).

Não obstante ter sua própria vivência estética cerceada, o que pode afetar consideravelmente sua atuação em sala de aula, o professor tem dificuldades em despertar o gosto pela leitura nos alunos, uma vez que, tendo que cumprir com todo o conteúdo proposto pelos livros escolares e apostilas, tem problemas em pensar um projeto mais amplo sobre a arte literária, que possa abarcar autores e obras não privilegiados nos materiais didáticos, de contextos distintos ou marginalizados.

Esse panorama afeta, portanto, os alunos. Quando estão cursando o segundo momento do ensino fundamental, do 6º ao 9º ano, tendo portanto, entre 11 e 14 anos, gozam de relativa liberdade de escolha nas leituras que fazem. Não estando sob a tutela de uma disciplina específica de literatura, tanto alunos quanto professores, conseguem, ainda que com liberdade restrita, escolher as obras que lerão e debaterão. Permite-se com maior frequência nessa fase, que o aluno vá à biblioteca e escolha o livro que desejar, e, assim, movido pela livre escolha pode optar por aquele título que mais lhe interesse naquele momento sem preocupações com estilo e época literária e com a cobrança conteudística do que foi lido. Espera-se, comumente nessa fase, que o aluno relate o que leu, o que mais lhe chamou a atenção e o que achou do livro. Esse um exercício de fruição estética do literário muito mais válido e proveitoso que as imposições do Ensino Médio, momento escolar em que a disciplina Literatura impõe o que será lido e quando, afastando os leitores e cerceando o prazer estético. Magalhães argumenta que

quando a literatura se torna disciplina, haveria uma quebra em relação às experiências leitoras: substitui-se o gosto da ficção pela leitura obrigatória de textos canônicos e o texto integral perde lugar para a leitura de fragmentos [...]. Em outras palavras, quando passa a ser objeto de maior atenção pela escolarização, a literatura parece perder ao invés de ganhar (p. 29).

Outros fatores ainda poderiam ser elencados tais como bibliotecas com acervo e títulos restritos e o acesso negado ou dificultado a ela, espaço para leitura inadequado ou pouco propício para uma prática prazerosa e outros tantos empecilhos específicos das diversas

realidades escolares Brasil a fora. Entretanto, a castração da vontade do aluno parece ser o principal motivo para afastá-los da leitura literária. Nas palavras de Magda Soares, a leitura deve ser aquela que “se realiza pelo desejo, pela espontaneidade, pela ausência de controles e satisfações devidas” (apud Magalhães, p. 28).

A emasculação do desejo e das escolhas literárias do aluno por parte da escola é uma evidência de que há preocupações institucionais que superam as educacionais. A escola está tão-somente cumprindo seu papel de reguladora da experiência estética, tentando garantir que a coletividade consiga ver, reconhecer as mesmas características e conteúdos de uma dada obra. É o que se dá na preparação para vestibulares ou certames congêneres. Busca-se averiguar se o candidato tem o domínio daquilo que foi ensinado como sendo o certo e se consegue encontrar a resposta correta dentre as alternativas dadas.

Essa atitude escolar não é reprovável em si, mas pode, no mínimo, ser questionada ao reduzir-se apenas a isso. Quando se cobram respostas prontas ou interpretações instituídas, se está, na verdade, tolhendo a liberdade do leitor (aluno, no caso) de fruir a obra de acordo com suas experiências, horizontes e limitações. Tal pensamento escolar limita a abrangência da obra literária, tornando-a algo hermético e de interpretações restritas, o que pode levar o aluno/leitor a ver o livro de literatura da mesma maneira que outros como os de biologia ou química, ou seja, como algo que deve ser lido, entendido e aprendido tal qual está posto ali, deixando uma margem muito pequena para divagações. Pelo contrário, a leitura que se almeja é aquela que se

apresenta como uma atividade interpretativa que possibilita a produção de múltiplos significados para um dado signo informacional, não se restringindo, pois, a apenas uma modalidade textual, ou seja, à decodificação de expressões rigidamente gravadas em um suporte material (Silveira, p. 124).

De outro modo, acaba-se por retirar do ato de leitura a posição ativa do leitor que fica relegado à passividade. “Por ser uma prática interpretativa, a leitura não deve ser vista como uma recepção imposta de conteúdos objetivos ou como um ato passivo de sujeição ao texto” (Silveira, p. 126). O leitor deve ser autônomo em seu ato, tendo consciência de sua historicidade e de sua bagagem de leitura, que são, por assim dizer, a enciclopédia que carregam, pois “um texto implica, ativa e solicita uma enciclopédia do leitor” (Burgos, p. 44).

Não ter ante o ato de leitura um posicionamento dialógico emperra a fruição estética, uma vez que durante a leitura há uma troca constante de experiências entre o leitor e a obra que ora se atraem ora se repelem, ora se complementam ora destoam brutalmente, num jogo de

representações que modificam as expectativas ante ao mundo e que não podem, evidentemente, ser reprimidas.

Jogos digitais na escola: fruição ou entretenimento?

O panorama de cerceamento de escolhas e a opção por privilegiar materiais didáticos focados na quantidade de conteúdos abordados, preterindo, assim, o desenvolvimento do senso crítico e estético dos alunos faz com que os jovens se interessem menos pela leitura literária e, conseqüentemente, cada vez mais pelos jogos de videogame ou digitais de modo geral. Nesses jogos, seu papel é muito mais ativo que o de leitor, já que podem escolher os rumos que a história e os personagens tomarão, além de conseguirem, eles próprios, escolher num primeiro momento viverem as experiências de um personagem e depois optarem por outro, caso desejem vivenciar o enredo por outro ângulo.

Tal qual os videogames, a literatura eletrônica já vem, há algum tempo, trazendo inovações que permitem ao leitor aventurar-se mais ativamente pelo enredo, experimentando uma leitura que, por vezes, se aproxima do ato de jogar um videogame. Janet Murray, em seu *Hamlet no holodeck*, apresenta três características básicas para o futuro da literatura no ciberespaço: imersão, agência e transformação.

Por *imersão* entende-se a capacidade de adentrar na obra de tal forma que sejam necessários novos sentidos para poder experienciá-la. Não basta, portanto, saber ler, conseguir interpretar, entender a mensagem ou detectar características; é preciso todo um novo repertório para poder aventurar-se por essa nova forma de obra literária, que se utiliza de textos com hiperlinks, poemas animados e romances que, à maneira de Julio Cortázar em seu *Jogo de Amarelinha*, mas de modo sensivelmente distinto, permitem escolher os rumos e os finais do enredo possibilitando, inclusive, chegar a um desfecho inimaginável pelo autor. Para Murray:

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. ‘Imersão’ é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. [...] A sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. [...] Mas num meio participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis (p. 102).

A segunda característica elencada por Murray é a *agência*, que se particulariza por permitir agir sobre o que se está lendo. Pode-se configurar o personagem como se desejar, alterando cor de cabelo, biotipo corporal e diversos aspectos físicos que, em um texto

convencional, apenas seriam imaginados e nunca modificados. É possível também interferir nas escolhas que os personagens fazem, levando-os por um caminho diferente daquele mais óbvio e, até mesmo, fazendo com que ajam de modo distinto ao que sua índole preconizava. Nas palavras da autora:

Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números numa planilha eletrônica e observamos os totais serem reajustados. No entanto, normalmente não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo (Murray, p. 127).

Outro atributo típico dos meios digitais relacionados por Murray é chamado por ela de *transformação*, termo pelo qual se entende a habilidade de mudar de ideia, de tomar outro rumo e, em caso de desagrado, voltar e fazer tudo diferente. É a possibilidade da variação quase infinita, das múltiplas resoluções a que se pode chegar, assim, alterando consideravelmente o modo de recepção da obra e suas interpretações. Se num primeiro momento é possível escolher ser o assassino perseguido, em outro, é permitido optar por ser a vítima, que tenta escapar, e, em outro, ainda, ser o policial que persegue o criminoso.

O terceiro prazer característico do ambiente digital é o da transformação. Os computadores oferecem incontáveis maneiras para mudanças de formas. [...] Vestindo um capacete de realidade virtual, nós, iteradores com os pés no chão, vemo-nos transformados em corvos voando nas alturas. [...] Tudo que vemos em formato digital – palavras, números, imagens, animações – torna-se mais plástico, mais suscetível a mudanças. [...] Como os objetos no meio digital podem assumir múltiplas representações, eles trazem à tona nosso prazer pela variedade em si mesma (Murray, p. 153).

Vê-se que são aspectos complementares e que, por vezes, se confundem. Interessante notar que a autora trata esses conceitos como *prazeres*, indicando uma clara tendência de pensar a literatura eletrônica e a narrativa nas novas mídias (como os videogames), como algo agradável, deleitável, sem amarras didáticas ou preocupações pedagógicas, permitindo ao leitor que a ela tenha acesso, faça-o por vontade própria e despreocupada. Caminha-se, dessa forma, para uma ficção interativa no universo literário, entendendo por isso, uma interação efetiva nos rumos da trama, do enredo, com possibilidades que se assemelham a coautoria; diferentemente daquela cognitiva da literatura tradicional.

A demarcação entre literatura eletrônica e jogos de computador não é clara; muitos jogos têm componentes de narrativa, ao passo que muitas obras de literatura eletrônica têm elementos de jogo [...]. Parafraseando a elegante formulação de Markku Eskelinen, podemos dizer que nos jogos o usuário interpreta a fim de configurar, ao passo que nas obras cujo interesse principal é narrativo, o usuário configura a fim de interpretar (Hayles, p. 25).

Quando se discute que os jogos digitais não podem entrar nas escolas de maneira indiscriminada, apenas quando são concebidos como educativos, e que eles têm função meramente lúdica, está-se voltando às discussões de mesmo teor já feitas há tempos sobre o cinema e a TV, para ficar apenas nos meios por cujo suporte também perpassa uma tecnologia da informação, sem mencionar outros, como as histórias em quadrinhos, os jornais, a literatura dita de massa, os produtos da indústria cultural de modo geral, todos que sofreram resistência de uma escola estagnada e de uma formação docente deficitária e atrasada no tocante às novas tecnologias. No entanto, pouco a pouco, tais gêneros ou suportes foram obtendo seu espaço nas salas de aula, e alguns já gozam de uma posição mais privilegiada, sendo muito bem aceitos e trabalhados nos recintos escolares.

Os jogos digitais, para generalizar aqueles produzidos com recursos da informática, das linguagens de programação e que podem ser acessados, ou jogados em suportes variados como os consoles de videogame (XBOX, Nintendo, PlayStation), em dispositivos móveis como tablets e celulares, em computadores pessoais, seja por meio de um DVD com o arquivo do jogo, seja on-line, por meio da internet, sofrem, ainda hoje, alguma resistência, talvez por serem mais recentes se comparados com os recursos/obras citados anteriormente.

Quando se tem um videogame concebido, pensado e idealizado para servir de recurso didático, ele tem boa aceitação por parte dos atores escolares, mas nem sempre por parte dos jovens que o utilizarão. É comum observar que os recursos didáticos advindos do cinema, da TV e, mesmo, das obras literárias, que são pensados para ser pedagógicos, tem aceitação menor pelos alunos se comparados aos produtos que poderiam chamar comerciais.

Para exemplificar, trazem-se à discussão três jogos inspirados na literatura, que foram desenvolvidos pela Virtual Educação Cultura e Comunicação com patrocínio da Fundação Telefônica e estiveram disponíveis gratuitamente na página <http://www.livroegame.com.br/> até agosto de 2016, quando o site foi retirado do ar. A empresa adaptou para videogames as seguintes obras: *Dom Casmurro*, de Machado de Assis; *O cortiço*, de Aluísio Azevedo e *Memórias de um sargento de milícias*, de Manuel Antônio de Almeida.

Os romances que deram origem às adaptações foram publicados na segunda metade do século 19, percorrendo importante momento das Letras nacionais de 1850 a 1890. Didaticamente, os livros e apostilas colocam-nas no Romantismo (*Memórias de um sargento de milícias*), Realismo (*Dom Casmurro*) e Naturalismo (*O cortiço*) como exemplares de seus respectivos movimentos literários. São obras canônicas, consagradas pela crítica e historiografia literária e artística por serem inovadoras, como *Memórias*, e por retratar o malandro nacional e evidenciar sem sentimentalismo, mas com comicidade, os infortúnios a que se submetiam os menos favorecidos. São críticas e reveladoras do quanto o Homem se parece aos animais (vermes e insetos, por vezes) vítimas de uma sociedade em que impera a lei do mais forte e do materialista como se dá em *O cortiço*, e desvendadoras das amarguras e mesquinhazias humanas, com um desencantado olhar irônico aos imperativos da vontade e do ciúme, como ocorre em *Dom Casmurro*. São leituras obrigatórias a todo estudante de ensino médio e objeto de questionamentos em vestibulares há décadas, que buscam averiguar o quanto o aluno memorizou das obras, das características dos autores e dos movimentos a que pertencem. Perguntas que pouco exigem de reflexão e quase nunca permitem que se criem conjecturas mais abrangentes para respondê-las, sendo, na maioria das vezes, alternativas que delimitam em poucas assertivas todo um universo de representações e pensamentos. É a concretização do ensino de literatura que prima por delimitar as escolhas dos leitores e suas reflexões sobre elas, dificultando sensivelmente a fruição estética de obras tão ricas.

Ser obrigado a ler uma obra cuja única intenção é a de fazer uma avaliação, impede que o ato de leitura se dê por prazer e pode ainda impor bloqueios ao pensamento que, não se sentindo atraído, pode não vislumbrar toda a riqueza que as obras propõem. É compreensível que o professor delimite escolhas literárias, mas seria perfeitamente possível que um leque maior de opções fosse dado aos alunos e que não se exigisse alguma avaliação ao final do processo, mas atividades lúdicas e mais participativas, que proporcionassem aos alunos/leitores desenvolver o raciocínio crítico e articular as temáticas dos livros com assuntos que lhe fossem caros ou próximos.

Quando se alia outros recursos à atividade de leitura potencializa-se o interesse pelo livro e quebra-se mais facilmente alguma barreira a que o jovem se tenha imposto. Não são poucos os exemplos de novas edições impulsionadas por um filme ou seriado de TV como *A terra dos meninos pelados* (2003), de Graciliano Ramos e *Os Maias* (2001), de Eça de Queiroz, para ficar em apenas dois títulos, que não se encontravam facilmente nas livrarias antes dos referidos programas de TV. A volta aos catálogos editoriais e a identificação com os personagens ou enredo vistos na tela atraem o espectador ao livro, chegando a ele por opção e vontade, sem

preocupações acadêmicas ou metodológicas, pois “ser culto, e inclusive culto moderno, implica não tanto vincular-se a um repertório de objetos e mensagens exclusivamente modernos, quanto saber incorporar a arte e a literatura de vanguarda, assim os avanços tecnológicos, matrizes tradicionais de privilégio social e distinção simbólica” (Canclini, p. 74).

Fenômeno semelhante tem ocorrido com os videogames que, assim como fez o cinema no início do século passado, tem buscado na literatura inspiração para seus enredos. Jogos como *O inferno de Dante* (baseado em *A divina comédia*) e *Frankenstein*, do romance homônimo, são apenas alguns que foram adaptados da literatura. Da literatura nacional encontram-se mais facilmente jogos para crianças baseados nas histórias de Monteiro Lobato, a maioria educativos; e outros começam a surgir, como *Capitães da areia*, inspirado no romance homônimo de Jorge Amado.

Os jogos *Dom Casmurro*, *O cortiço* e *Memórias de um sargento de milícias* são visualmente bem realizados, trazem gráficos agradáveis e que demonstram preocupação gráfica, mas pecam se comparados com jogos de grandes empresas da área, como Capcom, Konami, Ubisoft, Nintendo, Sony e Microsoft. Chama a atenção o fato de que não trazem nenhum tipo de música ou som. São jogos mudos. Esse aspecto é um indicador negativo uma vez que diminui a imersão e pode afastar alguns jogadores por tornar-se monótono. Outro ponto importante é a grande presença de textos, verdadeiros recortes dos romances, postos na tela que, se por um lado dão ao aluno/jogador elementos literários da obra, proporcionando um contato direto ao texto literário, por outro, afasta aqueles que ainda não despertaram para a importância desse contato. Esse excesso de texto não é bem recebido pelos jovens, que podem-se sentir lendo um livro e não jogando um videogame. Conhecer a obra não é requisito para a ação lúdica, exceção feita ao *Cortiço*, que premia com dinheiro virtual aos que acertam perguntas sobre o enredo ou o autor, bastando percorrer as trilhas do jogo para ir, pouco a pouco, tomando conhecimento das obras.

Os três jogos apresentam configurações semelhantes. Todos trazem ícones que dão acesso a outros itens que não são jogos como, *Downloads*, em que se pode baixar papéis de parede para computadores com cenas e personagens do jogo e *Escritório*, que traz informações sobre a obra, seu autor e aspectos literários da época, além de dar acesso aos romances na íntegra.

No jogo das *Memórias* há um link intitulado *Cenas*, contando o enredo do romance com muitas caixas de textos, quase que um *e-book*, e outro link, *Jogos*, traz dez minigames muito simples, que são a tentativa de justificar o rótulo de jogo ao projeto maior, mas pouco acrescentam ao entendimento do livro ou de experiência lúdica. Na imagem abaixo, tela inicial

do jogo, é possível visualizar o estilo artístico utilizado pelos desenvolvedores e as opções disponíveis aos jogadores.



Figura 4 – Memórias de um Sargento de Milícias
Figura obtida do jogo *Memórias de um sargento de milícias*, 2015.

Na adaptação de *Dom Casmurro* para videogame, o link diferente é o Índice, que permite ao jogador/leitor acessar diretamente partes do jogo e, se preferir, pular etapas. Em verdade, é um *e-book*, que conta com quatro pequenos jogos (quebra-cabeça de Capitu, labirinto, tiro ao alvo e jogo da memória) excessivamente pueris ou simplistas, que não condizem com a idade que devem ter os alunos ao estudar a obra. A imagem abaixo mostra o item Escritório e permite ao jogador acessar o romance *Dom Casmurro* e outras informações sobre Machado de Assis.



Figura 5 – Escritório Dom Casmurro
Figura obtida do jogo *Dom Casmurro*, 2015.

O cortiço é o único dos três que foi concebido para ser de fato um jogo. Além de contar com os links habituais (Escritório e Downloads) traz outro bastante interessante e que pode ser um diferencial tanto pedagógico quanto estético, a aba HQ em que é possível ler seis histórias de alguns personagens do romance no formato de quadrinhos. Os produtores fizeram recortes do texto original, que vêm acompanhados de representações em quadrinhos, não trazendo, no entanto, falas em balões. As histórias são: Jerônimo e Rita Baiana; João Romão, o dono do cortiço; A história de Pombinha; A família Miranda; As lavadeiras; Os cavouqueiros.

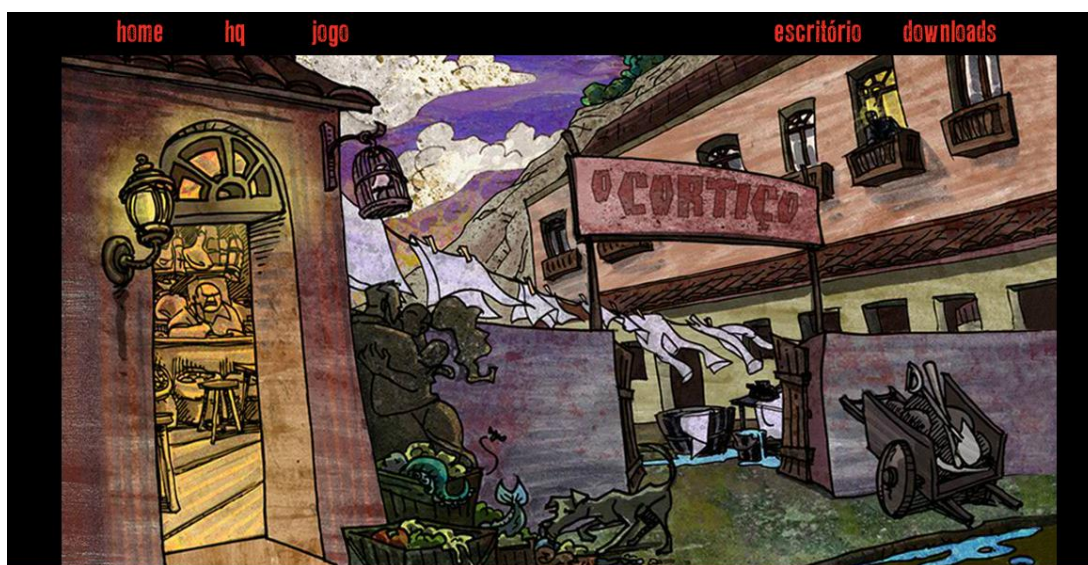


Figura 6 – Tela inicial *O cortiço*
Figura obtida do jogo *O cortiço*, 2015.

O jogo propriamente dito, consiste em administrar o cortiço e construir casas. Sua mecânica é baseada em gestão, colocando o jogador no controle do crescimento do cortiço, enquanto gerencia o dinheiro que tem para sua expansão. O jogador deve escolher qual tipo de material, de baixa ou alta qualidade, usará para as obras, assim como em que espaço construirá as casas, interim no qual investe no armazém. Depois disso, o jogo constrói as casas sozinho e o jogador recebe os lucros de seu investimento, levando-o de volta à tela onde deve, novamente, decidir onde, e de que forma, investir.



Figura 7 – Construção de casas, O cortiço
Figura obtida do jogo *O cortiço*, 2015.

O jogo conta com eventos aleatórios, como catástrofes naturais, que atrapalham o progresso do cortiço. Entretanto, tais eventos pouco contribuem ao jogo, uma vez que não podem ser previstos e não há como se prevenir deles, restando ao jogador amargar os prejuízos. Aparentemente, faltou aos desenvolvedores mais atenção à interação lúdica significativa, uma vez que a imprevisibilidade das catástrofes, embora seja verossímil, pode afastar o jogador que não tem meios de se prevenir.

Os jogos não demandam muito tempo de dedicação, algo que pode indicar uma preocupação com a duração da aula. Dependendo da habilidade do jogador, poucos minutos são suficientes para se chegar ao fim. Assim, não se corre o risco de atrapalhar o curso normal das aulas.

Percebe-se que são jogos feitos com viés didático-pedagógico, que pretendem, ainda que de modo sucinto, ensinar algo aos jogadores/alunos, fato que pode ser confirmado ao navegar pela página inicial dos jogos e clicar no link Curso de formação que leva a outra página com informações de como se dá um curso virtual para ambientar-se nas plataformas dos jogos e como utilizá-los em sala. O ponto fraco de jogos educativos é que muitas vezes são pouco atraentes para um público já acostumado àqueles mais sofisticados, produzidos por empresas que visam o mercado e esmeram-se por unir alto nível de interatividade e jogabilidade agradável. Constata-se que os três jogos são um recurso proveitoso e que podem despertar o interesse dos alunos pelos livros e quebrar barreiras que alguns se impuseram ante ao livro. No entanto, fosse um jogo comercial, produzido com vistas ao mercado, fatalmente seria mais instigante, conquanto menos pedagógico. Quando se usa um videogame para substituir uma apostila corre-se o risco de

sufocar o espaço destinado à imaginação nos jogos digitais, por meio de gráficos cada vez mais sofisticados e que se pretendem perfeitos, culmina no próprio esgotamento das possibilidades narrativas destes e na eliminação da tensão que é um dos grandes pilares propulsores da sedução exercida pelos jogos digitais (Poltronieri, 2010, p. 158).

O mesmo se dá com o cinema. Adaptações literárias para o cinema produzidas para serem simplesmente cinema, quando utilizadas em sala de aula, proporcionam uma fruição estética intensa e produtiva, pois são muito mais atrativas que aquelas de cunho pedagógico, uma vez que se parte da “hipótese de que atualmente, dado o alcance dos meios de comunicação, é mais provável que o receptor seja primeiro um espectador e, posteriormente, um leitor” (Balogh, p. 22). Cabe, evidentemente, ao professor fazer a ponte entre o produto cultural e os conteúdos e conceitos que pretende trabalhar, tendo a tarefa facilitada por haver permitido que seus alunos usufruam, recebam, fruam como bem entenderem num primeiro momento para depois sistematizar como for necessário. “Vale anotar a percepção recorrente de que os formatos que surgem na cultura digital potencializam os mecanismos de leitura, na medida em que estimulam processos mais abertos de produção de sentido” (Bastos, p. 156).

Para além das questões estritamente pedagógicas, o uso de jogos digitais adaptados de textos literários possibilita uma interação ativa com a obra. Primeiro, porque é possível, como avatar, experienciar o enredo fazendo parte efetivamente dele, vendo suas escolhas alterando os rumos da história, podendo, num segundo momento, vivenciar essa experiência pelo prisma de outro personagem. Segundo, porque tendo poder de decisão, pode mudar o final da história ou de algum personagem, que, no original, não lhe agradasse ou que simplesmente quisesse que fosse diferente. É a capacidade de transformação e agência já mencionadas anteriormente, que

vai além da participação e da atividade. Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos de jogos (Murray, p. 129).

Assim, a utilização de jogos digitais em sala de aula deve, rapidamente, ser mais comum e aceita, em parte porque é algo fortemente arraigado na cultura jovem destes tempos, em parte porque têm potencial pedagógico e estético para colaborar na formação dos alunos. Todavia, autoras como Maria Dalvi e Adriana Lemos alertam para o fato de que o “foco do estudo dos jogos dentre os pesquisadores brasileiros ainda é o público infanto-juvenil, e que os videogames são pensados hegemonicamente como úteis para promoção de atividades pedagógicas” (p. 23). Ou seja, pensa-se na utilização dos jogos digitais preferencialmente como recurso didático

(principal e particularmente aqueles jogos criados especificamente para tal finalidade), o que eclipsa toda a riqueza que os jogos de entretenimento podem trazer para discussões mais sérias, morais e éticas, além de não perceberem que o videogame pode ser objeto estético e portador de uma narrativa mais densa, como já é comum encontrar, possibilitando pela sua fruição uma nova visão de mundo.

Desta forma, é possível afirmar que existe um grande poder expressivo nos jogos, e ele não está na produção de consensos e reforço de comportamentos considerados desejáveis. Este potencial está no estímulo à reflexão que podem surgir a partir de experiências subjetivas particulares que emergem a partir das experiências de jogo (Paula, p. 14).

Essas experiências particulares, essa fruição, podem elevar o *status quo* dos jogos digitais de meros recursos lúdico-pedagógicos a artefatos, obras que permitam a reflexão e possam, para além de instrumentos motivadores do ato de estudar/ler, constituírem-se suportes ou meios por meio dos quais seja possível construir toda uma gama de discussões, embates, que levem a sensações e pensamentos mais elevados do ponto de vista intelectual e moral. Se diante do livro tem-se uma atitude relativamente passiva, esperando que parta do objeto algo transformador, diante de um videogame, a posição sempre ativa do interator evidencia que a experiência estética do lúdico pode proporcionar uma série de competências utilizáveis em contextos bastante díspares daqueles em que foi concebida ou despertada. Em outras palavras, os videogames, assim como a literatura, a música, a pintura e outras artes, podem, de modo distinto, ser o estopim para iniciar um arco interpretativo, uma nova compreensão, amalgamando os horizontes do jogador/leitor aos da obra possibilitando uma nova formulação de expectativas.

Jogo interpretativo e fruição

Quando, no início deste texto, questiona-se a fruição estética literária que se dá na escola há implícita uma questão fulcral: a concepção, por vezes autoritária das escolas e seus métodos de ensino, assim como dos processos seletivos para ingresso ao ensino superior, que delimitam a interpretação e a compreensão das obras por parte dos alunos, cerceando-lhes a verdadeira experiência estética que ressignifica nossa visão de mundo. Para não tratar das questões de poder foucaultianas, que não caberiam neste espaço e à guisa de um remate, faz-se necessário um pequeno apontamento sobre as considerações que fazem a respeito da interpretação e compreensão, na obra de Hans-Georg Gadamer e Paul Ricoeur, os professores Antonio Marcos Casanova, Hélio Salles Gentil e David Levy.

Casanova atesta que para Gadamer, compreensão é uma fusão de horizontes, o do leitor e o da obra. Nunca se parte do zero para compreender uma obra. O leitor traz consigo todo um repertório de significações, historicamente situadas, que compõem sua maneira de encarar o mundo e, evidentemente, a arte. A obra por sua vez, também traz determinações próprias que vêm à tona durante a compreensão. Dessa forma, é preciso que se estabeleça um jogo entre as partes, no qual haverá uma troca de expectativas, ora convergentes, ora divergentes. No entanto, os pressupostos trazidos não são cabrestos aos quais não se pode escapar. Pelo contrário, é preciso constantemente reexaminá-los, sem, contudo, abandoná-los. Assim, é possível engendrar novas interpretações em um infinito potencial de compreensões, pois tanto o especialista quanto o leigo, tanto o professor quanto o aluno, podem participar do jogo compreensivo da experiência estética, partindo de seus pressupostos, e chegar a constatações diversas daquelas que tinham antes de se deparar com a obra. Tais constatações serão sempre finitas, uma vez que um novo contato com a obra em um momento diferente e, possivelmente, com vivências dissímis, a interpretação fatalmente será distinta. Casanova, ao tratar do sentido da obra na concepção gadameriana, afirma que tal sentido “se dá muito mais na interação incessante entre nossos horizontes prévios de compreensão e o horizonte significativo que é trazido pela obra [...]. O que temos na compreensão é sempre um encontro e uma consequente transformação daqueles que se deixam transpassar mutuamente (p. 69).

Tal interação de perspectivas implica uma relação de alteridade, reconhecer que há um outro e que ele age sobre nós, ou, como expõe Gentil, no entendimento de Ricoeur, está em nós. Não que o filósofo francês esteja dizendo que há uma fusão e, conseqüentemente, uma anulação do eu. Ao contrário, o outro mantém uma distância necessária para reconhecer e preservar o ponto de vista e a posição dos interlocutores. Entretanto, faz-se vital a interlocução entre as partes, sem a qual haveria esterilidade; desse diálogo e do tempo espera-se uma transformação do sujeito que é ele, mas já é outro.

Se considerarmos que a obra tem vida própria, a relação dialética referida há pouco também pode se dar com um texto, com uma criação artística. O texto traz suas perspectivas e exige certas habilidades para ser lido. Inicia-se então uma relação entre leitor e texto em busca de interpretações que não passam necessariamente pela intenção do autor, uma vez que não teria soberania sobre o texto, agora de posse do leitor. É o texto que enuncia e não o autor, e tal enunciação se dá pela leitura que está sendo feita, atualizando o texto. Dar destaque à figura do leitor não implica dizer que todas as interpretações são válidas, assim como Gadamer, Ricoeur crê em uma interpretação em progresso, que reconfigura a obra, que não pertence mais ao momento de sua criação. Ao interpretar, o leitor, ou fruidor, assenhora-se da obra e

recharacteriza seu mundo. “Interpretar é, então, trazer o mundo do texto ao mundo da ação, elucidando-o, desvelando o mundo proposto pelo texto, enunciando um novo discurso sobre ele, a partir dele, tornando-o novamente acontecimento” (Gentil, p. 22). Ricoeur vê a interpretação como uma aptidão imaginativa competente para formular figuras e símbolos carregados de vivacidade e capazes de uma narrativização da historiografia. Para o filósofo francês podemos conhecê-los, encontrarmos-nos conosco através da narrativa, ou, para usar a expressão de Ricoeur, chegar ao nosso *si-mesmo*. Pela leitura da História e da Literatura, mais ainda, da narrativa histórica e da ficcional que se pode chegar a si. É, pois, pela sondagem das obras e dos feitos do Homem e da perscrutação de tais produções que se chega a si. Nas palavras de David Levy “o sujeito só pode chegar a si mesmo através da análise das próprias obras, mediante a interpretação dos sinais de sua existência, ou ainda, pela reflexão crítica sobre seus atos e expressões” (p. 53).

Tal reflexão é fundamental para a experiência estética e para a formação de alunos e cidadãos. Aceitar e, mais que isso, conseguir usufruir o máximo dos novos recursos tecnológicos, como os jogos digitais, pode potencializar consideravelmente a leitura e a apreciação das demais artes.

É importante que os sistemas tecnológicos passem a incorporar estruturas que permitam a recuperação da historicidade individual, para que as experiências constituam-se de modo prospectivo, em diálogo com o conhecimento humano adquirido pela experiência civilizatória (Poltronieri, 2009, p. 175).

Em outras palavras, para Poltronieri, escancara-se, assim, as portas para uma busca mais consciente de si mesmo, que perpassa forçosamente por uma educação sólida e instigadora. A obra, seja um livro, um quadro ou videogame, não é o fim em si e tampouco se basta. “A obra de arte tem, antes, o seu verdadeiro ser em se tornar uma experiência que irá transformar aquele que a experimenta” (Gadamer apud Poltronieri, 2009, p. 172).

Mesmo que alguns ainda permaneçam reticentes, nos videogames a ressignificação da experiência ante o objeto é constante e propositadamente significativa, permitindo requalificar percepções e conjunturas existenciais rumo a uma nova gama de possibilidades interpretativas e compreensivas. Assim como em outras artes, o dialógico e o simbólico estão presentes nos videogames tornando-os instrumentos valiosíssimos para a experiência estética e para a educação artística dos novos leitores.

2 CARAMURU E ADAPTAÇÕES

Desde sua primeira edição em 1781, *Caramuru* vem tendo novas edições e adaptações. Edna Castilho Peres, em sua tese de doutoramento intitulada *Caramuru de Santa Rita Durão: edição adaptada em prosa e anotada*, fez um levantamento sobre as edições e adaptações e chegou ao seguinte dado: “revendo, agora, a história da recepção em forma de novas edições e adaptações do nosso épico, sintetizo-a em quatro séculos: no século XVIII, uma vez; no século XIX, provavelmente seis vezes; no século XX, cinco vezes; no século XXI, quatro vezes” (p. 66).

Podemos acrescentar a adaptação para o teatro feita por Angelo Venosa, em 1922, e a edição organizada por Ivan Teixeira, em 2008. Considerando as adaptações para outros suportes, é preciso adicionar a que foi feita para a TV Globo, por conta dos 500 anos do descobrimento do Brasil, dirigida por Guel Arraes e roteirizada por ele juntamente com Jorge Furtado, que recebeu o nome *Caramuru: a invenção do Brasil*. Foi exibida inicialmente na televisão e depois adaptada para o cinema.

Assim, tendo por base o levantamento feito por Peres, *Caramuru* conta, até a presente data, com onze edições, uma tradução para o francês (publicada em 1829 pela Garnier de Paris), uma edição didática (de Hernâni Cidade, de 1957) e seis adaptações, totalizando dezenove obras.

O passar dos anos trouxe às novas edições de *Caramuru* essencialmente atualizações de ordem linguística (ortográficas principalmente) e editorial, como a omissão de anotações e comentários em algumas, ou o acréscimo de estudos prévios em outras. As adaptações partiram para uma atualização da narrativa, privilegiando o público infantil ou infanto-juvenil. Duas delas, tendo pretensões escolares, podem ser chamadas paradidáticas. São as adaptações de Paula Adriana Ribeiro, de 2002, pela editora Rideel e de Cecília Casas, de 2003, pela editora Landy. Ambas, repletas de ilustrações, vertem o poema em prosa enxugando-o ao essencial do enredo, possibilitando tão-somente um conhecimento superficial da obra de Durão.

Tratando-se de uma obra frequentemente mencionada nas aulas de literatura na escola, mas tão pouco efetivamente estudada, o épico de Durão, *Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia*, carece de ser situado historicamente e narrativamente, tendo por base sua fortuna crítica, para cotejá-lo com as adaptações de Angelo Venosa e João de Barros.

Santa Rita Durão

Estudar a história da literatura de um país é um modo bastante profícuo de se ter um amplo panorama do modo pelo qual aquela pátria registrou pela arte da palavra os diversos momentos pelos quais passou. Nesse percurso deparar-se-á com obras e escritores conhecidos, estudados e lidos com frequência e com outros que por algum motivo caíram no esquecimento. Basta folhear a *História concisa da literatura brasileira*, de Alfredo Bosi, para encontrar autores tidos como canônicos (Machado de Assis, José de Alencar, Carlos Drummond de Andrade, para permanecer apenas em três exemplos) e outros que praticamente sumiram das prateleiras das livrarias, dos bancos escolares e dos estudos acadêmicos, como o barroco Diogo Grasson Tinoco, o árcade Francisco de Melo Franco, o romântico Aureliano Lessa. Outros ainda lograram algum destaque por terem desempenhado importante papel histórico, como Bento Teixeira, autor de *Prosopopeia* (1601), obra inaugural do Barroco brasileiro, e de Teixeira e Souza, autor de *O filho do pescador* (1843), primeiro romance romântico nacional.

Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia, de Frei José de Santa Rita Durão, é uma obra de valor e reconhecimento controversos. Alguns críticos veem nela apenas valor histórico, como Waltensir Dutra ao afirmar que “o *Caramuru* sobrevive ainda apenas pela sua posição histórica: foi o primeiro a tomar como motivo uma lenda local, a falar no índio brasileiro e a descrever seus costumes” (p. 349). Outros, como Antonio Candido, acreditam que o épico de Durão é pouco estudado e, pior, mal estudado.

De sua publicação em 1781 até os dias que correm o *Caramuru* vem recebendo atenção da crítica e do mercado editorial com relativa frequência, quer seja por ser dos raros textos épicos nacionais, o segundo após *O Uruguai*, de Basílio da Gama, merecendo valor histórico, quer seja por sua temática nativista e elementos historiográficos que interessam a outras áreas como a História, a Antropologia e a Sociologia. Dessa forma, não há livro sobre a literatura brasileira do período em que, ao menos, não se mencione a obra de Durão. Faz-se, então, necessária uma apreciação sobre a recepção que o épico teve ao longo dos anos.

Fortuna crítica

Entusiasta do período árcade, Sílvio Romero, vê nesse período histórico e literário a preparação do pensamento nacional e da emancipação política. A temática nacionalista tem papel preponderante na formação de nossa cultura e são os críticos e historiadores os responsáveis por questionar tais assuntos, dos poetas esperava-se que tivessem talento. Não que a poesia não devesse se ocupar de questões nacionais, mas que elas devessem ser natas ao poeta,

pois “um caráter nacional não se procura, não se inventa, não se escolhe; nasce espontaneamente” (Romero, p. 214). Se no século 16 a representação das características brasileiras era exterior, descritiva, no século 17 os índios, os negros, os brancos, os elementos da natureza não estão isolados e coube a Cláudio Manuel da Costa, Basílio da Gama e frei José de Santa Rita Durão ser os primeiros poetas a aglutinar tais aspectos.

Ainda que entendesse que o Brasil não dispunha de elementos para a composição de epopeias e que esse era um gênero em desaparecimento, Romero compreende a contextualização de que se valeram Basílio e Durão em seus textos, utilizando-se dos primeiros contatos entre brancos e índios e as relações de poder estabelecidas no início da colonização do país como forma de simbolizar o passado histórico e os heróis de que não se dispunham em terras ainda coloniais. Romero vai além da compreensão e chega a exaltar os dois poetas como os melhores até então (final do século 19), por entenderem o momento de efervescência cultural e política, “colocados entre a fase colonial e fase livre do país, eles têm a consciência de nossos destinos e presidem ao alvorecer de nossa vida de nação” (p.220).

Sobre o *Caramuru*, Romero vê mais qualidades que defeitos. Embora Durão não tenha “grandes recursos de estilo; sua língua [...] pobre, sua expressão pouco animada, o colorido é pálido. Em compensação há ali amplitude de quadros, variedade de cenas; os episódios abundam” (p. 231). Para o crítico, o *Caramuru* é o “mais brasileiro de todos os nossos livros” (p. 231), mas seu verdadeiro valor

está em ser uma espécie de resumo da vida histórica do Brasil nos três séculos em que fomos colônia; está em nos fazer assistir à fundação da nossa mais antiga cidade [...] e acompanhar o crescimento da nação até quase os nossos dias, tudo como fenômeno natural, como um produto do solo e das três raças (p. 232).

Romero assevera que os épicos árcades, *O Uruguai* e *Caramuru* (pois, para o crítico, os demais não merecem destaque), devem ser lidos na íntegra, para poder apreciá-los e julgá-los, não se devendo dar méritos aos recortes que fazem críticos e historiadores, pois esses seriam tendenciosos.

Averígua-se em Romero, portanto, um dos maiores, senão o maior, entusiasta da epopeia de Durão. Para ele o *Caramuru* continuará a ser lido e cada vez mais lido ao longo da história.

José Veríssimo, seu contemporâneo, também é um admirador de *Caramuru*, porém mais contido. Apreciador da épica arcádica, para quem “os brasileiros, se não sobrelevam aos portugueses da segunda metade do século XVIII, concorrem dignamente com eles” (p. 100).

Embora declare sua preferência pelo *Uruguai*, de Basílio da Gama, Veríssimo reconhece em *Caramuru* algumas qualidades.

A primeira delas está no que se refere ao nativismo, que anunciaria o patriotismo e o nacionalismo dos momentos futuros, sobretudo do romantismo. Para Veríssimo, o propósito patriótico de Durão, apoiado na *História da América Portuguesa*, de Rocha Pita, ainda que louvável, está mais próximo a um entusiasmo patriótico do que a um sentimento identitário de pátria: “não era ainda o brasileirismo estreme, senão um sentimento misto, comum a todos esses poetas, de lealdade portuguesa e de amor à terra natal” (Veríssimo, p. 105).

A segunda qualidade apontada pelo crítico é a de que Durão, assim como Basílio da Gama, funda o indianismo, conferindo ao índio, seus costumes e tradições, espaço mais valorizado nas Letras nacionais, um indício de americanismo que inspiraria as gerações futuras a ultrapassar as simples referências e descrições, dotando o indígena de profundidade psicológica para alçá-lo à condição de herói nacional.

Sobre os pontos negativos, Veríssimo assinala a falta de inovações formais, vendo o texto de Durão demasiadamente preso ao modelo camoniano, a falta de características heroicas de Diogo Álvares, a quem dotou apenas de virtudes cristãs, a falta de verossimilhança em diversas passagens como a castidade mantida entre Diogo e Paraguaçu e sua catequização pelo parceiro como se fosse verdadeiro clérigo, fatos esses, entretanto, que não atentam contra a estética.

Hernâni Cidade, por sua vez, considera que o poema de Durão “longe de ser uma construção ideal, que facilite ou promova a *evasão da realidade*, dela constitui essencialmente a ameníssima informação” (p. 11). Na visão do crítico, a falta de elementos maravilhosos em *Caramuru* é fruto do amadurecimento do homem da época, que não aceitava mais explicações fantásticas para as narrativas. Já na época de Camões a mitologia cedia espaço para algum cientificismo, para um modo de ver as situações por um prisma menos mitológico, motivo pelo qual *Os lusíadas* trazem pequena carga mitológica. Outra razão é o relevante papel da Igreja Católica na cultura europeia, sobretudo, portuguesa, inexistente à época de Homero e Virgílio. No poema de Durão, os aspectos mitológicos inexistem. O episódio da premonição de Paraguaçu sobre o futuro do Brasil torna-se-ia mais coerente se atribuído ao fantástico.

O excesso de descrições da fauna e da flora, dos usos e costumes dos indígenas brasileiros, que para muitos críticos é um dos pontos baixos do poema, é para Cidade algo louvável, pois atendia aos anseios do “homem culto de Setecentos, interessado por assuntos exóticos e desconhecidos da realidade humana e física” (Cidade, p. 11) e renunciava o indianismo romântico.

Outro aspecto bastante condenado por parte da crítica, a postura irretocável de Diogo Álvares ante as atribulações e tentações, que o torna um personagem desumanizado e pouco atraente, é para Cidade, mais um aspecto da época no qual talvez haja vestígios do fantástico. No entanto, um fantástico atribuído à grandeza moral do Homem, que, por seus próprios esforços, mantém-se íntegro ante situações corruptíveis e não ação de divindades pagãs que o possam auxiliar. Há aí também a visão religiosa de Durão que “exclui o Transcendente das relações entre o homem e a Natureza.” (Cidade, p. 12).

Na parte final de seu texto, Cidade elenca onze julgamentos críticos sobre o *Caramuru*, excertos de literatos, teóricos e professores que revelam posicionamentos favoráveis e contrários, assinados dentre outros por Almeida Garret, Camilo Castelo Branco, Sílvio Romero e Antônio Soares Amora. Mesmo que restrita a citações, a relação proposta por Cidade evidencia que cabe ao leitor o julgamento do mérito da obra de Durão, ainda que o próprio crítico posicione-se como simpatizante do épico.

José Aderaldo Castello, em seu *Manifestações literárias da era colonial*, seguindo sugestão de José Veríssimo, divide o período árcade em duas fases. A primeira, de 1768 a 1808, é tida como legitimamente árcade, sob forte influência portuguesa, colonial, cerceadora. A segunda, de 1808 a 1836, mais livre, que recebeu influências variadas e estimuladoras de mudanças. O ano de 1808 justifica-se “como um marco divisor do colonialismo para a autonomia” (Castello, p. 134).

Frei José de Santa Rita Durão faz parte da primeira fase e é visto por Castello como um poeta retrógrado. O teórico vê em *Caramuru* um poema carregado de influências dos primeiros cronistas que chegaram ao Brasil, que retratavam os indígenas como elementos etnográficos e a natureza como recursos geradores de riquezas. Para ele, o poema de Durão tem apenas um lampejo poético digno de nota, no sexto canto, em que se narra a morte de Moema. Afora isso, o poeta perde-se em catalogar fauna e flora, usos e costumes nativos, em uma atitude enciclopédica, que abandona as pretensões poéticas em troca da descrição catalográfica. Nas palavras de Castello:

também representam um retrocesso às atitudes que datam do século XVI para XVII, sem que lhe acrescente nenhuma contribuição nova, o sentimento nativista que se traduz pela exaltação da paisagem física do Brasil, dos seus recursos naturais, como meio de subsistência, e de suas possibilidades (p. 174).

Em uma palavra, Castello vê em Durão e, especificamente, em *Caramuru*, uma obra e um poeta temporão, que, no afã de retomar os preceitos clássicos, usa a forma da epopeia para

fazer um levantamento etnográfico que se configura como retrocesso e não como prenúncio do romantismo como alguns estudiosos afirmam.

Castello reafirma sua postura em *Presença da literatura brasileira* (1976), escrito em conjunto com Antonio Candido. Nessa obra, ambos veem no Arcadismo um movimento de preparação para o Romantismo, que merece mais atenção por suas implicações históricas que literárias. Mesmo assim, entendem que o Arcadismo trouxe para as letras nacionais a simplificação da linguagem, a redução dos exageros cultistas e conceptistas dos barrocos, uma certa valorização do indígena, mas “o grande feito dos poetas arcádicos [...] foi o esforço de trazer à pátria os temas e as técnicas mentais e artísticas do Ocidente europeu, dando à nossa literatura um alcance potencialmente universal, antes mesmo que ela tomasse consciência da sua individualidade nacional” (Candido, 1976, p. 109).

Especificamente sobre o *Caramuru*, veem-no como uma mescla de descritivismo encontrado nos poetas e cronistas dos séculos 16 e 17 e na erudição do século 18. É um poema que pouco acrescenta às letras nacionais, chegando mesmo a ser considerado secundário, principalmente se comparado ao *Uruguai*, de Basílio da Gama, que conseguiu certo grau de modernidade em um “curto poema baseado na realidade presente, lírico e romanesco, trabalhando sobretudo os elementos da sugestão prática” (Candido, 1976, p. 107).

As amarras a que Durão se impôs ao seguir convictamente o modelo camoniano na estrutura e na missão de conferir grandeza épica à história de sua pátria, levaram-no a não compreender que “as convenções épicas [...] não se coadunavam mais com a mentalidade moderna do racionalismo e do empirismo, com o desenvolvimento da atividade científica” (Candido p. 106); visão divergente da apresentada por Cidade, que vê nas descrições da fauna e flora brasileira e nos usos e costumes dos nativos, um apelo do público leitor (europeu, evidentemente) por aquilo que lhe era exótico.

Já para Waltensir Dutra, no volume 1 de *A literatura no Brasil* (1968), organizado por Afrânio Coutinho, é possível até mesmo questionar se houve no Arcadismo brasileiro algum poema épico. O crítico prefere chamar as tentativas da epopeia nacional de poesia narrativa, pois lhe faltam “a grandeza de assunto e sentido simbólico que supera o imediato” (Dutra, p. 341). Embora Dutra reconheça passagens que mereçam destaque pela predominância de lirismo, os textos ditos épicos não apresentam pretensões heroicas, aquela característica que transcende o individual e representa o coletivo, o nacional.

O indianismo que para alguns é um prenúncio do Romantismo, não passa de caracterizações externas do autóctone nacional, não chegando a preocupar-se com suas aflições e particularidades humanas. O índio aparece, pois, como elemento exótico. Entretanto, Dutra

reconhece que a utilização do indígena na poesia épica, ou melhor, narrativa, é mais coerente com a realidade nacional se contraposta a imagem de pastores.

Sobre o *Caramuru*, Dutra afirma que o poema é lembrado apenas por haver sido o primeiro a tratar do indígena brasileiro e de seus costumes e por valer-se de uma lenda local. Para o crítico, a imitação do modelo camoniano e das descrições de Manuel de Santa Maria Itaparica, evidenciam que o texto de Durão não traz qualidades literárias dignas de fazer parte da história da literatura nacional, pois em nada inova, faltando a seus personagens genuinidade e ao enredo, unidade. Dutra é taxativo em asseverar que “é um metrificar pesado e pretensioso, má prosa rimada, que dificilmente se consegue ler integralmente” (p. 351).

Para além da crítica tradicional, pontuam-se agora, aspectos fundamentais do texto, importantes para a análise comparativa com as adaptações de Angelo Venosa e João de Barros.

Mesmo que não haja consenso quanto a inovação do aspecto indianista da obra, Durão conseguiu mostrar o indígena brasileiro mais real que seu contemporâneo Basílio da Gama. Os costumes das tribos brasileiras, a fauna e a flora são retratados com algum rigor, possibilitando uma visão plausível da realidade. As informações de que se vale Durão são atribuídas principalmente à *História da américa portuguesa* (1730), de Rocha Pita. Encontra-se pelo épico boas descrições de plantas, animais e de ritos indígenas, que elucidam muito claramente o que era o Brasil. É o que se vê no canto VII quando, nas estrofes XXXIII e XXXIV, Diogo Álvares relata ao rei da França as maravilhas do Novo Mundo:

XXXIII

D’ervas medicinais cópia tão rara
 Tem no mato o Brasil e na campina,
 Que quem toda a virtude lhe explorara,
 Por demais recorrera à medicina.
 Nasce a gelapa ali, a sene amara,
 O filopódio, a malva, o pau-da-china,
 A caroba, a capeba, e mil que agora
 Conhece a bruta gente e a nossa ignora.

XXXIV

Tem mimosos legumes, que não cedem
 Aos que usamos na Europa mais prezados,
 Gengibre, gergelim, que os mais excedem,
 Mendubim, mangaló, que usam guisados:
 Alguns medicinais, com que despedem

Do peito estilicídios radicados;
 Tem o cará, o inhame e em cópia grata
 Mangarás, mangaritos e batata (p. 554).

Embora reconheça o esforço de Durão com informações botânicas e históricas com base em estudos, Candido (1959) infere que “seu trabalho consistia principalmente em metrificar com mais ou menos habilidade as informações e sugestões colhidas nas fontes” (p. 178).

Quando traça as características dos autóctones nacionais, Durão carrega-as de características que fogem à realidade. O principal exemplo é Paraguaçu que pouco lembra uma indígena brasileira:

LXXVIII

Paraguaçu gentil (tal nome teve),
 Bem diversa de gente tão nojosa,
 De cor tão alva como a branca neve,
 E donde não é neve, era de rosa:
 O nariz natural, boca mui breve,
 Olhos de bela luz, testa espaçosa;
 De algodão tudo o mais, com manto espesso,
 Quanto honesta encobriu, fez ver-lhe o preço. (canto II, p 421).

Nessa descrição, Paraguaçu é retratada como uma europeia em trajes tupiniquins. Uma característica que antecipa a idealização que marcará o indianismo romântico. No entanto, nem mesmo Iracema, ícone romântico, foi tão artificialmente construída. Talvez se a idealização estivesse circunscrita ao físico, os críticos pudessem atenuar as palavras. Mas a necessidade de mostrar que nosso indígena era digno de representar e dar origem ao futuro povo brasileiro, fez com que o poeta exagerasse também em suas características morais e psicológicas. Seria verossímil que Jararaca, movido por ciúme, organizasse uma guerra contra Diogo Álvares, Paraguaçu e seus aliados, quando sabemos que as tribos nacionais não tinham a monogamia como prática? Por que Paraguaçu “rejeitava espontaneamente a nudez das outras, cobrindo-se com um manto espesso de algodão”? (Candido, 1976, p. 181). Nas palavras de Durão: “De algodão tudo o mais, com manto espesso,/Quanto honesta encobriu, fez ver-lhe o preço” (canto II). Percebe-se o esforço de Durão em mostrar que seus personagens têm valores exacerbados muito mais latentes que os observáveis naturalmente.

Com Diogo Álvares, por ser herói de uma epopeia, deveria representar um povo, mesmo que para isso fosse necessário que aparecessem alguns desvios morais, até mesmo porque o herói não está acima dos demais; ele é como os demais. No entanto, Diogo, um jovem de pouco

mais de vinte anos, mostra-se extremamente maduro ao rejeitar deitar-se com as índias e casando-se apenas com Paraguaçu, com quem só consumou a união após seu batismo cristão. Ele não fraqueja em momento algum, sempre senhor das situações, sempre ciente do que e de como fazer: “este comportamento exemplar acentua a sua mediocridade como personagem, isento de erros normais em heróis de epopeia” (Candido, 1976, p. 175). Alfredo Bosi foi ainda mais enfático:

domando a “fera gente” e as próprias paixões, Diogo é misto de colono português e missionário jesuíta, síntese que não convence os conhecedores da história, mas que dá a medida justa dos valores de Frei José de Santa Rita Durão. Na medida em que o herói encarna, aliás ossifica, tais valores, ele se enrijece e acaba perdendo toda capacidade de ativar a trama épica. (p. 70).

Já outro estudioso, Carlos de Assis Pereira, vê no comportamento e nas atitudes de Diogo, a figura de um bom cristão, de um exemplo a ser seguido, assim como deveria ser todo e qualquer líder, pois “a admiração ao herói piedoso, justo e humanizador dos silvícolas há de sobrepor-se à que, por ventura, se tenha a algum chefe militar tiranizador de povos” (p. 22).

Para os críticos mais severos, *Caramuru* tem uma vocação muito mais livresca que lírica. Em outras palavras, faltaria ao épico brasileiro profundidade dramática e poética. Waltensir Dutra, tratando também do *Uraguai*, diz que as duas obras “se ressentem da pretensão heroica. Perdem espontaneidade do romance, sem conseguir a grandeza do épico” (p. 341). Em outras palavras, o Brasil não teria material para uma composição épica tal qual a Europa produziu. Ressalta-se que Dutra chega a afirmar que no Arcadismo brasileiro houve narrativa e não épica.

Vale ressaltar que para Durão era imperioso valorizar a empreitada religiosa em terras tropicais e para isso seu herói deveria ser um homem de Deus, preparado para evangelizar, para levar os ensinamentos bíblicos para aqueles desgraçados que não tinham noção da grandiosidade da Igreja. Por isso, provavelmente, dá tanta ênfase à figura evangelizadora de Diogo e a seus feitos catequéticos, como inibir o canibalismo, por exemplo. Deixando a imagem de guerreiro em segundo plano, o autor nos dá “menos um herói de luta do que herói cultural, ele é o fundador, o homem providencial que ensinou ao bárbaro as virtudes e as leis do alto” (Bosi, p. 70).

A figura de Paraguaçu, por sua vez, pode ser vista como ícone do triunfo da empreitada jesuítica, por um lado, e da coroa lusitana, por outro, simbolizando a união do povo civilizado e cristão com o povo bárbaro e pagão. Para Biron (2008), a política de conversão é um dos elementos que ratificam a magnitude da fé católica em *Caramuru*:

A ideologia da conversão subjacente ao texto aflora numa leitura intertextual, revelando a intenção de manter ou mesmo reforçar certas ideias, o que permite compreender que a religião católica é o suporte ideológico dessa epopeia, camada oculta mas fundamental para a configuração da obra (p. 330).

Segundo Biron, a morte de Moema é parte importante na simbologia da conversão. Para a autora, a morte da autóctone personifica a morte da cultura indígena e de seu paganismo ante a cultura europeia e a fé católica, simbolizadas pela conversão de Paraguaçu que recebe o nome cristão de Catarina. A água que leva a vida de Moema é o mesmo elemento que dá nova vida a Paraguaçu-Catarina. “A água representa, então, morte e renascimento operando, nos dois casos, para uma mesma finalidade: a conversão” (Biron, p. 333).

A determinação resoluta de Moema em alcançar o navio que levava Diogo e Paraguaçu para Europa, ainda que isso lhe custasse a vida, é também outra simbologia. Evidencia que a cultura selvagem dos autóctones não se entregaria sem resistência. Ainda que as outras jovens, que nadavam ao lado de Moema, fossem desistindo do intento de alcançar o navio, aceitando, simbolicamente, a dominação da cultura civilizada europeia. Moema resiste bravamente até suas últimas forças exaurirem-se, tempo suficiente para praguejar contra casal e, emblematicamente, contra a cultura que representavam. Biron afirma que “Moema é a última possibilidade de impedir-se a assimilação total do mundo indígena pela civilização europeia, e sua morte exalta o espírito de sacrifício do mundo não-civilizado. Por isso, Moema morre com a dignidade do herói épico” (p. 334).

No canto IV, pode-se averiguar outro ponto em que é possível fazer distinção entre catequizados ou aliados da fé cristã e aqueles que, além de não catequizados, repelem a fé e a cultura dos europeus. No referido canto começa a grande batalha entre os caetés, chefiados por Jararaca, e os tupinambás, liderados por Gupeva.

Durão retrata os inimigos da fé e da civilização como figuras demoníacas, cujos corpos apresentam deformações, como se lê na estrofe XII, do canto IV:

Em seis brigadas da vanguarda armados,
Trinta mil caetés vinham raivosos
Com mil talhos horrendos deformados,
No nariz, face e boca monstruosos:
Cuidava a bruta gente que espantados
Todos, de vê-los, fugiram medrosos,
Feios como Demônios nos acenos,
Que certo se o não são, são pouco menos (p. 463).

Os sentimentos mundanos que motivaram Jararaca ao combate (ciúmes, inveja, cupidez) e a caracterização sombria e trevosa de seu exército, contrastam com os sentimentos nobres e civilizados que marcam a caracterização de Paraguaçu no canto II:

E donde não é neve, era de rosa:
 O nariz natural, boca mui breve,
 (LXXVIII, p. 421)
 [...]
 Quero o batismo teu, quero a tua Igreja,
 Meu Povo seja o teu, teu Deus meu seja.
 (XC, p. 425).

A representação da luta entre hereges e catequizados é simbolizada na batalha campal que terá fim no quinto canto com a morte de Jararaca e a rendição das tribos aliadas a ele definindo a vitória da cristandade sobre a barbárie, vitória esta que se consuma, no poema, com a morte de Moema e a conversão de Paraguaçu. Nas palavras de Biron:

Santa Rita Durão imprimiu em Jararaca e nos caetés a própria figura do mal; e o exagero das cenas e descrições parece reforçar a ideia do mal em contraste com o bem, da razão em contraste com a paixão e, finalmente, da vitória do bem, vale dizer, da civilização, do Deus cristão (p. 338).

Do canto III, em que se dá a altercação a respeito dos aspectos religiosos dos indígenas e dos cristãos, culminando na conversão de Gupeva, ao canto X, com o clímax do cristianismo e da colonização lusitana, evidenciam-se as pretensões de Durão com o poema: “justificar e louvar a colonização como empresa religiosa desinteressada, trazendo a catequese ao primeiro plano e com ela cobrindo os aspectos materiais básicos” (Candido, 1959, p. 181).

Os teóricos e críticos que se detiveram sobre *Caramuru* enumeram os defeitos do poema, mas não ignoram suas qualidades, como deveria ser, na verdade, toda crítica. Trazer esse épico nacional de volta às discussões acadêmicas forçará que sejam lançadas sobre ele novas luzes que, possivelmente, iluminarão as sombras deixadas pelos críticos de outros tempos. Quiçá, aparelhados de outros escopos teóricos, os estudiosos atuais consigam ver no poema de Durão aspectos que não eram valorizados em outros tempos, ou cheguem a conclusões semelhantes às dos mais antigos. Independente das conclusões a que cheguem, uma obra tão importante, seja do ponto de vista literário seja do histórico, não deveria permanecer alijada das discussões intelectuais nas terras que a produziu. A análise das adaptações de Angelo Venosa e João de Barros atende ao propósito de fazer prosperar os estudos acerca de *Caramuru*. Entretanto, antes

de passar aos estudos das citadas adaptações, apresentam-se trechos e resumos dos cantos II, IV, V, VI e VIII, com a finalidade de dar uma visão geral, ainda que restrita aos citados cantos, do épico de Durão.

Canto II

O canto II é marcado pelo encontro de Diogo Álvares e Paraguaçu, que será sua intérprete e companheira entre os indígenas, ajudando-o a conhecer os usos e costumes locais. Acabam por apaixonarem-se e se envolverem, sem, contudo, manter relações sexuais, em respeito a fé cristã do lusitano. Entretanto, o canto II passaria para a história da literatura nacional por narrar o episódio em que Diogo Álvares recebe a epíteto de Caramuru. Após ser resguardado pelos canibais por julgá-lo magro e doente, portanto, pouco apetitoso, Diogo Álvares traja sua armadura completa, que conseguiu reunir nos destroços do naufrágio, e tenta intimidar os indígenas caso insistam na prática da antropofagia. A tentativa obtém êxito, os índios ficam intimidados com a figura de Diogo, tomando-o por um enviado dos deuses. O lusitano, então, proíbe o canibalismo e aproveita o fato de estarem dentro de uma gruta e começa a evangelização dos presentes, principalmente de Gupeva que se encanta com uma imagem da Virgem. No dia seguinte, Gupeva propõe a seus companheiros um banquete de boas-vindas a Diogo, como não poderiam praticar a antropofagia, saem em caçada, durante a qual, Diogo, que resolveu acompanhá-los, abate uma ave em pleno voo, deixando os indígenas amedrontados e perplexos. Após esse evento, é aclamado e reverenciado como Caramuru. O excerto abaixo registra o momento em que Diogo deixa de ser um simples mortal, para se tornar um ser sobrenatural.

XLI

Mais arma não levou, que uma espingarda;
 E posto ao lado de Gupeva amigo,
 Pronto a todo o acidente, e posto em guarda,
 Traz na cautela o escudo ao seu perigo.
 Em tanto a destra gente a caça aguarda,
 E algum se afouta a penetrar no abrigo,
 Onde esconde a Pantera os seus cachorros,
 Outro a segue por brenhas e por morros.

XLII

Até que de Gupeva comandada,

Em círculo se forma a linha unido,
 Onde quanto há de caça já espantada,
 Fique no meio de um cordão cingido:
 A rés ali do estrondo amedrontada,
 Num centro está de espaço reduzido:
 À mão mesmo se colhe: cousa bela!
 Que dá mais gosto ver, do que comê-la.

XLIII

Não era assim nas aves fugitivas,
 Que umas frechava no ar e outras em laços
 Com arte o caçador tomava vivas:
 Uma porém nos líquidos espaços
 Faz com a pluma as setas pouco ativas,
 Deixando à lisa pena os golpes lassos.
 Toma-a de mira Diogo e o ponto aguarda:
 Dá-lhe um tiro e derriba-a co'a espingarda.

XLIV

Estando a turba longe de cuidá-lo,
 Fica o bárbaro ao golpe estremecido,
 E cai por terra no tremendo abalo
 Da chama, do fracasso e do estampido:
 Qual do horrído trovão com raio e estalo
 Algum junto a quem cai, fica aturdido:
 Tal Gupeva ficou, crendo formada
 No arcabuz de Diogo uma trovoada.

XLV

Toda em terra prostrada exclama e grita
 A turba rude em mísero desmaio,
 E faz o horror, que estúpida repita
Tupá, Caramuru, temendo um raio.
 Pretendem ter por Deus, quando o permita,
 O que estão vendo em pavoroso ensaio,
 Entre horríveis trovões do márcio jogo,
 Vomitar chamas e abrasar com fogo.

XLVI

Desde esse dia é fama, que por nome
 Do Grão Caramuru foi celebrado
 O forte Diogo; e que escutado dome
 Este apelido o bárbaro espantado:
 Indicava o Brasil no sobrenome,
 Que era um dragão dos mares vomitado:
 Nem d'outra arte entre nós a antiga idade
 Tem Jove, Apolo e Marte por Deidade. (p. 408).

Canto IV

O quarto canto apresenta grande parte da movimentação do poema. Nesse canto são narradas grandiosas batalhas entre os aliados de Jararaca e os de Gupeva. O motivo principal dos confrontos é a rejeição de Jararaca por Paraguaçu. Enciumado, o caeté reúne grande número de guerreiros de outras tribos para se vingar. É o que se lê nas estrofes I e X, reproduzidas abaixo.

I

Era o invasor noturno um chefe errante,
 Terror do sertão vasto e da marinha,
 Príncipe dos caetés, nação possante,
 Que do Grão Jararaca o nome tinha:
 Este de Paraguaçu perdido amante,
 Com ciúmes da donzela, ardendo vinha:
 Ímpeto que à razão, batendo as asas,
 Apaga o claro lume e acende as brasas. (p. 459).
 [...]

X

Logo que por cem bocas vaga a fama
 Do Esposo eleito a condição divulga,
 Irado o caeté, raivando brama;
 Arma todo o sertão, guerra promulga,
 Tudo acendendo em belicosa chama,
 Investir por surpresa astuto julga,
 Com que a causa da guerra se conclua,
 Ficando Paraguaçu ou morta, ou sua. (p. 462).

A batalha provocada por Jararaca contou com número assombroso de participantes, homens e mulheres. No excerto abaixo, ainda no canto IV, Paraguaçu, ao lado de Taparica e Gupeva, é mostrada em sua faceta guerreira, comandando cerca de mil amazonas.

XLV

Era a Bahia então, donde imperava
 O bom Gupeva, povoada em roda
 Pelos tupinambás, de quem contava
 Trinta mil arcos, brava gente toda:
 Taparica seis mil valente armava;
 E por cumprir-se a prometida boda,
 Mil amazonas mais à guerra manda:
 Paraguaçu gentil todas comanda. (p. 474)

Nas estrofes LVIII e LIX, Diogo, que observava a batalha do alto de uma colina, entra em cena para ajudar aqueles que o acolheram. Paraguaçu ao seu lado, comandando e inspirando as amazonas, desfere golpes fatais nos inimigos. A vitória parece certa.

LVIII

Nem mais espera de Gupeva a gente;
 Porque voltando em rápida fugida,
 Deixam nas mãos do bárbaro potente
 Toda a batalha numa ação vencida:
 Não tarda mais Diogo já presente;
 E tendo ao lado a esposa protegida,
 Do outeiro desce, donde tudo observa,
 E invade armado a bárbara caterva.

LIX

Quem poderá dizer da turba imbele
 Quantos a forte mão talha em pedaços?
 Paraguaçu valente ao lado dele
 Muitos mandava aos lúgubres espaços:
 Semeando por donde o golpe impele
 Troncos, bustos, cabeças, pernas, braços;
 Nem um momento a fraca gente aguarda,
 Vendo-a brandir a lúcida alabarda.

LXII

Tal a forte donzela move a espada,
 Ou talvez lança mão do dardo agudo,
 E de mil e mil golpes fulminada,
 Rebate todos no colete e escudo:
 As amazonas, de que vem rodeada,
 Vendo sobre a Heroína correr tudo;
 Onde quer que os contrários se apresentam,
 Acometem, degolam, e afugentam. (p.478).

Quando a derrota de Jararaca parecia evidente, Paraguaçu baixa a guarda e é sequestrada por Pecicava que, após ter vencido as amazonas, estava por afogar a princesa tupinambá. Diogo, ao saber do acontecido, corre em socorro de sua amada e com um tiro certeiro mata o inimigo e liberta Paraguaçu, que acorda em seus braços. Assim Durão narra o episódio:

LXXXIII

Enquanto entrava o bárbaro, e na luta
 Um, e outro se abraça; o forte Diogo
 Que o caso da sua bela infausto escuta,
 Toma a espingarda e parte em fúria logo:
 Qual pólvora encerrada dentro à gruta,
 Quando na oculta mina se deu fogo,
 Arroja penha e monte, e o que tem diante,
 Tal se envia em furor o aflito amante.

LXXXIV

Tinha afogado Pecicava entanto
 A amazona infeliz e a mão lançava
 Já de Paraguaçu, que, no quebranto
 Apenas levemente respirava:
 E eis que inventando Diogo um novo espanto,
 Traz um tambor, que horríssonos soava;
 E logo que o arcabuz com bala atira,
 Cai Pecicava e morde o chão com ira.

LXXXV

Mais não espera a tímida manada,
 Ouvindo o estrondo e os hórridos efeitos:

Quem parte logo em fúria declarada;
 E quem lhe rende humilde os seus respeitos:
 Paraguaçu porém desassombrada,
 Sendo os contrários com terror desfeitos,
 Acordou num suspiro e solta viu-se;
 E, conhecendo Diogo, olhou-o e riu-se. (p.486).

Canto V

No canto V, os aliados de Diogo Álvares comemoram a vitória contra Jararaca, sem imaginar que o adversário tramava nova empreitada. Jararaca reúne novos guerreiros e é convencido por currandeiros a travar uma batalha naval, pois assim anularia o poder de Caramuru que advém do fogo. O caeté e seu exército atacam a ilha de Taparica, pai de Paraguaçu e sogro de Diogo, e nova carnificina ocorre. Diogo arma uma emboscada, no lado oposto ao ataque, para que Gupeva possa surpreender aqueles que quisessem fugir por aquele flanco. Percebendo a derrota, Jararaca toma Taparica como refém. Paraguaçu, aflita, desmaia. Cabe à Diogo Caramuru salvar o ancião. Temeroso, ele faz mira, mas hesita, pois poderia acabar com a vida errada. Não restando alternativa, atira. A bala atravessa a cabeça de Jararaca que cai morto ao chão. Aceitando a derrota, os líderes aliados à Jararaca rendem-se a Diogo, simbolizando a conquista pelos europeus cristãos dos indígenas pagãos. No entanto, um inimigo que agoniza dá mostra de que a submissão de seus pares não acontecerá sem luta e orgulho. Estando à beira da morte, coberto por insetos e sendo objeto de desejo gastronômico de Taparica, Bambu recusa a ajuda de Diogo e morre com honras de guerreiro insurreto. Nesse canto, Paraguaçu questiona os desígnios do deus cristão e recebe verdadeira aula de catequese de Diogo, que vendo os alguns indígenas prepararem um ritual canibal, esbraveja e atira ao alto para intimidar aqueles que ainda não haviam se convencido da heresia de tal hábito. No excerto, destaca-se o momento em que Diogo salva Taparica.

XLIX

Não assim Jararaca, que na praia
 Põe por escudo o infausto Taparica;
 E ameaça matá-lo, quando saia
 Em terra Diogo, que suspenso fica.
 Vê o transe a filha, e sobre as mãos desmaia
 Do caro esposo, e pelo pai suplica:
 E vê-se Diogo em lance embaraçado,

Sem saber como salve o desgraçado.

L

Atirar-lhe quisera; mas duvida,
Na intenção de matá-lo vacilante;
Vendo do sogro ameaçada a vida,
E quase sem alento a esposa amante:
Três vezes pôs a mira dirigida;
Três vezes se deteve a mão constante;
E em terra e mar a um tempo a ação retarda,
Jararaca ao bastão; ele à espingarda.

LI

Que mais espero (diz) feri-lo é incerto;
Mas é claro na mão desse inimigo,
Que em qualquer caso enfim o dano é certo,
E cresce na tardança o seu perigo:
Disse e toma por alvo descoberto,
A fronte do contrário, e neste artigo
Dispara o tiro, e a bala lhe atravessa
De uma parte à outra parte da cabeça.

LII

Cai Jararaca em terra ao mesmo instante,
Qual penhasco, que do alto se derroca,
Quando o raio, que o arroja fulminante,
Desde cima o arrancou da excelsa roca:
Num rio a terra se banhou fumante
Do negro sangue, donde, pondo a boca,
Morde raivoso a areia em que caíra,
E o torpe alento com a vida expira.

LIII

Já neste tempo se encontrava amigo
Taparica e Diogo em terno abraço,
Vendo por terra o pérfido inimigo,
Que tremendo ocupava um vasto espaço:

Paraguaçu, que aflita do perigo
 Sem sentido ficou no horrível passo,
 Torna a si do desmaio e vê piedoso
 O pai, que a tem nos braços, com o esposo. (p.505).

A seguir, o trecho em que as tribos inimigas se rendem a Diogo Álvares.

LXVII

Tinham disposto em tanto no terreiro
 As nações do sertão pompa festiva,
 Criando Diogo Principal primeiro
 Com aplauso geral da comitiva.
 Vê-se ornado de plumas o guerreiro,
 E como em triunfo a multidão cativa,
 E sobre os mais num trono levantado
 Cingem de pluma o vencedor coroado.

LXVIII

À roda, como em círculo, prostrados
 Sessenta Principais das nações feras,
 Em nome de seus povos humilhados,
 Submissões rendem com temor sinceras:
 Tujucupapo, estando os mais calados,
 Grão Filho do Trovão (disse) que imperas
 Em terra, e mar com glória combatendo,
 Tu domaste com o raio horrendo.

LXIX

Não te cedera não dos nossos peitos
 A varonil constância em guerra humana;
 Nem da morte tememos os efeitos,
 Se a contenda não fora sobre-humana:
 Rendemos-te fiéis nossos respeitos,
 Depois que o teu valor nos desengana,
 Que em teus combates todo o Céu te assiste;
 E a quem socorre o Céu, quem lhe resiste?

LXX

As nações do sertão, já convencidas,
 Põem a teus pés os arcos e as espadas;
 Suspende o raio teu; protege as vidas
 Desde hoje ao teu império sujeitadas:
 E se tens, como creio, submetidas
 As procelas, as chuvas e as trovoadas,
 Não espantes com fogo a humilde gente;
 Mas faze-nos gozar da paz clemente. (p.511).

Canto VI

No canto VI, narra-se o passeio de Paraguaçu e Diogo rumo ao interior, em direção ao rio São Francisco. Num determinado momento, avistam uma gruta naturalmente esculpida tal qual um altar cristão, lá Diogo entende que deve seguir com a proposta de cristianizar os indígenas, ora e agradece. No retorno ao litoral avistam uma embarcação encalhada prestes a ter sua tripulação aprisionada pelos nativos. Diogo intervém e afasta os indígenas. Tratava-se de um navio espanhol que viera em missão exploratória pelo rio Amazonas partindo do Peru. Esse encontro desperta o desejo em Diogo de retornar à Europa. Desejo que seria rapidamente atendido por uma embarcação francesa que chegava à praia. Na viagem rumo à França, Diogo, a pedido do comandante Duplessis, relata as riquezas daquelas tropicais. O ímpeto de Diogo em voltar à Europa se deu pela perseguição que Paraguaçu começou a sofrer das demais esposas do herói. Após a derrota de Jararaca e a rendição dos líderes a ele aliados, Diogo recebeu, como era costume dos autóctones, as princesas de diversas tribos como esposa. Por diplomacia, aceitava a todas, mas mantinha-se fiel a Paraguaçu. Ao perceberem que Diogo não as desposaria de fato, começaram, lideradas por Moema, a tramar a morte de Paraguaçu. Esse, portanto, o principal motivo da viagem de Diogo à França. No dia da partida do casal, Moema e as demais esposas, atiram-se ao mar em direção ao navio. A tripulação impressionada assiste a cena. Moema é a mais raivosa e determinada de todas, chegando a segurar-se no navio e dispara impropérios contra o casal, na tentativa de fazê-lo desistir da partida, e Diogo, de Paraguaçu. Moema, sem forças afunda para a morte. As demais indígenas retornam à praia e Diogo, amargurado, segue viagem. O fragmento a seguir narra a morte de Moema.

XXXVI

É fama então que a multidão formosa
 Das damas, que Diogo pretendiam,

Vendo avançar-se a nau na via undosa,
 E que a esperança de o alcançar perdiam:
 Entre as ondas com ânsia furiosa
 Nadando o Esposo pelo mar seguiam,
 E nem tanta água que flutua vaga
 O ardor que o peito tem, banhando apaga.

XXXVII

Copiosa multidão da nau francesa
 Corre a ver o espetáculo assombrada;
 E ignorando a ocasião da estranha empresa,
 Pasma da turba feminil, que nada:
 Uma, que às mais precede em gentileza,
 Não vinha menos bela, do que irada:
 Era Moema, que de inveja geme,
 E já vizinha à nau se apega ao leme.

XXXVIII

Bárbaro (a bela diz) tigre, e não homem...
 Porém o tigre por cruel que breme
 Acha forças, amor que enfim o domem;
 Só a ti não domou, por mais que eu te ame:
 Fúrias, raios, coriscos, que o ar consomem,
 Como não consumis aquele infame?
 Mas pagar tanto amor com tédio e asco...
 Ah! que o corisco és tu... raio... penhasco.

XXXIX

Bem puderas, cruel, ter sido esquivo,
 Quando eu a fé rendia ao teu engano;
 Nem me ofenderas a escutar-me altivo,
 Que é favor, dado a tempo, um desengano:
 Porém deixando o coração cativo
 Com fazer-te a meus rogos sempre humano,
 Fugiste-me, traidor, e desta sorte
 Paga meu fino amor tão crua morte?

XL

Tão dura ingratidão menos sentira,
 E esse fado cruel doce me fora,
 Se a meu despeito triunfar não vira
 Essa indigna, essa infame, essa traidora:
 Por serva, por escrava te seguira,
 Se não temera de chamar senhora
 A vil Paraguaçu, que, sem que o creia,
 Sobre ser-me inferior, é néscia e feia.

XLI

Enfim, tens coração de ver-me aflita,
 Flutuar moribunda entre estas ondas;
 Nem o passado amor teu peito incita
 A um ai somente, com que aos meus respondas:
 Bárbaro, se esta fé teu peito irrita,
 (Disse, vendo-o fugir) ah não te escondas;
 Dispara sobre mim teu cruel raio...
 E indo a dizer o mais, cai num desmaio.

XLII

Perde o lume dos olhos, pasma e treme,
 Pálida a cor, o aspecto moribundo,
 Com mão já sem vigor, soltando o leme,
 Entre as salsas escumas desce ao fundo:
 Mas na onda do mar, que irado freme,
 Tornando a aparecer desde o profundo,
 Ah Diogo cruel! disse com mágoa,
 E sem mais vista ser, sorveu-se n'água.

XLIII

Choraram da Bahia as ninfas belas,
 Que nadando a Moema acompanhavam;
 E vendo que sem dor navegam delas,
 À branca praia com furor tornavam:
 Nem pode o claro Herói sem pena vê-las,
 Com tantas provas, que de amor lhe davam;

Nem mais lhe lembra o nome de Moema,
Sem que ou amante a chore, ou grato gema. (p.527).

Canto VIII

No canto VIII, após anos na França, Diogo deseja retornar à Bahia para seguir seu intento civilizador dos nativos. Recorre a Duplessis de quem ouve a proposta do rei francês de fundar uma colônia francesa no Brasil. Diogo alega lealdade ao governo português e não aceita a oferta, mas compromete-se a seguir negociando com os franceses. Tal atitude é vista como nobre por Duplessis que arranja o necessário para que o casal Diogo e Paraguaçu regresse. Em meio à viagem, Paraguaçu entra em uma espécie de transe ou delírio enquanto fazia suas orações e tem visões sobre o futuro das terras brasileiras. Narra a tentativa francesa de constituir uma colônia próximo ao que hoje é a cidade do Rio de Janeiro, tentativa que foi rechaçada pelos lusitanos comandados por Mem de Sá e Estácio de Sá. Narra também a investida holandesa no Nordeste. No canto IX, Paraguaçu terá novas visões, cuja narrativa termina apenas no canto X. Abaixo, um recorte das premonições de Paraguaçu.

VIII

Disse o francês prudente, e o nobre Diogo,
Leal à amada Pátria respondendo,
Sábio projeto dás (replicou logo)
Sobre a população; nada o contendo:
Mas não posso convir no exposto rogo,
Sendo fiel ao Rei, português sendo,
Quando o Luso Monarca julgo certo
Senhor de quanto deixa descoberto.

IX

Vivendo *ex lege* um povo na anarquia,
Tem direito o vizinho a sujeitá-lo,
Que a Natureza mesma inspiraria
Ao que fosse mais próximo a amansá-lo:
Deixo que o Céu parece que o queria,
Dando a Cabral o instinto de buscá-lo,
E o ser em caso tal comum conceito,
Que quem primeiro o ocupa tem direito.

X

E, sem que ofenda a França a minha escusa,
 É bem que esta conquista a Lísia faça;
 Mas, enquanto a Bahia o não recusa,
 Ser-vos-á no comércio a melhor praça:
 Cópia de drogas achareis profusa,
 E o lenho precioso ali de graça;
 E durando eu na Pátria obediência,
 Serei francês na obrigação, e agência. (p.571)
 [...]

XIII

Não longe do Equador o mar cortava,
 Quando Paraguaçu, já Catarina,
 Como era seu costume, atenta orava,
 Implorando o favor da Mão Divina:
 E eis que à vista da turba, que a observava,
 Enquanto adora a Majestade Trina,
 Em sono fica suspendida e absorta,
 E algum cuida que dorme, outro que é morta.

XIV

Brilha no aspecto um ar do afeto interno;
 Mas em funda abstração com doce calma,
 Bem se lhe vê pelo semblante externo,
 Que ocupa em grande objeto a feliz alma.
 Vê-se nela arraiar do lume eterno,
 Que no Céu goza quem já logra a palma,
 Admirável vislumbre, que suspende
 E infunde um pio afeto em quem o atende.

XV

Assim por longas horas abstraída
 Deixava o caro esposo na ansiedade,
 Se era sono, em que estava suspendida,
 Se era efeito de cruel enfermidade:
 Ora suspeita que perigue a vida,

Ora na Celestial tranquilidade
Crê que do claro Empíreo habitadora
Imortal sobre o Céu reinando mora.

XVI

Até que a si tornada docemente,
Corre a turba co'a vista em grato giro;
E como quem esta aura ingrata sente,
Rompe os longos silêncios num suspiro:
Oh doce (disse), oh Pátria permanente!
Que escuro este ar parece, que respiro!
Feliz quem contemplando o Céu formoso,
Vive no seio do celeste esposo!

XVII

Pasmado Diogo e a multidão que a ouvia,
Calam todos no assombro de admirados,
Nem já duvidam que visão seria
Em que ouvira os mistérios revelados:
Quando ocultos segredos Deus confia,
Não devem ser (diz Diogo) propalados:
Mas se em parte, como este, é manifesto,
Temerário não sou, se inquirio o resto.

XVIII

Narra-nos, feliz alma, a visão bela,
Quem sabe se por ti nos manda aviso
A Providência, que ao governo vela,
Do mortal nos seus fins sempre indeciso:
Não nos cales entanto o que revela
Por nosso lume o excelso Paraíso,
E a nossos rogos com memória pronta,
Dizendo quanto viste, tudo conta. (p.573).

Angelo Venosa

Existem até o momento seis adaptações de *Caramuru*: para o teatro, a peça de Venosa (1922); para o público juvenil ou infanto-juvenil, as obras de João de Barros (1935), de Paula Adriana Ribeiro (2002) e de Cecília Casas (2003); para a TV, a minissérie de Guel Arraes e Jorge Furtado (2000) que foi posteriormente adaptada para o cinema em 2001.

A peça *Caramuru: poema dramático em quatro atos*, de Angelo Venosa, foi publicada em 1922 pela editora Monteiro Lobato. Desde então tem passado despercebida dos estudiosos dos textos adaptados de Durão, talvez por não haver sido escrita por um dramaturgo de vulto, talvez por ser de difícil acesso – encontram-se poucas cópias à venda em sebos virtuais – ou, ainda, por ter sido editado pela última vez no ano de 1953 pela Livraria Martins.

Não há registros sobre qualquer montagem da peça, tampouco sobre sua fortuna crítica. Até mesmo sobre o autor não se encontram registros nas obras dedicadas à literatura ou dramaturgia nacionais, o que pode ser um indício de que se trata de um texto e autor sem histórico literário ou cultural. É possível que o autor tenha financiado a publicação da peça com a esperança de chamar atenção da crítica para sua obra. Talvez o único registro esteja na edição do dia 10 de janeiro de 1923 do jornal carioca *O Imparcial*, que tece curtíssima apresentação da obra aos leitores do periódico.

Chama atenção ao texto de Venosa o fato de, primeiramente, ser uma peça de teatro resultando uma adaptação entre vetores distintos (texto literatura/épico→texto dramático) e por ser um *sequel* (um tipo particular de adaptação que dá sequência ao enredo principal ou paralelo, de algum personagem, ampliando o universo narrativo). Interessa neste estudo, averiguar como a história do *Caramuru* tem prosseguimento, qual o enfoque dado por Venosa e, por fim, como dialoga com o texto de Durão.

Enredo

Dividida em quatro atos, a peça de Angelo Venosa narra o crime envolvendo o assassinato de Mario, filho de Moema, que por não haver correspondido ao amor que lhe nutria Afonso Rodrigues, despertou-lhe o ciúme, sentimento compartilhado por Paraguaçu, que via na indígena uma ameaça para seu casamento com Caramuru. O enredo se desenvolve na Ilha de Itaparica, cinquenta anos após o descobrimento do Brasil, e tem Madalena, filha de Caramuru, no papel de protagonista.

O primeiro ato inicia-se com uma conversa entre Madalena, seu esposo Afonso Rodrigues e Moema. Madalena pede à indígena que lhe conte lendas de seu povo. Enquanto Moema hesita,

entra em cena um velho indígena chamado Icrá, aparentando cansaço e fome. Quando toma conhecimento de que está diante da filha de Caramuru, o ancião conta-lhes a célebre história em que Diogo Álvares, utilizando de sua arma de fogo, derrota inimigos e é aclamado como Filho do Dragão⁸. Ao final da narração, Icrá é levado por Padre Manuel da Nóbrega, que chegara à cena no ínterim da elocução do indígena, para receber alimento e outros cuidados. Madalena se recolhe, deixando Moema e o esposo sozinhos. Afonso Rodrigues declara-se a Moema dizendo-se apaixonado e infeliz no casamento e que gostaria de fugir com ela, levando-a a Portugal, onde sua família tem posses e respeito. As negativas da indígena fazem-no revelar que sente ciúmes de Mario, filho da autóctone, chegando mesmo a pensar em matá-lo, mas que jamais o faria. Vendo o menino ao pé de uma palmeira, Afonso Rodrigues toma-o em seus braços, causando pânico em Moema que corre para libertar o filho, mas acaba abraçada por Afonso Rodrigues, que mais uma vez se declara.

O segundo ato tem início com Afonso Rodrigues próximo ao quarto vazio de Moema. Enfurecido por ser rejeitado, tem ímpetos nefastos, adentrando ao aposento e saindo com um embrulho, que se saberá a adiante ser o pequeno Mario. Foge do lugar, mas é visto por um índio que passava e acelera o passo. Um tempo depois, após o dobrar do sino, um vulto não identificado é visto com o mesmo embrulho, recolocando-o no quarto de onde fora tirado. Entram em cena Madalena e Moema. A primeira vê um vulto mas é acalmada pela segunda, que afirma não se tratar de nada relevante, podendo ser algum animal que, assustado, fugiu. Ainda interessada nos casos dos antepassados de Moema, Madalena pede-lhe novamente que lhe conte algo. Convencida, narra-lhe seu naufrágio e salvação empreendida graças à intervenção prodigiosa de Paraguaçu. São interrompidas pela súbita aparição de Afonso Rodrigues, que as assusta e relata seus acordos com o traficante de escravos Bixorda. Moema, que se retiraria, fica ao lado embalando Izabel, filha de Madalena e Afonso. Após explanação de Afonso todos se recolhem. No entanto, Madalena, sentindo-se estranhamente aflita não consegue dormir e é visitada por Icrá. Nessa conversa falam de Moema e Madalena pode explicar como se deu a intervenção de Paraguaçu no resgate da indígena. Passam toda a noite conversando e percebem-se ao amanhecer. Moema vai rumo ao quarto onde dormia seu filho. Madalena faz o mesmo e encontram a criança morta. Aterrorizadas e aturdidas, não percebem a chegada de Afonso Rodrigues, que reclama, ardiloso, de falta de sossego. Tomando ciência do ocorrido, Afonso de imediato acusa Moema pelo crime. Faz-se grande balbúrdia entre os

⁸ Algumas fontes trazem Caramuru significando filho do trovão, outras, como na peça em questão, como filho do dragão. Há ainda outras fontes que indicam que caramuru é uma espécie de peixe muito agressiva, também conhecida como moreia.

moradores até a chegada de Piaga, líder espiritual dos indígenas locais, que, em vão, tenta ressuscitar o menino e proteger Moema, afirmando ser ela inocente. A enlutada mãe, mal podendo defender-se das acusações que sofria e sob gritos acusatórios dos escravos, atribui a morte de seu filho ao fato de haver dormido toda a noite enrolado em lã, que o teria sufocado. Faz-se grande confusão quando um escravo tenta levar o cadáver. Moema desespera-se e quase é atacada por Afonso. Madalena intervém e cai, exausta.

No terceiro ato, Madalena procura sua mãe, Paraguaçu, para pedir ajuda, mas é surpreendida por sua postura, incriminando Moema. Pe. Manuel da Nóbrega presencia a conversa e diz estar impotente, mas que acredita na inocência da indígena. Já sozinhas, Paraguaçu confessa ter cometido o homicídio por ciúmes de Moema. Madalena fica perplexa, mas depois de conversarem promete à mãe que manterá sigilo. Madalena busca a ajuda do pai, Caramuru. Em sua presença, expõe seu ponto de vista mas não revela a identidade do criminoso, mesmo sendo inquirida pelo pai, que chega a levantar suspeitas sobre a própria esposa a quem acusa de ciumenta. Caramuru promete intervir junto ao governador para impedir que Moema seja condenada à morte. Afonso Rodrigues procura por sua esposa para provar a ela que pode fazer qualquer coisa com Moema pois ela lhe foi doada por Paraguaçu. Segue discussão acalorada em que Afonso chega a demonstrar rápido arrependimento, mas logo volta a insistir que Moema deve ser condenada. Icrá aparece e, juntamente com Madalena, vão recorrer ao governador.

No quarto e último ato, Madalena chega tarde e constata que não há mais o que fazer. Há uma luta entre índios e capangas de Afonso Rodrigues, em que ele próprio é ferido por Icrá e vem a falecer. Moema é ajudada por Pe. Nóbrega a se esconder, mas logo é levada para ser sentenciada. Moema morre agradecendo a Caramuru, Paraguaçu, Virgem Maria e a Madalena.

Variantes na adaptação

Há três variantes significativas na adaptação de Venosa: a história de Caramuru contada por Icrá, a versão deturpada de Afonso Rodrigues sobre Caramuru e suas intenções e a morte de Moema.

Sobre a primeira variante, coube a Icrá contar a história de como Diogo Álvares se tornou Caramuru. O velho indígena narra uma batalha quase perdida pelos Tupinambás, que, liderados por Itaparica, sucumbem ao ataque de Mopeba, que lhes exige todas as virgens da tribo, inclusive Paraguaçu, filha primogênita de líder tupinambá. Como Itaparica recusa entregar o que lhe é pedido, a batalha recomeça. No entanto, Itaparica já não conta com todo o seu exército, mas resiste bravamente. Quando surge Diogo Álvares por entre brumas, como figura sobre-

humana, a disparar sua arma contra um pássaro que cai morto, envolve-se na batalha até o momento em que Mopeba intenta contra ele e é tombado por um tiro, pondo fim ao embate. Nesse momento, Diogo é aclamado Caramuru.

Para que fique claro o contraponto, na obra adaptada a consagração de Diogo como Caramuru se dá após uma batalha entre Tupinambás e Potiguares, da qual Diogo não participa, mas, temendo que pudesse de algum modo tomar parte da contenda ou que estivesse por chegar o momento em que seria devorado, veste-se com a armadura que havia resgatado de seu naufrágio e, empunhando suas armas, aguarda. Quando os Tupinambás recuam para protegerem-se, indo rumo à gruta em que estava Diogo e o avistam trajado de tal forma, são subjugados pelo medo. Sentindo-se seguro, Diogo mostra-se ser um homem e começa a criar os primeiros vínculos amistosos com os indígenas, principalmente com seu líder, Gupeva. No dia seguinte, Diogo acompanha Gupeva e mais alguns homens em uma caçada em que o lusitano abate uma ave em pleno ar, causando extremo assombro nos selvagens que, julgando ser obra divina de Tupã, chamam-no Caramuru.

Ao contrário de Icrá, que enaltece os feitos de Caramuru, Afonso Rodrigues conta sua versão sobre o sogro, Diogo Álvares, na tentativa de convencer Moema a partir com ele. Ainda no primeiro ato, desqualifica a ilibada honra e moral de Caramuru, taxando-o de simples camponês preguiçoso e rixento, que veio ao Brasil fugindo de sua vida indigna. Deprecia o feito do célebre tiro numa ave, que o teria valido a alcunha de Caramuru, tomando-o por recurso óbvio para qualquer um naquelas circunstâncias. Mais além, acusa o sogro de haver negociado as terras brasileiras com a coroa francesa em troca de porções de terras e outros luxos. A tudo isso Moema, sua interlocutora, rechaça como calúnia.

O que Venosa faz é inverter o prisma pelo qual essas histórias são contadas, conferindo à sua trama mais verossimilhança por possibilitar ao público/leitor conhecer melhor a personalidade de Afonso Rodrigues e, por conseguinte, entender seus atos posteriores. Para Durão, em sua tentativa de criar um Diogo Álvares nobre e magnânimo, sua vida pregressa e a vinda para o Brasil são exemplares da nobreza lusitana e sua bravura e fé em Cristo. Poucos teriam a grandeza de Diogo para tal empreitada. Quando em território francês, em momento algum titubeou ante as propostas do monarca europeu, mantendo-se infiel aos interesses portugueses. O episódio do uso da arma de fogo, por sua vez, é retratado como ato generoso, pois com isso pretendia auxiliar na caçada dos indígenas. Embora Diogo tivesse noção de que os nativos não conheciam as armas de fogo, não poderia imaginar que aquele tiro fosse lhe render atributos de divindade.

Sobre a morte de Moema é importante salientar que, na obra de Durão, a história da indígena se mistura às das demais nativas, filhas dos líderes, que eram oferecidas a Diogo, que, por educação e diplomacia, não enjeitava nenhuma ainda que não firmasse compromisso algum, pois já tinha afeto maior por Paraguaçu. Assim, a figura de Moema tem destaque na épica do agostiniano no momento de sua morte, quando, nadando atrás da nau que levava Diogo e Paraguaçu à França, e agarrada ao leme, dispara toda a sua fúria ciumenta contra o casal, acusando Paraguaçu de ser vil e desprezível, e a Diogo, de tê-la enganado, alimentando-lhe os sentimentos. Sem forças, afunda no mar, ressurgindo para seu último lamento: “Ah Diogo cruel!” (Durão, canto VI, p. 529).

Na adaptação, entretanto, a indígena não encontra no mar seu derradeiro fim. No segundo ato, Moema conta o terror que passou quando o navio em que estava com o pai de seu filho, provavelmente seu esposo, Vasco, naufragou ainda na costa brasileira, próximo a Itaparica, em viagem que fazia rumo a Portugal. Além de lutarem contra as águas revoltas do mar, lutaram para escapar de canibais que encontraram na praia, partindo em fuga pela noite. Não se menciona como, mas Vasco acaba por falecer. O restante do fato nos dá a conhecer pelas palavras de Madalena, que o relata a Icrá, detalhando o sonho premonitório de sua mãe, Paraguaçu. Nesse sonho, recebe mensagem de Nossa Senhora para que resgate uma mulher em apuros. Caramuru e outros homens saem algumas vezes em busca sem nada encontrar. Mas a insistência de Paraguaçu é tamanha, que um último rastreio é empreendido para, finalmente, em meio a um povoado indígena, encontrarem Moema prostrada à mercê de um nativo pronto para matá-la. Após o salvamento, Moema é levada para a casa de Caramuru e é reconhecida por Paraguaçu como sendo a mulher avistada em seu sonho. Desse dia em diante, Moema passa a viver com o casal e Madalena, servindo-os e sendo-lhes grata até ser condenada, injustamente, à morte pelo assassinato de seu filho.

Personagens

O poema épico de Durão tem em sua reconstituição histórica um dos pontos incontestes entre os críticos, os fatos descritos nas visões de Paraguaçu que enunciam o futuro do Brasil. Eles foram cuidadosamente estudados, assim como a constituição do autóctone nacional, seus usos e costumes. A flora e a fauna da região baiana mereceram especial atenção, a ponto que receber críticas pelo destaque exagerado desprendido pelo poeta, tornando o épico monótono e motivando quebras no ritmo da narrativa.

Venosa, por sua vez, não se absteve de rigorosa pesquisa historiográfica, trazendo à vida no palco personagens históricos importantes para o período como Bixorda, considerado o

primeiro traficante de escravos do Brasil, com quem, na peça, Afonso Rodrigues tem negócios. Outros personagens históricos são importantes para a organização do enredo. Casos de Madalena e Afonso Rodrigues que, de fato, teriam se casado e sido responsáveis pelas primeiras povoações da Bahia. Ele colonizador português. Ela, primogênita de três filhas de Diogo Álvares. Outras figuras históricas, cruciais para a História do Brasil, aparecem na peça. Como Pe. Manuel da Nóbrega, jesuíta português, fundador da cidade de São Paulo, que passou algum tempo na Bahia, provavelmente por esse fato, tenha sido utilizado. E João Ramalho, explorador português, considerado pai dos paulistas, é peça fundamental para a aceitação dos portugueses pelos indígenas. Na peça, é pai de Moema.

No entanto, a mudança de suporte, trazendo o épico para os palcos, forçosamente causa perda de detalhes no tocante à ambientação. Provavelmente por ser bastante difícil e custoso, à época, representar no cenário a riqueza de detalhes da fauna, flora, construções e adereços que Durão descreve, Venosa, ao conceber sua adaptação, privilegia desses aspectos, apenas os extremamente fundamentais para conferir a atmosfera necessária para contar sua história.

Quanto aos personagens Diogo Álvares e Paraguaçu, protagonistas do épico de Durão, retratados de modo excessivo em suas qualidades, não demonstrando sequer um defeito moral, são, na peça, coadjuvantes mais humanos. Diogo aparece apenas no final do terceiro ato para tentar salvar Moema e levantar suspeitas sobre a inocência da esposa, não obstante haver tido sua honra e nobreza questionadas pelo genro, algo que em momento algum ocorre na obra de Durão, na qual em todos os momentos críticos de testes para Diogo, quer sejam de bravura em batalhas, quer sejam de moralidade cristã, o herói sai imaculado. Já Paraguaçu, exibida como uma europeia entre os selvagens, por seus modos educados, facilidade com o idioma português e liderança, portadora de sensibilidades sobrenaturais, como suas visões do futuro e nobreza de espírito, pois, mesmo sabendo que as outras indígenas dadas como esposas a Diogo a queiram matar, não ousou tramar ardil nenhum, preferindo incentivar o amado a partir para a Europa. Para o personagem cênico, entretanto, Paraguaçu, já mãe de Madalena, urde, por ciúme, com seu genro a morte do filho de Moema, permitindo que ela fosse incriminada e executada por assassinato, mostrando-se muito mais humana, crível e interessante que aquela pintada por Durão.

Moema, por sua vez, de ciumenta, ardilosa e áspera, não tendo o amor por Diogo correspondido, planeja contra a vida de Paraguaçu e pragueja contra a sorte do casal quando de sua partida para a Europa, levando a cabo a própria vida sem, contudo, deixar de maldizê-los. No texto dramático, por seu turno, Moema, mais jovem que Paraguaçu, provavelmente com idade para ser-lhe filha, é grata à família de Caramuru, especialmente a sua matriarca, por ter

sido salva e, posteriormente, recebida em sua casa, onde permaneceu como agregada de mais alta estima por Diogo e Madalena.

Epílogo

A peça de Venosa utiliza-se do título *Caramuru* com evidentes intenções de ancorar-se no épico de Durão. Em parte alguma do livro faz-se referência a que a peça seja uma adaptação. Assim, valer-se do título, ainda que sem o subtítulo, é a forma mais clara de fazer alusão ao texto adaptado. Talvez fosse até mesmo possível desvencilhar as obras uma vez que o enredo da peça em nada se refere ao do épico, o que nos levaria a tratá-lo como um intertexto com o épico do frei brasileiro. No entanto, a presença de alguns personagens, nomeadamente, Moema, Paraguaçu e Diogo Álvares, e a menção às suas histórias, inevitavelmente leva o público leitor/espectador a relacioná-las.

O leitor mais exigente pode argumentar que o texto de Venosa não dialoga com o de Durão, uma vez que os personagens utilizados e suas histórias são personagens históricos e que, portanto, dada a distância entre os enredos, o texto dramático teria por base os textos históricos e não o literário. Em última análise, na impossibilidade de tecer afirmações, basta dizer que é o referencial do leitor que determinaria a relação intertextual. Em outras palavras, aquele leitor que tenha conhecimento dos personagens por meio da História tomaria a peça como uma teatralização de fatos históricos, aquele que o tivesse por meio literário a tomaria como uma adaptação do épico de Durão, e ainda aquele que o tivesse por meio do cinema poderia tê-lo como dramatização do filme *Caramuru: a invenção do Brasil*.

A obra de Venosa emite novas luzes sobre a de Durão principalmente, e mesmo ao filme, contribuindo para sua reinserção nos círculos literários, teatrais e escolares, ampliando as discussões acerca da história da colonização do Brasil e da constituição de seu povo. Para além do tom quase sempre elogioso de Durão sobre o Brasil e seus colonizadores, Venosa lança dúvidas sobre tamanha dignidade desses personagens, tornando-os mais críveis e humanos, muito mais congruente à linguagem cênica e ao clima de mistério que norteia o enredo.

João de Barros

Única adaptação lusitana de *Caramuru*, realizada por de João de Barros, em 1935, dá-se intratextualmente, no vetor literatura→literatura, não envolvendo as diferentes mídias hodiernas, às quais Linda Hutcheon faz referência em seu livro *Uma teoria da adaptação*, no qual destaca os diversos modos pelos quais se dá a transcodificação de um texto quando é adaptado para o teatro, cinema, TV, jogos digitais e afins, ou mesmo se o caminho for inverso, um jogo é adaptado para literatura, por exemplo. A isso ela chama de intersemiótico uma vez que “essa transcodificação implica uma mudança de mídia” (p. 61), já que se mudaria o meio de expressão pelo qual a adaptação teria suporte. No texto em questão não há tal transcodificação, uma vez que tanto a obra adaptada quanto a adaptação permanecem no âmbito da literatura impressa. As alterações que se dão se explicam, dentre outros motivos, pela ideia “de que a adaptação não precisa ser rígida em seus moldes. Pode-se mudá-la em sua totalidade e gênero, desde que se mantenha sua essência, com a finalidade de aproximar o leitor iniciante do universo literário” (Vieira, p. 30).

João de Barros nasceu em 1881, em Figueira da Foz, Portugal. Filho do Visconde da Mirinha Grande, desde pequeno esteve próximo a pessoas influentes. Depois de formado em Direito pela Universidade de Coimbra, tornou-se professor e exerceu importantes cargos ligados ao Ministério da Instrução Pública e outros de administração escolar. Sua atividade intelectual nos legou diversas obras que vão desde a Educação à Literatura. Em seus últimos anos de vida dedicou-se a adaptar clássicos da literatura universal para o público jovem, dentre os quais, *Os Lusíadas*, *A Odisseia*, *A Ilíada*, *A Eneida*, *As viagens de Gulliver* e *Caramuru*. Faleceu em 1960, em Lisboa.

Barros deu a sua obra o título de *O Caramuru: aventuras prodigiosas dum português colonizador do Brasil*, bastante diferente do subtítulo do original de Durão, *poema épico do descobrimento da Bahia*. Já é possível notar, por essa simples mudança de subtítulo, que Barros tem em mente o povo lusitano como público específico, uma vez que dá mais destaque ao fato de um português colonizar o Brasil do que ao descobrimento em si, como inspira o subtítulo de Durão. A condição de náufrago de Diogo perde importância ante o papel nobre de agente português.

A capa da adaptação traz a representação de um homem trajando armadura completa, tendo aos pés um indígena subjugado em uma mata esplendorosa de onde se veem outros indígenas, assustados com a figura de Diogo. A imagem tem a assinatura de Martins Barata, que ilustra a obra. Logo abaixo, os dizeres *Adaptação em prosa do poema épico de Frei José*

de *Santa Rita Durão*, por *João de Barros*, informação que não deve passar incautamente, pois, ao deparar-se com o livro, o leitor tem a possibilidade de saber que se trata de um texto adaptado e distinguir quem é o adaptador e o autor da obra adaptada. Pode hoje parecer óbvio, mas tais informações não eram comuns em textos adaptados ou traduzidos até finais do século XIX. Era hábito omitir-se o nome do tradutor e/ou adaptador como se tal atividade fosse considerada de menor valia ante o original. Já há algum tempo, entretanto, a atividade do tradutor e do adaptador vem ganhando mais respeito e destaque, sendo os nomes de alguns desses profissionais estampados como garantia de um trabalho digno, que confere à edição ainda mais valor. São os casos da adaptação feita por Monteiro Lobato do romance *Robinson Crusoe*, de Daniel Defoe, da tradução realizada por Eça de Queirós do romance *As minas de Salomão*, de Henry Rider Haggard, ainda hoje facilmente encontradas nas livrarias. A adaptação de Barros do *Caramuru* também é encontrada ainda hoje em Portugal, provavelmente por ser a única feita por lá, assim como outros textos que adaptou, mostrando, assim, que seu trabalho tem méritos que lhe garantem espaço editorial, mesmo tendo passado quase cem anos.

Ainda sobre os paratextos da adaptação em estudo, faz-se imperioso destacar a produção de Martins Barata e suas ilustrações. Se houve tempo em que se omitia o nome dos tradutores e adaptadores, o que se pensar dos ilustradores? Por vezes tendo seu trabalho considerado como acessório, como meio de distração durante a leitura, o ilustrador tem papel fundamental para uma obra, principalmente quando é destinada para jovens e crianças. Ainda que haja obras ilustradas destinadas à adultos, as ilustrações são quase obrigatórias em textos para os jovens leitores. São as imagens que prendem a atenção dos pequenos leitores antes mesmo de começarem a decifrar as marcas de tinta que formam as palavras. Não é necessário recorrer a fontes precisas para saber que, dependendo da idade, quanto mais colorida for a ilustração, quanto mais atrativos lúdicos trouxer um livro (os *pop-up* ou livros com dobraduras em 3D), mais agradará ao leitor iniciante. Assim, Barata, que nasceu em Santo Antônio das Areias no ano de 1899 (falecendo em 1970), teve destaque em sua carreira de professor, ilustrador, pintor e desenhista, sendo responsável por desenhar moedas para o governo lusitano, assinando pinturas em palácios, trabalhando junto a Almada Negreiros em publicações governamentais, sendo consultor artístico e colaborando com exposições sobre a história de seu país. Foi, portanto, figura de respeito em sua área de atuação. Para o *Caramuru* fez treze ilustrações, que abrem cada um dos capítulos encimando seus títulos. São representações que sintetizam o capítulo, ou servem como epígrafe, uma vez que retratam o ponto fulcral de cada tópico. Trazem em escala de cinza, imagens que muito bem cumprem com seu papel em um livro para jovens. Não sendo extremante realistas, permitem que o púbere leitor preencha as sombras deixadas

com sua imaginação e com as descrições da narrativa. No frontispício a mais bela gravura, para a que é considerada por muitos a passagem mais lírica do poema de Durão, a morte de Moema. Ali, Barata retrata com traços bem definidos e cores vibrantes o fatídico episódio do afogamento, praticamente um suicídio de Moema, que fora preterida por Diogo. Interessante que essa gravura é a única que recebe título, *A despedida de Moema*, e colocando-se antes mesmo do início da narração, cumpre valioso papel de instigar a curiosidade no leitor além de forçá-lo a descobrir quem é Moema e por que teria merecido tão grande destaque do ilustrador.

Antes ainda do texto literário de Barros, há em sua obra uma apresentação, um prefácio, em que exalta as qualidades da obra original e sua importância para o leitor hodierno, assim como para a união entre Portugal e Brasil. Fazendo parte de uma série chamada *Grandes Livros da Humanidade*, editada pela livraria Sá da Costa, a adaptação de *Caramuru* figura, portanto, entre os maiores livros produzidos pelo Homem e é assim que Barros quer que se pense ao dizer:

A natureza pródiga e rica do Brasil e os três elementos étnicos formadores de sua população, surgem no «Caramuru» em irresistível e perfeita simbiose, uns aos outros ligados e entrelaçados no próprio momento em que essa união, fecundíssima e brilhante para o futuro do país fraterno, se operava e realizava. Tanto basta, pois, para justificar e explicar a inclusão do poema célebre e celebrado no rol dos «Grandes Livros da Humanidade» (p. 8).

Entretanto, não se mostra ingênuo a ponto colocar o épico brasileiro no mesmo patamar que os europeus: “e embora [...] não deva nem possa comparar-se aos *«Lusíadas»* ou à *«Odisseia»*, numa cousa se lhes assemelha e irmana: - em constituir o cântico anunciador da alvorada duma *Pátria* [...]” (Barros, p10). Mais adiante, com o claro intuito de mostrar que o *Caramuru* é importante também aos lusitanos e a relação entre eles e os brasileiros diz: “contentes nos sentiremos se deste modo algum serviço prestarmos ao melhor carinho de Portugal pelo Brasil, à melhor e mais estreita intimidade do Brasil e de Portugal” (Barros, p. 10).

Ao final do livro, Barros nos dá uma panorâmica da vida de Santa Rita Durão, em que, apoiado em Ronald de Carvalho, Sílvio Romero e Pinheiro Chagas, faz uma rápida abordagem dos principais momentos da vida de Durão e uma pequena análise de sua obra, cotejando-a com *O Uruguai*, mas claramente tentando mostrar mais qualidades que defeitos tanto na obra quanto no autor. No último parágrafo de seu ensaio, Barros mostra não ignorar que alguns críticos não são entusiastas do épico duraniano e cita Agripino Grieco como exemplo. Mesmo assim, não deixa de fechar seu texto com palavras elogiosas:

Do conjunto, porém, de tantos critérios, na maioria lisonjeiros, depois de passados ao crivo da imparcialidade mais exigente, conclui-se, em suma, que o poema de Frei José de Santa Rita Durão merece, de facto, louvor, respeito, admiração carinhosa e simpatia sempre renovada. (p. 188).

Outro aspecto a mencionar relaciona-se com os capítulos. Sabe-se que Durão, seguindo o exemplo de Camões, dividiu o *Caramuru* em dez cantos. O adaptador o fez em onze. Respeitando a divisão dos cantos, Barros faz sua obra parcelada em capítulos que trazem o mesmo conteúdo essencial dos cantos, mas em vez de individualizá-los por numerais romanos, o faz com títulos que facilitam a identificação do teor de que trata cada trecho, além de tornar mais simples a leitura e a compreensão dos leitores. Exceção feita ao 11º que foi resultado do desmembramento do canto X. Nesse item, Barros tão somente dedica um capítulo ao epílogo que já existe no poema, o que resultou para sua adaptação um desfecho, um final estruturalmente mais bem-acabado, uma vez que conseguiu separar do assunto do tópico anterior aquela imagem pueril do “felizes para sempre” com a qual termina sua adaptação: “Acabaram assim as aventuras de Diogo Álvares, que viveu ainda longos anos na companhia da fiel Paraguassu” (Barros, p. 157).

No tocante ao texto literário de Barros, tem-se o tempo e o espaço inalterados, assim como o enredo. As mudanças se dão basicamente no arranjo dos fatos. Melhor dizendo, o autor atém-se ao que é essencial para a compreensão do enredo, ocultando fatos menores e narrando-os na sequência que torne sua adaptação mais instigante ao leitor. Aquele leitor que, menos atento aos detalhes, findar a leitura, talvez não perceberá o que falta em relação ao original. Por outro lado, uma leitura com o mínimo rigor fará perceber que Barros retira de sua adaptação a matiz eclesiástica, atenuando as passagens cristãs, cujo discurso perde-se em moralizações católicas e evangelizações catequéticas, sem perder com isso, entretanto, o apelo mítico de algumas célebres passagens de Durão, como a do delírio de Paraguaçu e sua premunição sobre o futuro do Brasil.

A narratividade, é apenas um dos aspectos de uma adaptação, provavelmente o mais evidente e o de primeiro confronto. No entanto, existem outros fatores que se devem ter em conta para dar cabo da tarefa. Em uma adaptação “devemos ressaltar a responsabilidade de quem realiza as reescrituras, uma vez que essa atividade garante a sobrevivência e assegura a recepção das obras literárias no sistema alvo” (Gomes, p. 77). Ou seja, para se ter uma visão geral do processo adaptativo, é importante saber quem é o adaptador, por que está adaptando tal obra, em qual circunstância e para quem o faz. Respondendo a essas questões é possível ter

um panorama que explique os motivos e causas de algumas adaptações, assim como, por que sofreram as alterações que sofreram.

João de Barros, como dito anteriormente, foi uma figura de relevante destaque no cenário educacional e político de Portugal no início do século 20. Seu papel de professor e de pessoa preocupada com a cultura são aspectos que poderiam indicar que, ao adaptar *Caramuru*, estivesse preocupado apenas com a cultura letrada. Mas, quando se sabe que fez essa adaptação a pedido de uma editora, como parte de uma coleção maior de clássicos, e que foi, evidentemente, remunerado por isso, vê-se que não foi escolha de Barros adaptar o épico nacional e, sim, um empenho profissional que tinha um público específico a ser atingido. A importância de se relevar tais aspectos se dá à medida que, fossem outras as circunstâncias, muito provavelmente, Barros teria produzido um outro tipo de adaptação.

Assim, sabe-se que o texto deveria privilegiar um público leitor ainda não maduro e, para tanto, a adaptação deveria ser escrita em uma linguagem mais acessível, “correntia e fácil, que à gente moça e ao leitor mais ou menos culto prenda e cative” (Barros, p. 9). Saem os versos, entra a prosa; sai a epopeia, entra uma forma romanceada. Livre das características comuns do poema, como as inversões sintagmáticas, o texto adaptado ganha fluidez mais próxima da fala cotidiana, o que propicia ao leitor menos preparado maior facilidade na leitura. Soma-se a isso a óbvia atualização vocabular, com termos mais simples e conhecidos pelos jovens lusitanos dos anos 1935.

Barros realiza sua adaptação para os jovens leitores da primeira metade do século 20. Talvez por isso tenha optado pela prosa, considerando que a recepção do épico de Durão, mais de 150 anos depois, poderia ser distinta a que teve no século 18. Pensando como Jauss, poderia dizer que o texto original, tendo sido publicado em 1781, foi pensado para sua época. Desse modo, é compreensível um poema épico aos moldes clássicos camonianos, sua linguagem empolada, sua preocupação com a descrição da fauna e da flora brasileira, seu tom ufanista e teológico, que oscila ora entre o discurso histórico bastante fiel aos fatos, ora pelo discurso religioso, aceitável por vir de um teólogo. Esses aspectos precisam receber as devidas atualizações para se enquadrar ao público-alvo da adaptação. Ainda segundo Jauss “a análise da experiência do leitor ou da ‘sociedade de leitores’ de um tempo histórico determinado, necessita-se diferenciar, colocar e estabelecer a comunicação entre os dois lados da relação texto leitor” (p. 73). Portanto, ao adaptar uma obra, deve-se considerar a época e o público que a receberá, favorecendo, assim, a sobrevivência da obra adaptada no panorama literário.

O bom adaptador é aquele que consegue ser original, sem tirar a qualidade da primeira obra; oferece uma releitura sensível e particular, preocupando-se com o público-alvo. O

perfil do leitor é de fundamental importância já que será este público que norteará a sua confecção, que auxiliará o autor/adaptador a traçar métodos a serem adotados para a elaboração da obra adaptada (Vieira, p. 33).

Outro item a se considerar são os personagens. Não há mudanças substanciais em relação ao original. Muda, contudo, a intensidade das caracterizações. O épico de Durão é mais exagerado ao retratar os aspectos físicos e, embora tenha se baseado em estudos, o frei agostiniano abusa nos traços. Barros, por sua vez, atenua-os, marcando-os apenas com o necessário para a caracterização do personagem, preservando, entretanto, os aspectos que conferem certa mistificação a eles. Para Diogo Álvares, seu herói, é na personalidade que ficam mais evidentes as alterações. Enquanto no poema de Durão, Diogo Álvares é pintado como uma criatura acima de qualquer outra, pleno das mais altas virtudes, na adaptação ele não perde tais características, mas elas são apresentadas como típicas do povo português, como se Barros quisesse mostrar o quanto os lusitanos contribuíram, também nos aspectos morais, para a formação do brasileiro. Sempre que possível, Barros evidencia as qualidades de Diogo Álvares, como nesse excerto: “Diogo Álvares, o Caramuru, o filho do Trovão, o Dragão do Mar, heróico português que pela inteligência dominara a bárbara ferocidade dos selvagens” (p. 56).

O tom ufanista, que exalta pretensas qualidades lusitanas, não chega a ser estranho nem na adaptação, muito menos na obra adaptada, pois “quando se fala em epopeia, é imprescindível que se atente para a nacionalidade do texto, uma vez que a produção épica, acima de outros tipos de produções literárias, possui um caráter ou uma feição nacionalista mais evidente” (Silva, p. 285).

Adaptador experiente e homem de cultura, João de Barros mostra nessa versão de *Caramuru* que conhece os meandros e percalços para se transpor uma obra de nacionalidade e época distintas. Cauteloso em conhecer seu público-alvo e as intenções com a obra, pode atualizar a linguagem e a narrativa do épico de Durão para atender a tais preocupações.

O texto de Barros, portanto, é um bom exemplo de uma adaptação bem realizada: atualizou o original, garantindo sua sobrevivência no cenário literário, conseguiu alcançar o público-alvo a que se destinava e, ainda, pode ser encontrado em reedições até hoje, evidenciando sua importância.

3 ADAPTAÇÃO E ROTEIRO

Da teoria e da práxis

Não são raros aqueles que as julgam adaptações como obras inferiores, apropriações indébitas ou, até mesmo, falta de competência criativa do adaptador para conceber algo único. O fato é que independentemente de prejulgamentos, as adaptações vêm ganhando cada vez mais destaque e espaço na indústria cultural, seja editorial, seja audiovisual. Mas o que levaria alguém a consumir uma adaptação?

Um dos motivos poderia ser o fato de que tal obra foi escrita em uma língua que o leitor não domina e não havendo uma tradução (que conservasse o gênero textual, a estrutura narrativa, etc.), restou-lhe a adaptação. Ainda assim, a adaptação não poderia ser considerada como algo menor, pois cumpriu um papel cultural valioso ao viabilizar o contato com a obra. Mas se se pensar que a adaptação foi concebida para o público infantil, por exemplo, que não teria como ter acesso ao original, ainda que fosse escrito no mesmo idioma das crianças em questão, ou que não teria competência para lidar com o linguajar mais denso e elaborado de um texto para adultos, possibilitando, assim, que leitores em formação, já cedo em sua vida literária, tomassem contato com textos fundamentais da literatura, a adaptação passa a ser um instrumento de valor inestimável. Por isso “o ato de adaptar uma obra para determinado público não deve caracterizar um procedimento condenável em si mesmo” (Faria, p. 36), deve, isto sim, ser objeto de análise, sempre tendo como horizonte o público-alvo que se pretende alcançar, balizando, assim, de modo mais adequado a análise.

Possibilitar que crianças em início de alfabetização possam ter contato com textos como *Dom Quixote* ou a *Odisseia*, que jovens desinteressados por livros possam apaixonar-se por Machado de Assis depois de ler algum de seus contos adaptados em história em quadrinhos, que obras esquecidas voltem a ter o merecido destaque depois de serem transpostas para a televisão em uma minissérie ou que escolares em véspera de exames possam compreender um pouco do enredo de uma obra ao jogar sua adaptação para videogame, são aspectos louváveis das adaptações em suas mais variadas realizações. “Assim, a adaptação de obras ao gosto dos jovens seria a solução ideal para resolver o problema deles em relação à falta de interesse e preparo intelectual” (Faria, p.38).

Ainda hoje, no entanto, não raras vezes, as adaptações e os adaptadores são considerados uma espécie de usurpadores da obra alheia, aqueles roubam uma ideia em benefício próprio. Pensar assim seria ignorar aquilo que Borges dizia em relação aos precursores. Em outras palavras, para muitos a adaptação seria precursora da obra original, uma vez que foi por meio dela que tomaram conhecimento do texto que, cronologicamente, veio primeiro. “Cabe ao adaptador [portanto] o papel de mediador entre o leitor [...] e a obra literária original” (Vieira, p. 29).

A adaptação é, portanto, um trabalho autoral, no qual se veem as marcas do adaptador. É também um trabalho importantíssimo pensar em suas aplicações didático-pedagógicas. Em suma, as adaptações precisam e devem ser valoradas como produto da cultura letrada, que amplia os horizontes culturais para os mais diversos suportes midiáticos.

Linda Hutcheon

Tomando de empréstimo o raciocínio de Linda Hutcheon em sua obra *Uma teoria da adaptação* (2011), tratar-se-á, nesta tese, por obra adaptada aquela que serviu de mote para a criação de outra, evitando assim, utilizar termos e expressões como obra original ou obra fonte, por exemplo, que podem denotar alguma relação estratificada de valoração em relação à segunda obra, sendo a primeira melhor pelo simples fato de haver sido concebida cronologicamente antes. Adaptação é, portanto, o produto que teve por base a obra adaptada. Dessa forma, o poema épico de Santa Rita Durão, *Caramuru* é a obra adaptada em relação ao filme *Caramuru: a invenção do Brasil*, a adaptação. Em outras palavras, para se realizar o filme foi necessário adaptar o texto de Durão para o cinema. Ao receber acréscimos, supressões, mudança de foco narrativo e de enredo, obteve-se um novo texto para um novo suporte, ou seja, obteve-se uma adaptação.

Tal terminologia evidencia que adaptação é, portanto, processo e produto. Processo, pois, como ato criativo de interpretação de uma obra, exige que se coloque em marcha uma série de alterações necessárias para que o novo texto seja apropriado para o outro suporte que o receberá. O termo texto é aqui entendido “por um prisma pós-moderno, não só como materiais escritos, mas também como qualquer tentativa de representação em qualquer tipo de suporte” (Hattner, 2010, p. 146). As alterações, portanto, são de toda ordem, narratológicas, econômicas, sociais e políticas; fatores esses sumamente importantes para analisar e realizar uma adaptação. Produto, destarte, é o resultado, por assim dizer, o artefato posto à venda, em exposição, ou, simplesmente, à disposição, quer seja um filme, um videogame, uma minissérie de TV, uma ópera.

Realizado o processo adaptativo e obtendo o produto, muda-se a forma de se relacionar com a história. A isso Hutcheon chama de engajamento e elenca três modos como uma história pode ser contada, considerando sua mídia ou suporte. O primeiro deles é o modo *contar*. Típico da literatura, permite a fruição da história por meio da imaginação. É preciso decodificar as letras e os significados das palavras e frases nos contextos apresentados pelo enredo, cabendo ao narrador a tarefa de situar o leitor no universo ficcional. Ao leitor, por sua vez, cabe criar em sua imaginação os personagens, cenários e suas características, tomando por base a descrição da narrativa. O segundo modo, *mostrar*, é aquele peculiar das produções audiovisuais como o cinema, ou performativas como o teatro e a ópera. Nesse modo, a percepção ocorre auditiva e visualmente. As caracterizações de cenário e personagens são patentes, deixando margem menor para a imaginação, uma vez que se vê um dado personagem, que passa a ter as características do ator e da indumentária que traja. Assim também o cenário, que pode ser contemplado, possibilitando o vislumbre exato que se pretendia. As músicas e sons ambientes são auscultados e facilitam o entendimento e a fruição de determinadas cenas como, por exemplo, as músicas de suspense executadas instantes antes a um crime ou o entoar de uma orquestra em um baile de máscaras em um castelo. O terceiro e último modo é o *participativo/interativo*, aquele que se vivencia pelos videogames e instalações interativas. A percepção se dá fisicamente, uma vez que o fruidor deve participar ativamente da composição da obra. Sem sua interferência a peça fica por se fazer. Em um videogame, por exemplo, o jogador assume a posição de protagonista e determina os rumos do enredo, experimentando, por meio de recursos eletrônicos como óculos de realidade virtual e/ou aumentada, controles vibratórios, sistema de som *surround* e leitores de movimentos corporais, cinesteticamente a história contada.

Hutcheon é resoluta em afirmar que todos os três modos de engajamento são imersivos, mas em graus diferentes. Não se pode ignorar que a leitura literária leva o leitor para dentro da narrativa por meio da imaginação. Enquanto recria mentalmente as caracterizações descritas pelo narrador, compõe fisicamente seus próprios personagens, cria possíveis rumos para o desfecho do enredo, preenche as lacunas deixadas pelo autor. Exceção feita àquilo que é perceptível visualmente, o cinema compartilha da imersão literária quanto ao atinar destinos e desfechos para enredo e personagens, mas o ambiente da sala escura, equipada com sistema de som eficiente, e, até mesmo de um prisma psicológico e emocional, com a pipoca típica de cinema e sua atmosfera pretensamente romântica, colabora na imersão. Mas é no modo participativo das novas mídias que a imersão atinge outros níveis. Valendo-se de aparatos tecnológicos que permitem a participação ativa o expectador/fruidor/jogador tem certo grau de comando sobre o

que vê, tendo, assim, a sensação de ser coprodutor da obra. Nos videogames, particularmente, o jogador tem a impressão de que comanda toda e qualquer ação no jogo, de que é ele quem constrói os caminhos pelo quais seu personagem/avatar passará para cumprir a missão. Iludido que está, esquece-se que os videogames têm todo um sistema de regras e de programação que limita a liberdade do jogador.

Hutcheon entende as adaptações como relações intertextuais, nas quais o público, leitor, expectador ou jogador, deve perceber a relação entre os textos para poder desfrutar dos processos adaptativos. É um constante diálogo que perpassa pela memória e conhecimento daquele que recebe a adaptação, pois uma vez que não saiba estar ante uma adaptação, parte das intencionalidades se perde. A forma pela qual a teórica canadense aborda as adaptações corrobora a importância do público receptor para a aceitação de uma obra. Fazendo referência à teoria da adaptação de Darwin, Hutcheon crê que as histórias adaptam-se e são adaptáveis por conta de fatores culturais. Afirma que, “em alguns casos, tal como ocorrera na adaptação biológica, a adaptação cultural conduz a uma migração para condições mais favoráveis: as histórias viajam para diferentes culturas e mídias” (Hutcheon, p. 58). A autora alude que um texto escrito, por exemplo, por um homem em uma sociedade machista e conservadora, pode, ao ser adaptado ao cinema por uma mulher em uma sociedade liberal, ganhar ares condizentes àquele suporte e sociedade, sem com isso tornar-se uma adaptação que apenas pretendia criticar a obra adaptada. A mesma obra, ao ser adaptada ao teatro por um povo em que a religiosidade é marca preponderante, receberá ali elementos que dialoguem com a religião ou religiosidade desse povo. Assim, também um filme de ficção científica dos tempos iniciais do cinema, ao ser adaptado ou, talvez, apenas refilmado, receberá atualizações de ordem tecnológica que lhe conferirão outro grau de realismo, muito provavelmente aproximando-o mais daquilo que os produtores de décadas atrás imaginaram, mas não dispunham de recursos tecnológicos para executar.

Assim, pode-se constatar a importância e grandeza do processo adaptativo. Para além de um simples aproveitamento de uma história já existente, a adaptação é um processo cultural e, por que não, mercadológico, cultural por lidar com bens culturais de toda ordem, que envolvem livros, filmes, peças de teatros e os novos meios audiovisuais e midiáticos como suportes para narrativas (da TV ao videogame); abrangem toda uma série de aspectos sociais, psicológicos, antropológicos, que, para bem ou para mal, traduzem em partes a sociedade que os produzem; mercadológico por se tratarem de bens de consumo, tangíveis ou não, que representam indústrias do entretenimento que geram empregos e milhões em lucros.

Syd Field

No *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*, lançado em 1979, Field aborda a questão da adaptação de modo bastante pragmático, coerente à linguagem que utiliza em todo o seu livro, verdadeira apostila para roteiristas. O modo pelo qual discute as facetas de um roteiro se dá sem grandes volteios teóricos, atendo-se a exemplos e exercícios práticos que facilitam o entendimento e a escritura de tal tipo textual.

Sem preocupar-se com nomenclaturas, Field trata por original a obra da qual se parte e por adaptação o produto final. A maior preocupação do autor é evidenciar aos aspirantes à roteiristas que escrever um roteiro adaptado dá-se tal qual a um original. Em outras palavras, o processo criativo exigido para escrever um roteiro original é o mesmo para os adaptados e o roteirista tem os mesmos méritos ou deméritos pela obra. É dizer, para os profissionais do roteirismo não há distinção valorativa entre roteiro original e adaptado; o importante é que se produza um bom roteiro. Tal afirmação permite ponderar que cabe aos estudiosos da literatura e ao público a preocupação com a originalidade e/ou graus de adaptação, por exemplo, e que a indústria do cinema e TV preocupam-se com a qualidade do roteiro, sua exequibilidade, probabilidade de gerar lucros e apelo público.

Especificamente quanto à fidelidade, ponto nevrálgico para alguns estudiosos da adaptação, Field é categórico ao responder à questão “Como fazer a melhor adaptação? Resposta: NÃO sendo fiel ao original” (p. 184). Ocupando-se principalmente da adaptação para cinema e TV, tendo como ponto de partida romances, peças de teatro e artigos jornalísticos, Field afirma que adaptar é escrever para outra mídia, é transpor de um meio para outro, é, portanto, escrever um roteiro original preocupando-se com as alterações, supressões e/ou ampliações que o suporte exige, acautelando-se para não superpor romance e roteiro, por exemplo, realizando um livro filmado mas, sim, a adaptação de um romance para filme. Para Field, no romance as ações se dão, muitas vezes, na mente dos personagens e que a adaptação para um roteiro pleiteia que a história seja contada em imagens. O roteiro é um texto visual pelo qual se deve conseguir visualizar as cenas e o desenrolar do enredo. Assim, adaptar um romance para cinema ou TV é colocar o personagem em ação, possibilitando uma experiência ocular. Para tanto, o roteirista deve apoderar-se do romance e lê-lo com vistas ao roteiro que pretende produzir para poder realizar as mudanças necessárias para o suporte que receberá a obra.

Quando trata da adaptação de teatro para um roteiro audiovisual, Field destaca as características próprias do texto dramático como a linguagem e diálogos dramáticos, pelos quais os sentimentos dos personagens são externados. É por meio dos diálogos que a ação de uma peça desenvolve-se. Não é recomendável, assim como na utilização dos romances, julgar uma

peça de teatro pronta para ser filmada. Ainda que haja várias experiências com teatro televisionado como o Grande Teatro Tupi, da década de 1950, Teatro2 da TV Cultura, da década de 1970, e programas de TV que se valem de elementos teatrais como *Sai de baixo* (1996-2013), da Rede Globo, *Vai que cola* (2013-2017) e *A vila* (2017), do canal pago Multishow do grupo Globo, programas humorísticos, pensados para serem televisionados, mas gravados em um teatro, no palco, com cenário restrito, elenco e personagens limitados, gravados com a presença de plateia. Há que se considerar que são peças filmadas e não adaptações para TV. Nos casos dos programas humorísticos citados, são obras pensadas para a televisão. Portanto, mesmo com muitos aspectos teatrais, são programas de TV. As peças de teatro, circunscritas ao arco do prosaetrio, não conseguem oferecer ao público toda a potencialidade visual de que as obras audiovisuais são capazes. Dessa forma, cabe ao roteirista, partindo da ação desencadeada pelos diálogos, ampliar visualmente a narrativa, dotando-a, por exemplo, de analepses, que exigiriam locações distintas ao momento do enredo e, quiçá, caracterizações dos personagens em tempos de infância, recursos possíveis também em uma peça de teatro, embora custosos, mas facilmente realizados pelos produtores do audiovisual, auxiliados, ainda, pelo recurso da edição, inexistente no teatro. Entretanto, as peças não trazem apenas obstáculos e limitações, já que os diálogos têm grande potencial de aproveitamento uma vez que são a essência do texto dramático. A manutenção de alguns diálogos pode servir de ponto de ancoragem ou de reconhecimento por parte do público que conheça a obra adaptada. Afinal, uma adaptação só alcança seu sentido máximo quando é reconhecida como tal.

Apesar da declarada postura anti-fidelidade de Field, para quem “a fonte é, afinal, a fonte. É um ponto de partida, não um fim em si mesma” (p. 183); é interessante que perceber que o autor se preocupa com a integridade da fonte. Field defende que se deve ater àquilo que está na obra fonte e a partir daí criar o que for necessário para a adaptação. Para isso, faz-se necessária séria pesquisa sobre os diversos elementos que compõem a obra para evitar lapsos históricos como, por exemplo, armar um exército com equipamentos que ainda não haviam sido inventados à época em que se dá a narrativa, ou ainda, introduzir um novo personagem cujas atitudes e pensamentos não coadunem com a época e local e tal postura passar incólume pelo enredo.

Quando a obra que se pretende adaptar é uma biografia ou episódio histórico, o autor recomenda que se escolha dois ou três acontecimentos de destaque na biografia que se esteja a adaptar, os demais episódios ficam a cargo da imaginação do adaptador, pois o roteiro deve se pautar pelas necessidades da história a ser contada e não tentar abarcar todos os feitos da vida de uma personalidade. Além de enfadonho, resultaria em uma verdadeira cronologia que, se

não estivesse pautada em exaustiva pesquisa de fontes fidedignas, provavelmente seria recusada pela crítica e público. Portanto, escrever um roteiro sobre eventos históricos e seus personagens demanda grande responsabilidade do adaptador com os desfechos históricos. Nas palavras de Field, “não seja tão livre com a história” (p. 180). Fica evidente que para o autor, embora escrever um roteiro adaptado seja o mesmo que produzir um que não tenha relação direta com outro texto e que o adaptador tenha liberdade para criar, deve-se pensar na já mencionada integridade da história. No entanto, ainda que Field seja taxativo quanto à desobrigação de manter-se fiel à fonte, ao terminar seu capítulo sobre adaptação para roteiros de TV e cinema, subsiste a impressão de que se deve manter certo grau de alusão à obra adaptada. Se por um lado argumenta em prol da coerência histórica ou biográfica por meio de pesquisas demonstrando a seriedade do trabalho de roteirista-adaptador e que não ser fiel à fonte não implica em um enredo anárquico; por outro, prega a todo instante prevalência da liberdade criativa e da imaginação para lograr êxito na tarefa de roteirista. Talvez a preocupação do autor resida em eximir os redatores iniciantes das amarras que a tarefa de adaptar um romance ou peça para um filme, por exemplo, possam causar, inibindo o processo criativo. Nos diversos casos citados, Field mostra que não é necessário que o filme conte todos os acontecimentos, pensamentos e pormenores do romance. Argumenta que o filme pode abordar apenas a parte final do romance, ou apenas a inicial, ou, ainda, iniciar-se já em meio à ação para depois dar a conhecer ao público o porquê dos acontecimentos. Tais alterações, mais condizentes com a linguagem fílmica, conferem à adaptação mais impacto, cativando de imediato o expectador, já que no cinema não se dispõe do mesmo tempo para contar a história. Em outras palavras, deve-se considerar cada suporte e suas peculiaridades, ao escrever uma adaptação, no caso para roteiro de cinema ou TV, a atenção é a mesma. Portanto, a fidelidade deve ser relegada em prol das necessidades dramáticas exigidas pelo novo suporte.

Doc Comparato

Assim como Syd Field, Doc Comparato, no livro *Da criação ao roteiro*, lançado em 1993, dedica um capítulo à adaptação para cinema e TV. O tom didático de Comparato é apropriado a seu texto, leve, direto e objetivo, propício àquele que pretende conhecer os meandros do roteirismo sem circunloquções teóricas que nem sempre acrescentam àquele que pretende trabalhar efetivamente com algo.

O primeiro aspecto a salientar é a viabilidade de se adaptar a obra escolhida. Para Comparato algumas obras são inadaptáveis e cita como exemplo cabal *Ulisses*, de James Joyce. Obras cuja essência se dá em monólogos interiores, em divagações ou devaneios mentais ou

filosóficos, enfim, aquelas em que a ação seja relegada e a ênfase recaia sobre as concatenações do fluxo de consciência do personagem e suas memórias e imaginação; enquadram-se menos à adaptação. Comparato ratifica que “a adaptação implica escolher uma obra adaptável, isto é, que possa ser transformada sem perder qualidade; e nem todas as obras se prestam a este gênero de trabalho” (p. 331). Merece destaque da citação acima a preocupação com a qualidade da obra adaptada, exigindo-se que ela não se perca na adaptação.

Talvez pensando nisso, o autor elenque cinco graus de adaptação, as quais se diferenciam quanto à fidelidade, respeitada em relação à fonte. O primeiro grau é a *adaptação propriamente dita*, aquela que se mantém o mais fiel possível à obra adaptada, da qual mantém a história, o espaço, o tempo e as personagens, tendo a devida atenção para não realizar um roteiro que seja uma espécie de transliteração para o audiovisual. É preciso pois, ir além daquilo que está nas páginas e nas palavras, tentando transformar em ação visual aquilo que o personagem vive internamente. Pode-se citar como exemplo a adaptação do poema *Morte e Vida Severina*, de João Cabral de Melo Neto, para o cinema, realizada por Zelito Viana em 1977. No segundo modo, *baseado em*, o final é alterado, assim como algumas situações e até mesmo nomes de personagens e, conseqüentemente, suas características acabando mesmo por criar personagens ou fundir alguns existentes. A relação com a obra adaptada deve ser perceptível mantendo-se a história íntegra. Algumas adaptações de *Cyrano de Bergerac*, de Edmond Rostand, como a comédia romântica *Roxane* (1987), de Fred Schepisi, roteirizado por Steve Martin e um episódio de Chapolin Colorado intitulado *Erase un hombre a un nariz pegado* (1978), são exemplos de audiovisuais baseados em teatro. *Inspirado em*, é o terceiro grau, aquele no qual se cria uma nova estrutura para a narrativa, preservando alguns personagens ou uma situação dramática relevante. Comumente o tempo da ação é mantido. Como exemplo de obra audiovisual inspirada em um texto literário, pode-se citar a minissérie *Capitu* (2008), de Luiz Fernando Carvalho, adaptação do romance *Dom Casmurro*, de Machado de Assis. O quarto grau, *recriação*, é aquele que guarda a menor relação com a obra adaptada. Mantém-se a moral da história narrada, o *plot* principal, *éthos* nas palavras de Comparato, e recria-se todo o resto. Exemplo de recriação é o filme *Dom* (2003), de Moacyr Góes, que adapta *Dom Casmurro*, de Machado de Assis. O último grau é a *adaptação livre*, na qual se busca um novo aspecto dramático que dê ênfase a algo que talvez não tenha sido tão evidenciado na obra adaptada ou mesmo um ponto de vista desenvolvido pelo roteirista. Para isso, cria-se uma nova estrutura narrativa mantendo-se íntegra a história fonte e demais elementos. Exemplo desse tipo de adaptação seria o filme *Capitu* (1968), dirigido por Paulo Cesar Saraceni, que também assina o roteiro com Paulo Emílio Sales Gomes e Lygia Fagundes Telles.

Para além da definição dos níveis de adaptação descritos, Comparato destaca alguns aspectos importantes quando se adapta uma peça de teatro, um conto ou um romance, sempre tendo em vista a realização de um produto audiovisual. Sobre o teatro, enaltece o uso dos diálogos e sua organização no enredo. Nas palavras do autor, “os diálogos principais já foram escritos e o material está organizado dramaticamente” (p. 333). Ter ao menos parte dos diálogos prontos é uma grande vantagem para o adaptador, pois lhe garante maior identificação com o linguajar do autor, além, evidentemente, da redução de trabalho. Ainda sobre os diálogos, destacam-se por resultarem em pouca percepção visual, cabendo ao adaptador suplantar esse entrave, conferindo à adaptação a visualidade requerida por um roteiro. Dispondo de mais recursos que o teatro, o adaptador pode se valer de cenários variados, locações externas, efeitos especiais de computação e animação, que podem proporcionar à adaptação verossimilhança rica e perceptível.

A adaptação de contos e romances viabiliza enormes possibilidades ao roteirista. Os primeiros, por serem um material condensado dos quais um único parágrafo pode servir para a criação do *plot* ou enredo, restando a tarefa de se criar todo o resto, desde diálogos a personagens. Dos segundos, a empreitada que se exige é contrária ao primeiro, ou seja, é preciso reduzir o conteúdo ao essencial e enaltecer o núcleo dramático. Os cortes resultantes de tal redução, fatalmente, incluirão personagens e cenas caras ao leitor da obra. No entanto, o roteiro tem exigências específicas para lograr êxito como um filme ou telenovela e, para isso, são necessários ajustes que podem desagradar àquele cujo primeiro contato se deu pelo livro. Entretanto, assim como na adaptação de um conto, a de um romance permite que o roteirista crie e inove consideravelmente, destarte, novos personagens poderão suprir a ausência daqueles extirpados com melhor aproveitamento para os rumos do enredo. Comparato adverte para a necessidade de séria pesquisa sobre outras obras do mesmo autor com o qual se está trabalhando com a finalidade de tentar assimilar-lhe o estilo e redigir diálogos que lhes sejam próximos.

Ao final do capítulo sobre adaptação, Comparato resume os principais aspectos a se considerar para realizar uma adaptação:

Se se pode passar a obra para a linguagem cinematográfica ou televisa.

Seguir o mesmo processo da criação de um original: fazer uma *story line*, desenvolver o argumento etc.

Reduzir o material aos aspectos essenciais e começar a partir daí.

Dedicar tempo à reflexão.

Ser fiel ao original e evitar fazer unicamente transliterações. O importante é transformar sem transfigurar.

Estar alerta quanto à questão dos direitos de autor (p. 355).

Dos fatores acima descritos, merecem destaque o primeiro, que questiona a viabilidade de se adaptar determinada obra, ratificando a opinião do autor de que alguns textos não são adaptáveis para cinema e/ou televisão; e o penúltimo, que afirma a importância da fidelidade, o que parece um contrassenso se se lembrar da citação que o autor faz de Suso D’Amico: “A melhor maneira de um adaptador ser fiel a uma obra é ser-lhe totalmente infiel” (apud Comparato, p. 332). Deve-se considerar, no entanto, que Comparato escreve como roteirista, alguém ligado à indústria cinematográfica e televisiva que não tem maiores preocupações teóricas. Talvez por isso, atento aos meandros da realização e produção de filmes, telenovelas etc., advirta para que o produto audiovisual resultante da adaptação deva ser reconhecível pelo público como tal. Por isso, um filme que extrapole demasiadamente aquilo que a indústria e o público julguem como adaptação, não guardando nenhuma semelhança com a obra adaptada, deva ser desconsiderado e, portanto, retomando o primeiro item, julgado como não passível de adaptação.

Marcos Rey

Marcos Rey, em seu livro *O roteirista profissional*, de 1989, compartilha das ideias de Field e Comparato no tocante a que algumas obras não sejam adaptáveis e elenca as mesmas características para essa incompatibilidade: obras extremamente filosóficas ou psicológicas, com pouca ação, dificultam a transposição para as telas da beleza e profundidade das palavras e pensamentos. Rey cita Clarice Lispector, Virginia Wolf e James Joyce como autores cujas obras são praticamente inadaptáveis. Tal pensamento, muito provavelmente, advém do desejo utópico de fidelidade. A esse respeito, Rey dedica algumas linhas.

Para ele, a integridade da obra adaptada é fundamental, mas isso não implica, assim como prega Comparato, que no processo adaptativo não se façam escolhas e, consequentemente, cortes e supressões na obra adaptada, pois “fidelidade é apenas uma das virtudes exigidas numa adaptação. Ela sozinha, resulta em desastre” (Rey, p. 60). Fica claro que o processo adaptativo é tão laborioso quanto o de criar um roteiro original e que o roteirista não deve se iludir, imaginando que o livro que lhe serve de base está pronto para ser filmado. Pelo contrário, ele necessita de um trabalho engenhoso de escrita, que lhe confira as características visuais exigidas por um texto que servirá de guia para a produção de um filme ou seriado de TV. Assim, uma reengenharia textual se faz necessária, alterando o ponto de início da narrativa, o ponto de vista pelo qual a história é contada, o tempo e o espaço em que ela ocorre, enfim, “a adaptação boa

é aquela que concentra, impacta e afunila a carga de atrativos dum livro” (Rey, p. 60). Ainda nas palavras do autor:

A adaptação não precisa necessariamente conter tudo o que está no livro. Mesmo livros com muita ação têm capítulos monótonos ou vazios. O que importa é que ele seja uma obra inteiriça, redonda, completa, sem evidenciar amputações, cortes por falta de tempo, saltos desconcertantes e buracos entre as sequencias (p. 59).

Deve-se buscar o âmago da narrativa que se pretende adaptar e ser fiel a essa essência. Esse o cerne da questão para o autor, principalmente quando se adapta uma obra de fácil acesso ou já bastante conhecida, pois o confronto será inevitável e, ao não reconhecer a essência do livro no produto audiovisual, o público tenderá pela rejeição, pois, “o público que leu o livro deseja vê-lo todo na tela” (Rey, p. 60).

Mais que os outros autores, Rey preocupa-se com a recepção. Frequentemente, faz referências à aceitação do público, à linguagem que deve ser empregada e a profundidade das informações que serão abordadas para determinado público. Fica clara a atuação determinante da indústria do entretenimento no processo adaptativo. Por mais que o roteirista deseje criar uma obra de arte audiovisual, é possível que tenha de alterar seu projeto tornando mais palatável ou engavetá-lo. Evidentemente que há espaços para a Arte na indústria do audiovisual, mas são escassos os espaços e poucas vezes contam com investidores dispostos a arcar com a empreitada.

Robert McKee

Para Robert McKee a grande questão das adaptações está nos conflitos, pois “a Lei do Conflito é mais que um princípio estético; é a alma da estória” (McKee, p. 203). Assim como Field, Comparato e Rey, argumenta que obras literárias cujos focos sejam os conflitos internos, portanto, passados no interior da mente dos personagens, são muito difíceis de se adaptar e devem ser evitadas, buscando-se aquelas em que haja mais ação.

O autor divide os conflitos em três níveis: interno, pessoal e externo. O conflito interno é aquele que se dá na mente do personagem, em seu fluxo de consciência, vivido apenas por ele, e, muitas vezes, contra si. Tal dramatização é a substância da prosa (novelas, contos, romances), que revela os sentimentos e pensamentos do personagem, mantendo pouca margem para a ação. Por conflito pessoal, entendem-se as relações interpessoais, sociais; são a essência do texto teatral para o autor, que progride à medida que os diálogos são construídos e os embates resolvidos. O texto é prioritariamente auditivo, pois constrói-se por diálogos, restando muito

pouco apelo visual. O terceiro conflito, externo, é aquele típico dos audiovisuais no qual a contenda dá-se com o meio, com o ambiente, com a sociedade. Falta-lhe profundidade do subconsciente, alcançada pela literatura e a dinâmica interpessoal do teatro, mas auferir riqueza visual e de ação, que os outros conflitos não logram. Como exemplo dos conflitos pode-se descrever os acontecimentos de Ulisses, personagem do filme *O vestido* (2004), dirigido por Paulo Thiago que assina o roteiro com Haroldo Marinho Barbosa, adaptação do poema *O caso do vestido*, de Carlos Drummond de Andrade. Ulisses tinha uma vida quase perfeita com sua esposa e filhas, viviam de maneira simples, mas confortável. Um dia chega à cidade uma mulher estonteante, Bárbara, por quem Ulisses cai doente. Ela só o aceitaria como amante se a sua esposa, Ângela, viesse pessoalmente lhe pedir para que dormisse com seu marido. Seu conflito interno é a angústia da dúvida se deve abandonar sua família para viver essa paixão ou se continua sua vida pacata, mas digna. Seu conflito pessoal se dá com as duas mulheres, a esposa e a futura amante. Com a primeira deve confessar que está apaixonado por outra que faz exigências estapafúrdias; com a segunda, deve se subjugar a caprichos para ser aceito. O conflito externo do protagonista ocorre quando, já amasiado, vai para um garimpo atrás do sonho de enriquecer em um lugar inóspito, exercendo uma função que não conhecia.

Os três modos de conflitos estão presentes na literatura, no teatro e no audiovisual. Entretanto, em níveis de aprimoramento diferentes. Conseguir, por exemplo, um filme que se aproxime o máximo do conflito interno sem perder suas características visuais e de ação é fazer arte.

McKee resume a questão da adaptação em dois princípios. O primeiro diz respeito à escolha da obra que se pretende adaptar. O autor recomenda furtar-se das obras chamadas puras, que, em suas próprias palavras, são um romance em que

a narração se localiza exclusivamente no nível interno do conflito, empregando complexidades linguísticas para incitar, avançar e atingir o clímax da estória com relativa independência das forças pessoais, sociais e ambientais: *Ulisses*, de Joyce. Pureza no teatro significa uma narrativa exclusivamente de conflito pessoal, empregando a palavra falada em excessos poéticos para incitar, avançar e atingir o clímax da estória com relativa independência das forças internas, sociais e ambientais: *The Cocktail Party*, de T.S. Eliot (p. 344).

As justificativas para a orientação de McKee são, primeiramente, de ordem estética, uma vez que não existiriam formas cinematográficas análogas aos rompantes poéticos com os quais escritores de gênio, quer romancistas, quer dramaturgos, formalizam os conflitos humanos, internos e/ou pessoais. A segunda justificativa é de ordem qualitativa, posto que, para adaptar

os nomes mais relevantes da literatura e do teatro, exigir-se-ia igual genialidade na escrita de roteiros. Em outras palavras, é preferível escolher uma obra de um autor menos relevante, que não tenha logrado grande êxito literário, mas que possibilite mais liberdade criadora para o roteirista por conter mais elementos de ação e visualidade e sendo, seguindo a lógica de McKee (p. 344-345), obras não-puras, que, no entanto, resultarão em um produto audiovisual inteiro, bem-acabado e de apelo público.

O segundo princípio de McKee sobre a adaptação refere-se à disposição por parte do adaptador de reinventar. Deve-se esmiuçar a obra, reordená-la cronologicamente para um melhor entendimento dos fatos, transmutar o que era mental em visual, inclusive nos diálogos, que devem resumir-se ao essencial. Tudo aquilo passível de ser narrado por imagens deve sê-lo em detrimento de outros recursos. Para McKee, “se a reinvenção desvia radicalmente do original [...], mas o filme é excelente, os críticos se calam. No entanto, quando você decepa o original [...] e não coloca no lugar dele um trabalho tão bom quanto, ou até melhor, o filme afunda” (p. 345).

Para autor, o fundamental é que o roteiro seja exequível ao suporte que o receberá. Importando pouco se é uma adaptação ou não. Talvez por isso, as discussões sobre adaptação em sua obra sejam concisas. Afinal, para o autor, roteiros adaptados têm os mesmos méritos dos originais.

Adaptação: processo e produto

A explanação anterior permite constatar que para os autores envolvidos direta ou indiretamente com a indústria audiovisual (Field, Comparato, Rey e McKee), a preocupação com terminologias, nomenclaturas ou teorizações, embora presente, é reduzida ou mitigada. Seus livros prestam-se muito satisfatoriamente como manuais (título, inclusive, do livro de Field), como guias para orientar e ilustrar, sobre os meandros do texto e da profissão, àquele que pretende escrever roteiros. Para este estudo servem como cotejamento prático/técnico com a teoria. É possível, pois, elencar alguns pontos em comum entre os autores no tocante ao processo de adaptação.

O primeiro deles se refere à não distinção valorativa entre um roteiro original e um adaptado. Para os autores, a escrita de um roteiro declaradamente intertextual não é demérito algum. Pelo contrário, é uma atividade ainda mais delicada, uma vez que se mexe com narrativas já conhecidas e que têm público consumidor e crítico constituído, exigindo maior acurácia que a escrita de um roteiro que não tenha a mesma ancoragem em outra obra. Particularmente para Rey (p. 58), a escrita de roteiros adaptados requer “uma boa dose de

criatividade, além dum bom-senso que impõe verdadeiro desafio à inteligência e técnica do roteirista.”

Outro aspecto relaciona-se à integralidade da obra, a essência que deve ser apreendida pelo adaptador para que se perceba tratar de uma adaptação. Esse cerne seria o percurso narrativo, os elementos básicos do enredo da obra adaptada. Uma questão se faz presente: existe uma essência em um texto, em uma narrativa? A resposta positiva à questão seria afirmar que a polissemia está comprometida, ou mesmo que não exista. Tratando-se de textos literários, filmes, produtos de cultura, é, no mínimo, restritivo acreditar que haja um único percurso narrativo ou essência. Uma das mais valiosas contribuições que uma adaptação pode dar é a de trazer para o presente narrativas que estavam restritas a determinado nicho ou época. Nesse processo fatalmente implicará a interpretação do adaptador e suas intenções com a obra, podendo conduzir a pretensa essência a algo que resulte distinto daquilo que o público leitor/expectador entende como tal. Dessa forma, seria mais apropriada a escolha por outro termo menos absoluto e mais agregador, que deixe margem às interpretações e escolhas daqueles que adaptam e produzem audiovisuais.

A mudança de postura ao considerar múltiplas interpretações corrobora a iniciativa de alguns teóricos de diminuir a importância da fidelidade nas adaptações. Contrariamente ao que diz Field, Comparato e Rey, a busca pela essência da narrativa é algo, no mínimo, restritivo. Uma obra literária não tem um único percurso de leitura, o momento da recepção dessa obra fatalmente alterará sua compreensão. Dessa forma, como creditar a alcunha de mais ou menos fiel a uma adaptação se, em verdade, ela nada mais é que uma leitura da obra adaptada. “Não seria exagero dizer que o próprio processo de leitura, hoje, constitui a elaboração de uma ‘adaptação’, a constituição imagética daquilo que apreendemos na interação com o texto literário” (Hattnher, 2010, p. 148).

A preocupação com a fidelidade dos autores há pouco mencionados deve-se, provavelmente, por sua atuação na indústria do audiovisual, em que a identificação do público com a adaptação deve ser evidente sob pena de fracasso comercial ou, até mesmo, da não realização do projeto. É o público, conhecedor da obra adaptada, que exige fidelidade em algum grau. Para ele o texto ainda detém a aura sagrada da palavra, assim como assevera Hattnher (2010):

O grande público, em particular, parece ser a principal instância na qual se elaboram avaliações que primam pelo desejo de fidelidade. Os leitores de um determinado romance não gostam que mexam em seu texto, e, se isso tem de acontecer, o processo deve implicar

um número mínimo e alterações, para que não haja uma “desfiguração” ou “deturpação” do texto original que lhes é tão precioso e tão sagrado (p. 147).

Se considerar uma adaptação declarada, aquela que se lê na capa do livro ou cartaz do filme a referência ao texto adaptado, como um intertexto, que na realidade é, a preocupação com a fidelidade torna-se inócua. Ora, ao aceitar que todo texto relaciona-se com outros e é fruto de uma cadeia de informações, citações, alusões, aceita-se o fim mesmo de uma interpretação fechada e acabada, logo, da essência ou espírito da obra. Assim, se o texto (filme, videogame, HQ) é a fusão de outros tantos, pode-se até mesmo questionar a noção de cronologia que data e organiza no tempo as obras. Desse modo, ainda que seja possível afirmar que uma obra tenha sido publicada antes de outra, não é possível afirmar que seja ela a fonte da adaptação, uma vez que se ignora o percurso de leitura analítico-interpretativa que percorreu o adaptador.

Portanto, interpretar o intertextual não se resume a interpretar apenas o texto ou os textos que o constituem, mas sim todos os outros que o interpretante traz para esse processo. Assim, a apreensão do sentido só é possível para o portador de um vasto repertório discursivo (Hattnher, 2017, p. 7).

Como não se pode exigir ou mesmo supor que haja alguém capaz de detectar todas as referências, diretas e indiretas, em uma obra, não é plausível buscar por uma essência que é múltipla e multifacetada, pois, como afirma Hattnher (2017) parafraseando Julia Kristeva, “todo texto se constrói como um mosaico de citações e é absorção e transformação de um outro texto” (p. 1).

A irredutibilidade de parte daqueles que ainda hoje sustentam a fidelidade como um parâmetro para analisar adaptações dá-se, entre outros aspectos, pelo desconhecimento, das mudanças tecnológicas ocorridas no intervalo entre obra adaptada e adaptação. Filmar *King Kong* hodiernamente é, sem dúvida, realizar outra obra dada a evolução da computação gráfica, da resolução de transmissão (HD, 4K, 8K), da cenografia, da maquiagem, enfim, dos efeitos especiais. Ainda que contasse a mesma narrativa, o mesmo roteiro de 1933, o King Kong da atualidade é outro, no mínimo, em sua recepção estética visual. Nos videogames, *Pac-man* lançado para arcade em 1980, é diferente daquele produzido para console ou *pinball* e, substancialmente diferente da versão para Nintendo 3DS, mas são, entretanto, adaptações da primeira versão; a mudança de sistema operacional e/ou suportes são, nesse caso, praticamente inevitáveis. Exigir fidelidade seria exigir o mesmo jogo de 1980. Em outras palavras, as

diversas versões de *Pac-man* são as diversas leituras possíveis, quer seja por questões tecnológicas, de mercado, de público ou de narrativa; mais ou menos fiéis, são obras distintas.

Nota-se, portanto, que há verdadeiramente um labor engenhoso no processo adaptativo e, assim como pregam os autores pragmáticos aqui estudados (Field, Comparato, Rey e McKee) faz-se necessária uma liberdade criativa para realizar as adaptações. Eles afirmam que escrever um roteiro adaptado exige, senão mais, as mesmas tarefas e habilidades da redação de outro qualquer. Embora estar preso à suposta essência não seja um impeditivo à criatividade, ao contrário, pode até estimulá-la, é ainda assim uma divisa castrativa, já que desobrigado de seguir a essência da obra adaptada o roteirista poderia criar sem ser tolhido.

A terceira questão comum é a preocupação de evidenciar ao roteirista/adaptador incauto que por mais que o livro que pretende adaptar pareça pronto para ser transferido para outro suporte é inevitável que se operem alterações, sejam elas de condensação, de supressão ou de acréscimo. Mesmo que não haja mudança de vetor, ou seja, adaptar um filme para outro filme, um livro para outro livro, um videogame para outro videogame, haverá ajustes a serem realizados, sejam de ordem tecnológica (o uso de um recurso inexistente a época), seja por conta da mudança de público-alvo (uma obra para adultos vertida para jovens), seja por contenção ou abundância de recursos financeiros.

Adaptar, independente dos vetores e dos suportes, implica necessariamente em alterações. Estudos contemporâneos afastam-se do vetor tradicional literatura→cinema, expandindo os horizontes comparativos e abarcando as novas mídias (videogames, redes sociais) e, não raras vezes, invertem o vetor, partindo do cinema para chegar a novelização ou, como nos casos de *Resident Evil* e *Assassin's Creed*, partindo do videogame para o cinema e depois para a novelização. É compreensível que muitos dos estudos iniciais sobre o assunto abordem o vetor tradicional, pois historicamente o cinema buscou na literatura inspiração tanto na linguagem quanto nos enredos para a criação de roteiros.

Se a adaptação ocorre entre vetores distintos, literatura→videogame por exemplo, as alterações são ainda mais significativas e patentes, caso da série *Dark Tales* (*O escaravelho de ouro*; *O gato preto*; *Assassinatos na rua Morgue*) adaptações dos contos homônimos de Edgar Allan Poe. Nesse contexto, a interatividade transforma toda a narrativa, pois as escolhas do jogador mudam os rumos da história e a sensação de participação ativa e efetiva nos fatos conferem um grau de fruição que as demais mídias e suportes não conseguem oferecer.

Já há algum tempo outros produtos culturais exigem olhares mais atentos quanto às adaptações e, por conseguinte, conseguem espaços nas academias e publicações especializadas. São exemplos, além dos citados acima, os filmes e novelizações adaptados dos HQ de *X-Men*

e outros tantos super-heróis e a coleção Clássicos do Cinema, da Turma da Mônica, que ofereceu às crianças 58 adaptações de filmes (alguns deles adaptações de literatura) para HQ desde o lançamento da série em 2007. Títulos como *Comandante Gancho*, *Planeta dos Coelhoinhos* (2008), *O burrico de Tróia*, *Cascão Porker e a pedra distracional*, *Coelhadablanca* (2009), *Magalice no país das melancias* (2010), *As viagens de Cebolinha Gulliver* (2013), *O Senhor dos Pincéis* (2014), possibilitam aos jovens e crianças tomar conhecimento de filmes e textos literários emblemáticos e, partindo dos gibis, poder percorrer um caminho narrativo que abarca filme, literatura, jogos online e de videogames, novelizações e toda sorte de *tie-in*⁸ envolvendo esses títulos que vêm sendo lançados há décadas.

Último item dessa relação de paridades diz respeito a exequibilidade dos roteiros adaptados. Relevante nesse particular é a distinção de postura entre produtores e teóricos. Os primeiros, preocupados com que o projeto como um todo seja realizado, torne-se um produto; os segundos, preocupados em entender os processos e explicá-los, ficando, por vezes, distantes daqueles que, de fato, executam as tarefas. Na ânsia de dar cabo aos projetos, os adaptadores/roteiristas empenham-se na escolha das obras com as quais trabalharão, atentando-se à real possibilidade de adaptá-la para o suporte e público escolhidos, se há apelo comercial, se há recursos técnicos e tecnológicos disponíveis. Por fim, demonstram que para além do desejo de se adaptar uma obra há uma série de fatores comerciais e/ou técnicos que podem inviabilizar a adaptação, resultando em desperdício de tempo e dinheiro.

⁸ Toda sorte de produtos associados, por exemplo, a um filme ou videogame: chaveiros, camisetas, bonés, cartazes, brinquedos etc.

4 DA JORNADA DE CARAMURU ÀS NOVAS MÍDIAS

Em todos os lugares, pouco importando a esfera do interesse (religioso, político ou pessoal), os atos verdadeiramente criadores são representados como atos gerados por alguma espécie de morte para o mundo; e aquilo que acontece no intervalo durante o qual o herói deixa de existir - necessário para que ele volte renascido, grandioso e pleno de poder criador - também recebe da humanidade um relato unânime.

(Joseph Campbell)

O monomito em Santa Rita Durão

O percurso do herói

No livro *O herói de mil faces*, de Joseph Campbell, publicado em 1949, o autor discorre sobre os estudos que realizou acerca dos mitos. Campbell constatou que todos os mitos da humanidade têm, em maior ou menor grau, a mesma essência, seus heróis seguem basicamente o mesmo enredo, podendo haver, evidentemente, algumas subtrações ou alguns acréscimos.

O objetivo maior da obra de Campbell é trazer à tona a importância dos mitos para a compreensão da história humana e de sua condição existencial e psicológica: “não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas” (Campbell, 2007, p. 15). Em outras palavras, o autor defende que, ao ignorar os mitos ou ao lê-los superficialmente, deixa-se de usufruir ensinamentos constituintes da humanidade, perde-se a oportunidade de compreender aspectos psicológicos, que poderiam trazer ao cotidiano das pessoas um suporte real para seguirem, elas mesmas, suas jornadas.

Para justificar sua teoria, Campbell se vale de histórias mitológicas do Ocidente e do Oriente, fugindo à perspectiva reducionista que o eurocentrismo causaria. Recorre a mitos africanos e asiáticos com a mesma perspicácia e profundidade que aos europeus ou indo-europeus. Buda, Jesus Cristo, santos católicos, deuses e heróis pagãos das Américas e da Europa são figuras constantes em seus exemplos.

À base desses enredos chamou monomito, termo que tomou emprestado de James Joyce no livro *Finnegans Wake*⁷. O monomito, portanto, representa a trajetória de amadurecimento

⁷ O próprio Campbell confirma a origem do termo na nota 35 de seu prólogo: “O termo ‘monomito’ é de James Joyce, *Finnegans Wake*, Nova York, Viking Press, Inc., 1939, p. 581.” (p. 53).

do homem ao longo da vida, passando pela separação da mãe e pelo reconhecimento, por parte do pai, de que o filho já pode seguir sozinho. Alicerçado nas teorias arquetípicas de Jung e do inconsciente de Freud, Campbell (p. 15-32) conseguiu detectar estruturas narrativas comuns que, à maneira dos rituais de passagem, formam um ciclo de três etapas: partida, iniciação e retorno.

Campbell (p. 36-55) busca evidenciar que o monomito, essa jornada do herói lendário, independentemente da origem e da época, sejam histórias mitológicas pagãs ou cristãs, caracterizam-se pela busca de uma consciência coletiva mais abrangente e renovada. O herói é um sujeito comum que tem uma vida comum até o momento em que é chamado para a aventura. Ele está o tempo todo envolvido em algum tipo de ação, se está na inércia é destruído definitivamente para renascer com outro sujeito, morre como homem individual para nascer como homem coletivo, ou seja, para representar uma coletividade, um povo, uma pátria. O herói ultrapassa os limites que ninguém havia conseguido passar e traz de lá algo que seja um benefício geral. É o responsável por trazer um novo conjunto de possibilidades para todos experimentarem, ampliando assim o horizonte da consciência coletiva, revelando todo um novo contexto de possibilidade de se pensar e se experimentar a realidade. Encarnando os dramas típicos de sua cultura, que estão na centralidade do ser. Deve tentar ressignificar suas tendências mais íntimas para promover a transcendência de sua consciência e, por conseguinte, de seu povo.

Campbell dividiu a jornada do herói em três etapas, a saber “A partida”, “A iniciação” e “O retorno”; as quais foram subdivididas em outras que são tratadas adiante, cotejando-as com trajetória de Diogo Álvares.

A partida

A primeira etapa da jornada do herói refere-se a problemas de inércia. Estando o herói a passar seus dias despercebido de seus problemas e dos de seu povo, de seu mundo, encontra-se estagnado, num quadro estacionário que impede que toda sua potencialidade raie. Faz-se necessário que ele se afaste, separe-se desse cenário para poder explorar suas habilidades que serão afrontadas por forças internas e externas na tentativa de impedi-lo a alcançar o autorreconhecimento, a integração consigo, exigidas para a jornada. A Partida é, portanto, a etapa em que o herói deve perceber que há um problema e que será ele o responsável pela resolução. Caso não aceite o desafio permanecerá como um homem comum; aceitando-o, partirá em uma campanha que começa por crer-se capaz, por reconhecer-se portador de qualidades e disposto a mudar.

O chamado da aventura

O herói está em seu mundo conhecido, levando sua vida habitual, até o momento em que algo lhe chama a atenção, convidando-o ou provocando-o a uma aventura. Esse chamado pode ser feito por alguma entidade fantástica (anjo, fantasma etc), real (uma pessoa qualquer que instigue o herói a mover-se), ou pode se dar por um sonho, delírio, premonição, que desperte sua atenção: “esse primeiro estágio da jornada mitológica [...] significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida” (Campbell, p. 66).

Em *Caramuru*, o chamado da aventura se dá antes do início da narrativa, quando Diogo Álvares já está perto da costa baiana e se inicia, de fato, a narrativa. Assim, o chamado se dá pelo contexto histórico e pelas relações e características pessoais de Diogo Álvares. Sendo um fidalgo português envolvido com questões de Estado lusitanas, tem que, como por dever patriótico, buscar novas terras e ajudar em seu desenvolvimento social, político e espiritual.

A recusa do chamado

A recusa do chamado é uma tendência regressiva, uma tentativa por parte do herói em permanecer na inércia. Nas palavras de Campbell, seria como estarmos “aprisionados pelos muros da infância; o pai e a mãe são guardiães das vias de acesso, e a atemorizada alma, temendo alguma punição, não consegue passar pela porta e alcançar o nascimento no mundo exterior” (p. 69). Seja por medo dos desafios ou perigos, seja por sentir-se fraco demais ante as dificuldades que vislumbra passar para atingir o objetivo ou mesmo por não querer tomar atitude nenhuma, o herói pode declinar da convocação por algum tempo, mas chegará o momento em que não conseguirá protelar sua missão e será posto em marcha.

Diogo Álvares tem duas recusas ao chamado. A primeira ocorre no canto I: tendo naufragado, é aprisionado com seus companheiros pelos indígenas e presenciam a antropofagia dos nativos, que devoram aqueles que já se encontravam mortos e vislumbram seu fim. A segunda, no mesmo canto, dá-se por parte dos indígenas, que não veem nele a figura do herói. Assim, a recusa do chamado se dá de modo involuntário, pois o fato de se tornarem refeição dos indígenas acabaria com a missão nas novas terras e não ser reconhecido como herói torna-o simples refeição. Em outras palavras, não cabe aqui ao herói escolher iniciar a jornada ou não, uma vez que já se encontra nela, seria, pois, obra das circunstâncias o fato de não cumprirem a jornada. Dito de outro modo, a regressividade da ação, a atitude de enjeitar o chamado ocorre,

nos dois momentos, por fatores externos à vontade de Diogo Álvares. São as circunstâncias que lhe impõem a recusa. Em momento algum é relatado que o nobre lusitano temeu pelo seu fim. Ainda que julgasse óbvio ser devorado, sempre teve fé em Deus. Assim, se poderia supor que, para ele, o fato de não cumprir a jornada seria a vontade de Deus, a qual aceitaria de bom grado.

O auxílio sobrenatural

Campbell descreve o auxílio sobrenatural como o encontro com uma entidade que protegeria o herói, normalmente um idoso com experiências a compartilhar, uma entidade fantástica, que trará algum recurso mágico, um anjo, um santo ou, ainda, outra espécie de criatura, que evidencie ao herói que as forças do Bem estão ao seu lado e que ele faz parte de um plano maior que sua mera existência. Ao aceitar o chamado,

o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o projetam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se (Campbell, p. 74).

Como se trata de uma obra escrita por um padre e com fortes tendências catequizantes, não se admira que a entidade protetora seja o próprio Deus a intervir em benefício daqueles que tentam levar sua palavra aos infiéis ou ignorantes. A situação periclitante em que se encontravam no primeiro canto não abala a fé de Diogo Álvares. Seu estado frágil, magro e debilitado, faz com que os nativos adiem a refeição para tê-lo mais forte e apto para uma boa refeição. Os prisioneiros rogam a Deus por um milagre e são atendidos. Ocorre um ataque de Sergipe, inimigo de Gupeva, que leva os companheiros de Diogo Álvares e acaba por adiar o sacrifício.

A chegada de Sergipe equivaleria à aparição de um anjo protetor, que opera um milagre. Para Campbell, seria esse o momento em que o herói receberia alguma espécie de amuleto ou arma mágica que o auxiliasse na jornada. Como Sergipe não é o protetor de Diogo Álvares, tendo servido apenas de instrumento do Altíssimo para assisti-lo, não será portador de nenhum recurso mágico para Diogo Álvares. No entanto, em meio ao ataque, que culminou no sequestro dos companheiros de Diogo Álvares pelo inimigo de Gupeva, o herói lusitano conseguiu recuperar armaduras, munição e armas na evidente expectativa de usá-las quando necessário.

A passagem pelo primeiro limiar

Embora pareça óbvio assinalar a chegada ao Novo Mundo como a passagem pelo primeiro limiar, pois o herói se depararia com o desconhecido, projeção de seus temores, lugar

onde não saberia o real alcance de suas armas e artimanhas, transferindo ao fato de sobreviverem ao naufrágio o apoio sobrenatural, parece mais pertinente assinalá-lo, já no segundo canto, como o momento em que, trajado de armadura e munido de espingarda, Diogo Álvares amedronta os indígenas e os subjuga. É assim que,

tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao "guardião do limiar", na porta que leva à área da força ampliada. Esses defensores guardam o mundo nas quatro direções [...], marcando os limites da esfera ou horizonte de vida presente do herói. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo [...] (Campbell, p. 82).

Reconhecendo sua inferioridade física, Diogo Álvares usa da inteligência para enfrentar o guardião do limiar, aqui personificado pela tribo que o aprisiona. Pode-se perceber o caráter ambíguo típico dos guardiães, pois representam duas realidades, o mundo conhecido e o mundo desconhecido. Obtendo êxito em sua empreitada, o herói está apto para prosseguir em sua jornada, agora mais forte e modificado, tendo deixado para trás seu mundo habitual e adentrando definitivamente num ambiente até então ignorado. É a partir desse enfrentamento que Diogo Álvares passará e viver o cotidiano dos nativos brasileiros, a compreender sua cultura e costumes e a se preparar para renascer como herói também para os indígenas.

O ventre da baleia

A modificação no herói se dá pela sua morte como indivíduo comum e seu nascimento com herói. É a mesma ideia de que

a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento [...] simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu (Campbell, p. 91).

Ao passar pelo primeiro limiar e abandonar sua individualidade, o herói passa a representar toda uma nação ou povo, torna-se um símbolo ou ícone. O ventre da baleia representa a região da aniquilação da personalidade individual, momento em que abandona tudo que trazia até então, tudo o que lhe constituía como indivíduo, de onde sairá um ser renovado, um herói. “Portanto, alegoricamente, a entrada num templo e o mergulho do herói pelas mandíbulas da baleia são aventuras idênticas; as duas denotam, em linguagem figurada, o ato de concentração e de renovação da vida” (Campbell, p. 93).

Estando à beira da morte, pois seria devorado pela tribo, Diogo Álvares usa de sua inteligência e se transveste em guerreiro, conseguindo amedrontar os indígenas, passando pelo primeiro limiar. Mas é no segundo canto, quando estão em caçada, que Diogo Álvares atinge um pássaro com sua arma, amedrontando a todos, inclusive Gupeva, o líder, e recebe o nome de Caramuru, filho do Trovão. Assim, morre o náufrago, que seria apenas uma refeição, para renascer como um semideus, que passa a liderar a tribo nas batalhas que se darão.

A iniciação

Após a primeira etapa (a partida), a segunda fase da jornada (a iniciação) é aquela que marca o desprendimento da vida anterior. O herói se deparará com as mais aterrorizantes e desafiadoras aventuras para atingir o estágio de uma divindade. Será testado em seus mais recônditos sentimentos, encontrará deuses, sentir-se-á desamparado e necessitará de humildade para receber ajuda e, logrando êxito, tornar-se-á praticamente uma deidade. Desse estágio não é permitido retornar, a menos que o herói morra. Desistir e conseguir retornar vivo é indicativo de que aquele personagem não era definitivamente um herói.

O caminho de provas

Essa etapa é caracterizada pela frequente necessidade de ação do herói, que terá que enfrentar um sem-número de aventuras para atingir seus objetivos. Derrotas e vitórias são comuns, pois o herói tem longo caminho a percorrer e ainda não conhece toda a sua potencialidade. As adversidades vivenciadas até aqui representam “[...] tão-somente, o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação. Cumpre agora matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras — repetidas vezes” (Campbell, p. 110).

Embora o herói tenha de passar por provas durante toda a sua jornada, é dizer, não há estágio sem desafios e tampouco há momentos precisos para ocorrerem, as provas dessa etapa diferenciam-se por serem as primeiras após o renascimento do sujeito como herói, implicando em complicações típicas da falta de experiências com os poderes que recém adquiriu.

O caminho das provas de Diogo Álvares tem início a partir do terceiro Canto, agora líder dos tupinambás, trava as mais sangrentas batalhas. Verdadeiras carnificinas, os embates servem ao poeta para dar vazão à imaginação e para descrever toda sorte de armas, indumentárias ou apetrechos de que se valiam os nativos brasileiros para guerrearem. As batalhas são o que há de mais vibrante no poema e são entrecortadas por detalhamentos de comportamentos, hábitos

e costumes dos nativos ou para que Diogo Álvares cumpra seu dever de catequizador. Destaque-se que, como herói, Diogo Álvares não perde nenhuma batalha.

O encontro com a deusa

O encontro com a deusa se dá antes de O caminho de provas, no final do segundo canto, quando Diogo Álvares conhece Paraguaçu. Campbell descreve esse acontecimento como se fosse um casamento transcendente que ocorre após vencidas as batalhas (ou grande parte delas), a junção do humano com o sagrado, representando tudo o que há de melhor na natureza. Seria, pois, o casamento sobrenatural com a rainha-deusa do mundo constituindo

o domínio total da vida por parte do herói; pois a mulher é vida e o herói, seu conhecedor e mestre. E os testes por que passou o herói, preliminares de sua experiência e façanha últimas, simbolizaram as crises de percepção por meio das quais sua consciência foi amplificada e capacitada a enfrentar a plena posse da mãe-destruidora, de sua noiva inevitável (Campbell, p. 121).

Pode ser mãe, irmã, amante etc. No caso de Caramuru, será noiva, Paraguaçu, que personifica a mulher do Novo Mundo. No entanto, o casamento só se dará muito depois, quando o casal estiver na França em missão diplomática. Somente após o casamento religioso concretizado é que os noivos consumarão as núpcias, pois Diogo Álvares mantém-se fiel aos ideais cristãos respeitando a suposta pureza da noiva.

A mulher como tentação

Após sua ascensão como líder dos indígenas, principalmente após ter derrotado Jararaca, e durante toda a sua estada entre os nativos, vários líderes indígenas de tribos menores, que se aliaram aos tupinambás sob a tutela de Diogo Álvares, ofereciam-lhe suas filhas em casamento. Seguindo os preceitos cristãos de lealdade, Diogo Álvares sempre se manteve fiel à Paraguaçu. A mulher como tentação representa todos os pruridos decorrentes das fraquezas morais humanas, são as forças naturais tentando atrapalhar a jornada do herói. Caso renda-se à tentação, sua campanha pode ser retardada ou até mesmo findada. Nas palavras de Campbell,

nem mesmo os muros monásticos ou as remotas paragens do deserto podem proteger [o herói] contra a presença da mulher; pois enquanto a carne do eremita se mantiver unida aos seus ossos e enquanto sua pulsação for intensa, as imagens da vida estarão alertas, prontas a explodir como tempestade, em sua mente (p. 125).

Um episódio emblemático das tentações carnavais pelas quais o herói lusitano passou se dá quando, no final do sexto canto, em sua partida para França a bordo do navio de Duplessis. Várias indígenas precipitam-se ao mar e nadam atrás do navio numa tentativa desesperada de alcançá-lo e mostrar o quanto o queriam. Cansadas, vão ficando pelo caminho e, apenas Moema, obstinada, consegue alcançar a nau, mas sucumbe.

A sintonia com o pai

A verdadeira sintonia com o pai, com a divindade protetora maior, dá-se no momento de maior necessidade do herói. Quando ele se vê em apuros, dos quais apenas um deus pode livrá-lo, e sua confiança e fé são postas a prova. Significa também um ato de humildade. Reconhecendo-se incapaz de vencer, clama por ajuda. É também um ato de autoafirmação, pois o pai só ajuda aquele que tem merecimento e que entendeu que ainda não é um ser supremo. Por isso o paredro

(pai ou pai substituto) deve entregar os símbolos do ofício tão-somente ao filho que tiver sido efetivamente purgado de todas as catexes infantis impróprias — a um filho que não se veja impossibilitado para o justo e impessoal exercício dos poderes pelos motivos inconscientes [...] do autoengrandecimento, da preferência pessoal ou do ressentimento. Em termos ideais, o filho investido do ofício afasta-se de sua mera condição humana e representa uma força cósmica impessoal (Campbell, p. 133).

Estando em sintonia com o pai, o herói poderia assumir o lugar do próprio pai, uma vez que não seria mais visto apenas com o filho, mas com alguém preparado para também ser pai.

Diogo Álvares sempre esteve em sintonia com Deus. Exemplo de cristão, o herói é caracterizado por Durão como pessoa temente a Deus e respeitador de suas leis, cuja missão maior é catequizar os indígenas. É essa fé que encoraja Diogo Álvares a enfrentar, no quinto canto, Jararaca e todo o seu exército.

A apoteose

O momento da apoteose se dá quando o herói tem seu envoltório de consciência aniquilado. Em outras palavras, quando ele se torna livre de temores, quando percebe que sua força e poder vêm de dentro de si, podendo, a partir de então, alcançar um patamar próximo à divindade. Campbell explica que

tal como o próprio Buda, esse ser divino é um padrão da condição divina que o herói humano atinge quando ultrapassa os últimos terrores da ignorância. Eis o potencial

liberador que se encontra dentro de todos nós, e que todos podem alcançar — através do heroísmo [...] (p. 145).

Passa a demonstrar tamanho desapego por questões tacañas, mesquinhas e até mesmo por sua própria vida, que atinge elevado grau de compreensão de seu papel na jornada que percorre.

Diogo Álvares vive seu momento apoteótico quando, no quinto canto, em batalha épica, Jararaca, tomado de ciúmes e com orgulho ferido, ataca Gupeva e aliados. Comandando 300 nações, Jararaca tenta matar Gupeva e tomar para si o comando geral das nações brasileiras da região. Diogo Álvares tem nova oportunidade de disparar sua arma de fogo e com tiro certo atinge Jararaca na cabeça, que cai morto. Os inimigos se rendem e tem início um período de paz entre os nativos, agora comandados por Diogo Álvares.

A benção última

Tendo alcançado a condição legítima de herói, aquele que está em jornada ainda carece de proteção das entidades superiores. Antes de prosseguir em sua missão, busca por algo que possa lhe ser útil para continuar, pode ser um conselho, uma palavra amiga de incentivo, algum outro amuleto ou arma mágica, ou, até mesmo, uma situação em que perceba a presença divina de modo positivo. Assim,

enquanto ele cruza limiar após limiar, e conquista dragão após dragão, aumenta a estatura da divindade que ele convoca, em seu desejo mais exaltado, até subsumir todo o cosmo. Por fim, a mente quebra a esfera limitadora do cosmo e alcança uma percepção que transcende todas as experiências da forma — todos os simbolismos, todas as divindades: a percepção do vazio inelutável (Campbell, p. 177).

Com Diogo Álvares, a última benção ocorre quando, no sexto canto, adentra à mata e encontra uma gruta, que se assemelha a uma igreja, e reconhece nos feitos da natureza a presença de Deus, incentivando-o em sua tarefa catequizante.

O retorno

O retorno significa que a jornada foi cumprida. A volta pode ser tranquila se o herói estiver amparado pelos deuses ou cheia de percalços caso ele os tenha afrontado. Há ainda a possibilidade de que o herói não queira retornar, pois, encontrando-se em lugar paradisíaco, pode entender que sua volta é desnecessária. Contudo, para poder viver em liberdade e transitar

entre os mundos, ele deve trazer ao seu povo o objeto mágico, o elixir que motivou toda a empreitada. Assim, não será mais um indivíduo, mas representará toda a coletividade.

A recusa do retorno

Depois de alcançar seu objetivo de conquistar o elemento mágico que buscava, o herói deve retornar ao seu povo, levando consigo o objeto tão esperado, que deve servir para modificar a vida da comunidade. Estando o círculo completo,

a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos (Campbell, p. 195).

No entanto, estando em lugar divino ou em êxtase pela conquista, é comum que o herói queira permanecer onde se encontra, julgando desnecessária sua volta, pois seu feito pode não ser reconhecido por aqueles que o aguardam ou por crer simplesmente ser merecedor de habitar lugar mais aprazível que o anterior ao início de sua jornada.

No caso de Diogo Álvares essa recusa não ocorre. No oitavo canto, Henrique II, rei da França, tenta convencer o lusitano a aliar-se a ele em troca de exércitos e outras recompensas. Argumenta que tornaria mais fácil a tarefa de Diogo Álvares de doutrinar os indígenas. Caso aceitasse a proposta francesa, toda a jornada de Diogo Álvares estaria comprometida, pois seu retorno não traria vantagens a seu novo povo, os indígenas, nem a sua pátria natal, Portugal. Assim, Diogo Álvares não recusa voltar ao Brasil e seguir como representante lusitano entre os nativos, trabalhando em sua aculturação e evangelização. Recusa, pois, trair seus princípios de patriota.

A fuga mágica

Retornar a sua terra pode ser um feito fácil e tranquilo caso a conquista do prêmio pelo herói tenha se dado com a dádiva de seu protetor. Segundo Campbell, se couber ao herói ser “explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural” (p. 198). Assim se dá o regresso de Diogo Álvares e Paraguaçu ao Brasil, que transcorre sem grandes sustos no oitavo canto, uma vez que Diogo Álvares não desobedeceu seu protetor e segue amparado por ele. Passam por uma tempestade que gera preocupação, mas não causa avarias tampouco atraso na viagem.

Seria possível, no entanto, que ocorresse o contrário, ou seja, que o herói infringisse as ordens dos deuses, o que tornaria sua volta para casa repleta de aventuras e perigos, numa verdadeira caçada. Nas palavras de Campbell, “o último estágio do ciclo mitológico será uma viva e, com frequência cômica, perseguição. Essa fuga pode ser complicada por prodígios de obstrução e evasão mágicas” (p. 198).

O resgate com auxílio externo

Caso esteja em dificuldades, o herói pode ser socorrido por forças externas, quer seja o retorno de um aliado ou por algum objeto mágico que lhe tenha sido tirado ou perdido no início da jornada, quer seja pelo próprio mundo, que venha socorrê-lo. De um modo ou de outro, o herói receberá auxílio para retornar ao seu povo.

A ajuda recebida por Diogo Álvares e Paraguaçu para que seu retorno ao Brasil se concretize, acontece ainda no oitavo canto quando a indígena sofre um desmaio e tem premonições sobre o futuro do Brasil. Essas visões, em meio a uma viagem sempre perigosa e repleta de imprevistos, são um alento e uma recompensa pelas atitudes tomadas por Diogo Álvares ao manter-se fiel ao seu ideal, resgatando assim seu moral para seguir viagem, com a certeza de haver tomado as melhores decisões, e confirmam que há “continuidade da operação da força sobrenatural auxiliar que tem acompanhado o eleito em todo o curso de suas provas” (Campbell, p. 212).

A passagem pelo limiar do retorno

No décimo canto, ao chegar ao Brasil, Diogo Álvares passou pelo limiar do retorno. A jornada do herói se dá entre seu mundo, sua terra conhecida e o mundo sobrenatural do qual deve retornar após ter atingido seu objetivo, trazendo benesses para seu povo. Essa passagem marca a volta do herói do mundo dos mortos, do mundo subconsciente, das trevas. Ao partir em sua missão, o herói é dado como morto pela comunidade de que faz parte. Somente apenas quando retorna é que se tem certeza de que vive e cumpriu a missão. Segundo Campbell, “as aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada, ou apenas se perde para nós, aprisionado ou em perigo; e seu retorno é descrito como uma volta do além” (p. 213).

Na jornada de Diogo Álvares, portanto, poder-se-ia falar de dois limiares de retorno. O primeiro, quando volta à Europa, seu continente natal, tendo paragem na França. O segundo seria sua volta ao Brasil. São, portanto, duas missões diferentes com dois portos de partida

distintos, para cada uma delas o herói pode ser considerado morto até que se dê o retorno. Entretanto, para esse cotejamento com a obra de Campbell, o regresso da França para o Brasil, afigura-se melhor para simbolizar a passagem pelo limiar do retorno, uma vez que será a Bahia derradeiro destino de Diogo Álvares.

Senhor dos dois mundos

Tornar-se senhor dos dois mundos dá ao herói o poder de transitar entre eles. O herói atinge tal consciência dos mundos, das realidades, das circunstâncias, que pode trafegar pelas fronteiras sem correr os perigos do início de sua jornada. Adquire, assim,

a liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causal e vice-versa — que não contamina os princípios de uma com os da outra e, no entanto, permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra — é o talento do mestre (Campbell, p. 225).

Seja física ou etereamente, o herói consegue vislumbrar o que ocorre na realidade distinta que ocupa, consegue trazer mensagens do outro mundo, do passado, do futuro, deslocar-se até lá se for preciso, pois cumpriu sua missão com sucesso, adquirindo essa habilidade ou essa permissão.

No caso específico de Diogo Álvares e Paraguaçu, a habilidade de atravessar as fronteiras, os mundos, se dá quando retornam da França tendo realizado com êxito a tarefa diplomática a que se dispuseram. Reconhecidos como legítimos representantes de Portugal em terras brasileiras, e do Brasil no continente europeu, conquistam o direito de transitar livremente entre o Novo e o Velho Mundo.

Liberdade para viver

Evidentemente, o herói só terá liberdade para viver se completar sua jornada, pois

o homem, no mundo da ação, não mantém o vínculo que o situa no centro do princípio da eternidade se se mostrar ansioso por colher a recompensa de suas façanhas; mas se deixá-las, e aos seus frutos, aos pés do Deus Vivo, é por eles liberado, tal como o é, pelo sacrifício, das amarras do mar da morte (Campbell, p. 232).

Alcançando sucesso, terá deixado para trás seu ego, sua individualidade e representará a consciência coletiva que trouxe ao seu mundo de origem os ensinamentos, os artefatos, a magia, as relações político-comerciais com o outro mundo. Essas benesses garantem ao herói e a seu

povo que não sejam mais acometidos pelos mesmos problemas que resultaram em sua missão inicial. Estão livres dos que os oprimiam.

Na jornada de Diogo Álvares, a liberdade para viver realiza-se após ser recebido no Brasil, juntamente com Paraguaçu, agora batizada de Catarina, com pompas reais. Recebem honrarias da coroa lusitana e transferem, simbolicamente, a Tomé de Souza, o comando das novas terras. Recobram o comando de suas próprias vidas, não tendo mais nenhuma missão a cumprir.

Considerações sobre o percurso do herói

O cotejamento apresentado revela que a obra de Santa Rita Durão segue os preceitos básicos do monomito teorizado por Joseph Campbell. Pode-se encontrar todos os passos pelos quais passa o herói mitológico em sua jornada com pequenas variações. Independentemente de sua origem,

seja o herói ridículo ou sublime, grego ou bárbaro, gentio ou judeu, sua jornada sofre poucas variações no plano essencial. Os contos populares representam a ação heroica do ponto de vista físico; as religiões mais elevadas a apresentam do ponto de vista moral. Não obstante, serão encontradas variações surpreendentemente pequenas na morfologia da aventura, nos papéis envolvidos, nas vitórias obtidas (Campbell, p. 43).

A primeira variação se apresenta na ordem dos fatos. Não é possível dizer que Diogo Álvares percorre as etapas da jornada na mesma sequência descrita por Campbell. São quatro alterações na ordem dos fatos. A primeira a se destacar é a ausência do chamado da aventura. Como o chamado seu deu por questões sociais e políticas, uma vez que Diogo Álvares estava envolvido com a nobreza e com as questões relativas às navegações, o chamado se dá, portanto, antes mesmo do início do fluxo narrativo.

Outro ponto destoante aparece com o caminho de provas e o encontro com a deusa, que se dão em posições invertidas. O caminho das provas tem início, de fato, no terceiro canto e o encontro com a deusa, no segundo. É fato que as provas se dão praticamente por todo o enredo. No entanto, para Campbell, encontrar-se com a deusa é um estágio que costumeiramente ocorre após as provas, pois simboliza que o herói já demonstra evolução em sua empreitada e se aproxima do momento em que substituirá o pai, tornando ele próprio um pai. Entretanto, a alteração constatada em Caramuru não afeta seu fluxo narrativo e tampouco o desconcerta. Ainda que o encontro com Paraguaçu ocorra antes das provas, a união entre eles tardará a se

concretizar (apenas no oitavo canto). No entanto, o afeto é imediato e motivo de ciúmes da parte de outras indígenas, levando à última alteração averiguada, a mulher como tentação.

De acordo com Campbell, a mulher como tentação deveria ser a sequência ao encontro com a deusa, mas se dará apenas no sexto canto, quando Diogo Álvares e Paraguaçu estão partindo para a Europa e várias indígenas nadam atrás do navio, clamando para que o lusitano não parta ou que as leve na viagem.

A segunda variação acontece com inversão da perspectiva. Em outras palavras, as ações do enredo de Durão, por vezes, são contrárias àquelas esperadas tendo-se por base o monomito. São três as mudanças. A primeira, na recusa do chamado, pois, em *Caramuru*, não é o herói quem recusa o chamado, mas são as circunstâncias que tentam atrapalhá-lo. Primeiro com o naufrágio que o impede de chegar ao destino final, São Vicente, e, segundo, por não ser reconhecido como herói pelos indígenas. Mesmo involuntárias, as recusas constatadas cumprem a mesma função prescrita por Campbell, tentar impedir que a jornada se inicie.

A segunda alteração também se dá com uma recusa, a do retorno, pois Diogo Álvares não cogita em momento algum permanecer na França ou a ela aliar-se e mantém-se firme em seus ideais.

Interessante constatar que as duas alterações apresentadas mostram que o herói sempre persistiu em sua missão, independentemente das adversidades ou tentações. Pode-se, então, afirmar que, ao se contrapor aos ditames do monomito, Durão atribui a Diogo Álvares características heroicas ímpares, que o evidenciam como legítimo representante dos povos português e brasileiro, mesmo sob risco de exagerar nessas peculiaridades e conceber um herói pouco crível, mesmo para os padrões fantásticos típicos da épica.

A terceira e última mudança ratifica a condição divina de Diogo Álvares. Como não desobedeceu aos deuses e teve sempre o auxílio das divindades, o herói lusitano não precisa de nenhuma fuga mágica. Sua volta e de sua tripulação ao Brasil transcorre sem grandes problemas. Mesmo quando enfrentam uma tempestade, nada de grave acontece e ainda são agraciados pelas premonições de Paraguaçu.

As poucas alterações constatadas em nada desvalorizam *Caramuru* como exemplo do monomito. Ao contrário, destacam a riqueza da poesia épica como exemplo arquetípico, assim como afirma Campbell:

caso um ou outro dos elementos básicos do padrão arquetípico seja omitido de um conto de fadas, uma lenda, um ritual ou um mito particulares, é provável que esteja, de uma ou de outra maneira, implícito — e a própria omissão pode dizer muito sobre a história e a patologia do exemplo (p. 43).

Tendo em conta que o objetivo maior de Campbell é fazer um estudo psicológico e social sobre a importância do mito para a compreensão da humanidade, destacando que a jornada do herói mitológico se assemelha, em essência, ao Homem hodierno, a trajetória de Diogo Álvares e Paraguaçu é apropriada para exemplificar a grandiosidade de que é capaz o homem ante às adversidades e, principalmente, às tentações morais. Mantendo-se íntegro aos preceitos cristãos, Diogo Álvares simboliza toda a honradez e tenacidade do povo lusitano e, por conseguinte, brasileiro. Como obra artística, estende tais características a todos aqueles que possam passar por provações semelhantes, servindo, assim, tal qual o intuito de Campbell, de exemplo para entender a sociedade e o Homem. Assim, pois,

os mitos do fracasso nos tocam com a tragédia da vida, mas os do sucesso o fazem, tão-somente, com seu próprio caráter de incredibilidade. No entanto, se o monomito deve cumprir sua promessa, não é o fracasso humano, nem o sucesso sobre-humano, mas o sucesso humano, o que nos deve ser mostrado. Eis o problema da crise do limiar do retorno. Consideraremos, inicialmente, os símbolos sobre-humanos, passando em seguida para a exploração do ensinamento prático que o homem histórico daí pode retirar (Campbell, p. 205).

Estando o herói repleto de poderes anormais, primeiramente atribuem-se a eles os grandes feitos realizados ou os fracassos decorrentes da imperícia no uso de tais forças. Em seguida, verifica-se o quanto de humano foi necessário para lograr êxito, decorrendo daí os exemplos práticos aprendidos com os mitos e os heróis. Assim é Diogo Álvares, cujos poderes resumem-se à fé cristã e moral inabaláveis, ambas, características bastante comuns em níveis menores a muitas pessoas que podem, portanto, inspirarem-se no exemplo do Caramuru.

***Caramuru* como mote para novas mídias**

A pretensão de Vogler ao escrever *A jornada do escritor* era compor um guia, o mais prático possível, para escritores, sobretudo roteiristas, sobre como organizar um enredo, quais os personagens mais comuns e quais suas características fundamentais. Para dar cabo a esse intento, além de realizar uma leitura bastante apropriada do *Herói de mil faces*, de Campbell, sua perspectiva de roteirista, de produtor e realizador de audiovisuais colaborou para conferir a seu texto aspectos que apenas a experiência pôde trazer.

O aspirante a escritor ou roteirista que partisse apenas da leitura da obra de Campbell e não tivesse cabedal intelectual suficiente para abarcar ao menos parte das diversas referências e alusões encontradas na obra, fatalmente sentir-se-ia frustrado. Fato que não poderia ser considerado esdrúxulo, pois o *Herói de mil faces* não é um livro de formação em escrita criativa, mas um estudo sociológico e cultural sobre o mito em diversas culturas. Talvez, a constatação de que haja uma estrutura base, quase um padrão que se repete há séculos, chamado monomito, tenha levado muitos pretendentes a escritor a ler o texto de Campbell, mas, quiçá, nem todos tenham conseguido extrair desse livro subsídios suficientes para a escrita de um romance ou roteiro. O trabalho de Vogler vem, portanto, estabelecer o elo entre a obra de Campbell e o escritor novato, elucidando como utilizar os preceitos abordados naquela obra para a escritura de novos textos.

Para tanto, Vogler dividiu seu trabalho em duas partes. Na primeira, além de uma visão geral sobre o *Herói de mil faces*, apresenta os principais arquétipos, representações da *psique* que personificam as diversas manifestações da personalidade e estágios de desenvolvimento moral e psicológico humanos. Vogler tem o cuidado de deixar claro que os arquétipos representam uma generalização e não são personagens específicos de um enredo. Para o autor, “olhar para os arquétipos dessa forma, como funções flexíveis de caráter em vez de tipos de personagens rígidos, pode libertar sua arte da narrativa” (p. 62). Em outras palavras, não é necessário que em uma história haja um personagem para cada um dos arquétipos. Tais papéis podem ser assumidos momentaneamente, como máscaras que se vestem, por outros personagens ou, até mesmo, não existir na história. Além das características dos arquétipos, Vogler indica em quais momentos da narrativa eles aparecem e agem mais comumente, viabilizando ao escritor estruturar seu enredo de modo que possa surpreender o público ao subverter as expectativas.

Na segunda parte, expõe sua leitura dos estágios da jornada do herói, condensando-os e pensando-os inseridos na divisão clássica de três atos. Novamente, o autor afirma que a

sequência dos estágios é apenas uma sugestão e que alterá-la é, não só permitido, como esperado.

Outros fatores destacáveis e de grande auxílio ao escritor iniciante são os questionamentos elencados ao final de cada estágio da jornada. Há perguntas que abrangem a vida daquele que se propôs a escrever, como: “Quais foram os Limiares de sua vida? Como você os vivenciou? Você teve ciência que estava cruzando um limiar para um Mundo Especial?” (Vogler, p. 191). Outros questionamentos tratam do desenvolvimento ou envolvimento de algum personagem do roteiro, normalmente, o herói: “De que maneira o vilão ou antagonista é a Sombra do herói? Quais funções especiais esses personagens desempenham?” (Vogler, p. 237). Há indagações que fazem o escritor buscar referências em outras obras, comumente em filmes, como: “Qual o Caminho de Volta em *Uma equipe muito especial? Tempo de despertar? Os imperdoáveis? Exterminador do futuro 2?*” (Vogler, p. 260). Há, até mesmo, interrogações que se propõem a instigar o escritor a contestar e a recriar a jornada do herói: “É possível haver uma história sem algum tipo de Chamado à Aventura? Você consegue pensar em histórias que não têm um chamado?” (Vogler, p. 160).

Vogler termina seu livro com apêndices que abordam um pouco mais detalhadamente outros aspectos da composição de um enredo como a catarse, a polaridade. Para o estudo ora apresentado, faz-se necessário estender-se um pouco mais sobre os arquétipos e os estágios da jornada do herói.

Arquétipos

Para Vogler, conhecer os arquétipos é de suma importância para a criação de uma narrativa. Representando generalizações do comportamento e da personalidade humanas, os arquétipos fazem parte do inconsciente coletivo e são reconhecidos em qualquer parte. Heróis, princesas, sábios, vilões e outras tantas caracterizações estão presentes nas narrativas das diversas culturas há séculos, constituindo-se, por vezes, verdadeiras individualizações caricaturais de determinado povo.

Discernir as características desses arquétipos e saber como usá-las para a criação de personagens de ficção é de grande valia para o escritor ou roteirista. Quando passa a ter ciência das potencialidades de manipulação dos atributos desses personagens, o roteirista pode mesclá-los e alterná-los ao longo de suas jornadas, conferindo-lhes mais veracidade uma vez que se aproximariam mais da realidade instável e em transformação do Homem.

Assim, Vogler alerta para que os arquétipos sejam tomados como máscaras, ou seja, como um conjunto de características momentaneamente atribuídas a um personagem, que assumiria

temporariamente a função de um arquétipo. Essa postura propicia ao escritor maior maleabilidade na composição de seus personagens. Além disso, saber qual a função psicológica (aspecto de personalidade que representa) e a dramática (função que exerce na narrativa) que cada arquétipo desenvolve contribui para a criação de um enredo melhor acabado.

Dentre muitos tipos arquetípicos, inúmeros, tanto quanto as personalidades humanas, Vogler elenca oito que julga serem os mais comuns nas narrativas e mais úteis aos escritores. São eles: *herói*, *mentor*, *guardião do limiar*, *arauto*, *camaleão*, *sombra*, *aliado* e *pícaro*. Evidentemente existem muitos outros. No entanto, os supracitados seriam bases sobre as quais os demais são criados, inclusive alguns mais contemporâneos como, por exemplo, influenciadores digitais assumindo papel de mentores.

Herói

A figura do herói representa o *ego* descrito por Freud, “a busca pela identidade e totalidade” (Vogler, p. 68), a tentativa de reunir em uma personagem as diversas facetas da personalidade, visando um equilíbrio. Dramaticamente, o herói tem como funções a identificação com o público, uma vez que será em sua figura que o público projetará a própria identidade e é por meio dele que se acompanhará a aventura. Por conta disso, sua composição deve ser o mais verossímil possível, pois o expectador/jogador acreditará mais facilmente em um personagem que apresente características por vezes ambíguas. Não deve, pois, ser o herói uma entidade dotada apenas de virtudes, “é a combinação particular de qualidades que dá ao público a sensação de que o herói é único na espécie, uma pessoa real, e não um tipo” (Vogler, p. 69).

Não sendo a personificação do Bem, o herói precisará aprender e amadurecer. Eis outra função dramática, essência de muitos enredos, pois, ao superar obstáculos, coloca em movimento a narrativa, exercendo outra função, a de agir, realizar ações decisivas. É dele que se aguarda o cumprimento dos maiores feitos. Por vezes, a execução de tarefas hercúleas exige o sacrifício do herói. Essa outra função é esperada, na maioria das vezes, desse personagem. Entretanto, quando um outro se sacrifica, atinge nesse momento, a posição de herói, tornando o enredo mais surpreendente, e o herói, mais humano, passível de erros e de refugar ante alguma situação. No entanto, uma das funções dramáticas mais importantes e relevantes para o enredo é o enfrentamento da morte. O herói deve-se colocar à disposição do acaso e da morte, aceitando os riscos em prol da coletividade: “os heróis mais críveis são aqueles que vivenciam o sacrifício” (Vogler, p.71), não necessariamente a morte física, mas a abnegação por amor, a resistência a um vício ou a uma excentricidade.

Um enredo que se queira inovador deve buscar criar personagens que surpreendam o público. Uma das formas de realizar tal feito é atribuir características ou momentos heroicos a outros personagens. Caso esse personagem seja um vilão o impacto será maior, assim como dotar o herói de defeitos, evidenciando que, embora seja alguém portador de qualidades, também é passível de falhar, pois “parece que quanto mais neuróticos os personagens, mais o público gosta deles e se identifica com eles” (Vogler, p.72).

As características humanizadoras em um herói colaboram para o entendimento de que não são todos que têm convicção de seu papel. Ao contrário, normalmente titubeiam ante o chamado à aventura. Por isso, pode ser interessante ao roteiro que o herói aja a contragosto, hesite, deixando dúvidas no público quanto a se conseguirá cumprir sua missão.

Mentor

Mentores são aqueles personagens que auxiliam o herói em sua jornada, incentivando-os e aconselhando-os. Comumente são anciãos, seres que já vivenciaram grandes contrariedades e aprenderam com elas. Por vezes, são heróis que, já mais velhos, assumem a posição de orientar sobre o modo como o foram em outro tempo.

Psicologicamente, a figura do mentor representa o *self*, “o deus dentro de nós, o aspecto da personalidade que está conectado com todas as coisas. Esse Eu superior é a parte mais sábia, mais nobre e mais parecida com um deus que temos” (Vogler, p.80). O mentor, portanto, retrata aquilo que o herói pode se tornar ao final de sua jornada.

Dramaticamente, as funções do mentor são ensinar ou treinar o herói, dar-lhe presentes, quer sejam objetos ou armas mágicos quer sejam conselhos. No entanto, o herói deve merecê-los. Uma outra função é servir-lhes de consciência, como aquela voz interna que o lembra de suas responsabilidades e afazeres; são motivadores criando situações que mostrem ao herói que deve continuar imbuído na missão. Os mentores também plantam informações, às vezes, no início do enredo, que de momento parecem inúteis, mas se revelam valiosíssimas em momentos derradeiros, ao final da narrativa.

Alguns mentores podem ser sombrios, realizando a tarefa de modo difuso ou até mesmo fingindo ser amigo para, ao final, atrair o herói. Outros são fracassados, heróis que ainda não cumpriram suas próprias jornadas ou, de fato, não lograram êxito, tornando-se, assim, um ponto de interrogação para o herói, que, por vezes, duvida de um conselho dado por alguém que não obteve sucesso.

A função de mentor não precisa, necessariamente, ser executada por apenas um personagem. Ao longo de sua jornada o herói pode ter vários mentores adequados ao momento

que vive, como os avós quando criança, um professor na adolescência, um chefe na fase adulta. Mais importante que personificar o mentor é sua função na narrativa, ajudando no desenvolvimento do herói e no desenrolar do enredo.

Guardião do limiar

Os guardiões dos limiares são inimigos menores do herói. Comumente, são figuras que auxiliam o vilão (ou anti-herói), guardando seu esconderijo, vigiando pontos importantes na trilha do herói, servindo como um impeditivo ao herói para que não alcance seu objetivo. Pode ocorrer que o guardião seja uma força da natureza, como uma montanha, um rio, uma região tempestuosa, que servirá como prova ao herói vencê-la. A passagem de Vasco da Gama pelo Cabo das Tormentas, que se metamorfoseia no gigante Adamastor, é um exemplo de guardião do limiar que, nesse caso específico, é tanto uma força da natureza quanto uma personagem.

Psicologicamente, os guardiões representam as neuroses, “cicatrices emocionais, vícios, dependência e limitações autoimpostas que impendem nosso crescimento e avanço” (Vogler, p. 92). Sempre que está determinado a uma mudança ou ante uma situação capital, essas neuroses aparecem para testar a persistência do herói.

Dramaticamente, os obstáculos impostos pelos guardiões são sua principal função. Exigem do herói que exercite sua inteligência e perspicácia, colocando-se, por vezes, na posição do guardião para compreender como derrotá-lo. Tão importante quanto vencer o guardião é reconhecê-lo e aceitar o desafio imposto, que, fatalmente, trará modificações ao herói. Não o reconhecer pode significar o fim da jornada.

Arauto

O arauto é um mensageiro. É aquele personagem que aparece para comunicar algo que fará, irremediavelmente, com que o herói saia da inércia. O papel de arauto pode ser desempenhado, por exemplo, por uma notícia que o herói lê em um jornal, ou pelo fechamento da empresa em que trabalhava há anos. Ambos os casos forçar-lhe-ão a engajar-se numa aventura.

A função psicológica do arauto é, portanto, a de anunciar uma mudança, o que está intrinsicamente atrelado a sua função dramática, motivar. Uma vez recebendo a informação de que necessitará mudar, o herói sentir-se-á motivado para tal. Caso contrário, não iniciará sua missão.

Camaleão

Os camaleões são aqueles personagens instáveis e, reconhecidamente, em mudança. Ainda que o herói não perceba, o camaleão pode ser seu par romântico ou companheiro de jornada; é aquele que ainda não definiu qual caminho trilhará, e que, portanto, oscila.

Do ponto de vista psicológico, o camaleão representa aquilo que há de feminino no homem e de masculino na mulher, mas é possível também ampliar essa definição para outras tantas inclinações maniqueístas do tipo Bem x Mal, certo x errado, luz x trevas.

Para o enredo, o camaleão tem a função dramática de conferir dúvida, ambiguidade. Muitas vezes personificado na *femme fatale* (ou no equivalente masculino), a função de camaleão pode aparecer momentaneamente em outros arquétipos/personagens, inclusive no herói que pode passar-se por vilão para, por exemplo, vencer um guardião do limiar.

Sombra

O lado mais tenebroso, as ações mais soturnas, os desejos insólitos e condenados pela sociedade representam o arquétipo da sombra. Normalmente personificado nos vilões e anti-heróis, simbolizam aquilo que há de desprezível ou impraticável em alguém de bem.

Como verdadeiras psicoses, a sombra pode ser um sentimento tão íntimo e escondido, que seja capaz de arruinar com o moral do herói. Dramaticamente, colocam o herói em perigo extremo, forçando-o a agir e vencer um sentimento que é constituinte de seu próprio ser, obrigando-o a crescer.

Alguns vilões, ainda que representem o lado sombrio da natureza humana, mostram-se portadores de sentimentos nobres, evidenciando um resquício de tempos de benevolência ou indícios de uma possível mudança de postura.

Aliado

Figura frequente nos mais diversos gêneros narrativos, o aliado é aquele com quem o herói divide suas tarefas, para quem faz confissões e por meio de quem, por vezes, conhecemos mais a fundo o herói. Ainda que seja mais comum a existência de um único aliado, por vezes eles aparecem ao longo do enredo e compõem uma legião a ajudar o herói. São comparsas do velho oeste americano, animais leais, espíritos de entes queridos, personagens que podem confundir-se com os mentores, ou que fazem também esse papel.

O aliado representa o valor da amizade e da confiança, trazendo ao herói a convicção de que vale a pena continuar a lutar, pois assim como ele, há uma coletividade que depende do herói.

Narrativamente, ajudam ao herói em sua depuração, possibilitando segurança para expressar-se, fazer confidências, demonstrar temores e receios, atitudes que podem ser incompatíveis ao papel de herói.

Pícaro

Malícias, diabruras, travessuras, são características do arquétipo do pícaro. Personificado por personagens cômicos, tem a missão de “reduzir egos inflados, [...] perceber laços comuns, [...] trazer à tona a mudança e a transformação sadias, com frequência chamando a atenção ao desequilíbrio ou ao absurdo de uma situação psicológica estagnada” (Vogler, p. 125).

Dramaticamente, representam o ponto de desfogo da carga de tensão, possibilitando ao público uma pausa para reascender-lhe o interesse no enredo. Uma narrativa que não tenha um ponto de alívio da tensão pode ser extremamente cansativa, afastando parte do público. A figura do pícaro quebra a rigidez dramática e cativa o público.

Os arquétipos em *Caramuru*

O desempenho das funções dramáticas e as representações psicológicas descritas para os arquétipos têm o intuito de servir como um guia aos escritores que não devem tomá-los por gabaritos a seguir sem contestação. Assim também devem ser compreendidas as indicações dos momentos em que normalmente cada arquétipo age na narrativa. Afirmar que o arauto aparece no início do enredo para forçar o herói a entrar na aventura é verdadeiro, mas não restritivo. Ele pode aparecer em outro momento ou a organização narrativa pode mostrá-lo em estágios mais adiantados da história utilizando, por exemplo, uma analepse. Bem como a aparição do pícaro em momentos mais brandos da narrativa pode fazer com que o arquétipo perca sua potencialidade e seja visto apenas como um chiste, ao passo que utilizá-lo após momentos de grande excitação resultará em efeito mais produtivo ao enredo, aliviando a tensão do público.

Logo, por retratar as inconstâncias da natureza humana e sua busca por aperfeiçoamento, não seria sensato criar narrativas seguindo piamente as características descritas por Vogler e suas implicações no enredo. Devem, ao contrário, servir como escopo para a criação de novos arquétipos ou a adequação dos antigos a personagens contemporâneos. Importante é entendê-los, como afirma o autor, como máscaras que podem ser momentaneamente vestidas por

qualquer personagem da narrativa, conferindo-lhes maior verossimilhança à realidade do Homem, que oscila ao longo da vida, tornando-os assim, imprevisíveis e, conseqüentemente, mais cativantes.

Sendo o poema de Durão o objeto deste estudo, faz-se necessário averiguar como a representação dos arquétipos descrita por Vogler encontra correlações nesse poema, a começar pelo herói.

O personagem de Durão que simboliza o herói é, evidentemente, Diogo Álvares. São suas ações e escolhas que movimentam a narrativa e é em torno dele que se concentra grande parte das ações. Como figura sobre a qual o leitor projetará sua identidade, Diogo Álvares deveria ser o mais verossímil possível, apresentando ambiguidades como qualquer outro ser. Mas não é isso que ocorre. Durão caracterizou seu herói, dotando-o apenas de virtudes. Em momento algum, Diogo titubeia, hesita ou vacila. Parece estar sempre no comando das situações e sempre saber o que dizer. Na ânsia de representar a dignidade e fé cristã do povo português, Diogo Álvares é um herói hiperbólico, que remete aos exageros românticos; parece uma criatura divina, incorruptível e impoluta. Não há passagem da narrativa em que o leitor tenha a impressão de que falhará, resultado disso, é que não passa credibilidade tampouco simpatia.

Mesmo sendo uma criatura perfeita, Diogo Álvares, tem mentores e aliados. Por aliados, podem-se considerar Paraguaçu, que o auxilia como intérprete, luta a seu lado em batalhas campais e, por fim, é seu par amoroso e, em menor escala, seu sogro, Taparica, que, por vezes, o aconselha e também exerce a função de mentor e aliado.

Não há no épico de Durão uma personificação do guardião do limiar. Talvez essa figura arquetípica possa ser encontrada no momento do naufrágio de Diogo e de seus companheiros na costa baiana e em sua postura irredutível diante do rei francês, recusando a aliar-se a ele e trair a coroa lusitana. São dois momentos que exigem do herói inteligência e astúcia e representam situações cujas resoluções poderiam alterar os rumos da narrativa, fazendo com que ele sucumbisse ante à cobiça, pondo fim à sua jornada.

O papel de arauto é de difícil constatação em *Caramuru*. Pode-se configurá-lo como sendo a visão, o delírio, a premonição de Paraguaçu sobre o futuro do Brasil, quando voltavam da França. No entanto, essas revelações não ocasionam diretamente mudanças no rumo da narrativa, uma vez que se darão no futuro. Mais sensato, quiçá, seja afirmar que, no épico, não há um arauto ou quem exerça tal função e que a premonição da indígena seja uma recompensa, um presente divino pelos feitos do casal.

Outro arquétipo difuso no poema de Durão é o do camaleão. Ainda que os personagens do poema sejam facilmente reconhecíveis quanto a sua posição contrária ou favorável ao herói,

não deixando margem para uma figura dúbia, é, possivelmente, Moema a quem se pode atribuir o papel de camaleão. Apaixonada por Diogo, mantém-se amável até o momento em que percebe que foi, de fato, preterida e que não terá seu sentimento correspondido. Daí em diante, o amor cede lugar à animosidade e à malquerença e pragueja contra a sorte e felicidade de Diogo e Paraguaçu.

A sombra, por sua vez, é facilmente reconhecível em pelo menos duas manifestações. Primeiramente, no personagem Jararaca, índio caeté, que almejava o amor de Paraguaçu. Quando rejeitado, é tomado de ciúmes e intenta contra Diogo Álvares, provocando, ao menos, duas batalhas e sendo morto em combate. Outra manifestação da sombra pode ser encontrada na cobiça da coroa francesa pelas terras brasileiras, representando, no campo político, o antagonismo à coroa portuguesa, colocando a lealdade de Diogo, que não cede às ofertas francesas, em suspeita.

Aliados não faltaram a Diogo Álvares. Além de Paraguaçu, podem-se listar as tribos que foram subjugadas em batalhas, sua arma, responsável por livrá-lo do apetite dos antropófagos e alçá-lo à condição de semideus, sua fé e moral inabaláveis, virtudes nas quais se apoiou sempre que necessário e responsáveis por alavancar seu desejo de catequizar e civilizar os autóctones.

Outro arquétipo distorcido em *Caramuru* é o do pícaro. Não há nenhuma personagem que apresente características cômicas, muito embora não seja a comicidade o principal aspecto do pícaro, mas o de servir de alívio após momentos de tensão. Nessa última perspectiva, pode-se dizer que o episódio da Ilha do Corvo, no primeiro canto, que ocorre quando os naufragos acabaram de testemunhar um evento antropofágico, vislumbrando seu próprio fim; e os momentos em que o herói conversa com Gupeva e outros nativos, catequizando-os, funcionam como cenas de refrigério após as batalhas e momentos de apreensão psicológica.

Tomando a obra de Vogler e sua descrição dos arquétipos como parâmetro, é possível afirmar que o poema de Durão não apresenta em seus personagens as características que, para o teórico, são importantes para uma narrativa de êxito.

A afirmação sustenta-se ao se considerar, principalmente, a composição do herói (Diogo Álvares), que é uma figura sobre-humana, que não fraqueja e não hesita, mesmo em situações extremas como estar em uma terra selvagem sendo prisioneiro de canibais. Também por participar de batalhas campais como verdadeiro general sem ter formação alguma para tanto, por ter moral imperturbável, mesmo tendo várias mulheres à disposição, por colocar em prática uma proposta catequizante oriunda de sua fé incorrupta mesmo não sendo clérigo, por fim, por não ceder às propostas de poder do rei francês em troca de uma fidelidade a Portugal que, até

então, em nada lhe havia ajudado. São diversas as passagens nas quais Durão poderia ter dotado Diogo Álvares de alguma humanidade. Ao não fazê-lo, renuncia a criar um personagem crível, com grande potencial narrativo, para criar um semideus pouco cativante mesmo nos momentos mais agudos.

Estágios da jornada

Tendo por intuito escrever uma espécie de manual para escritores, principalmente para roteiristas, Vogler faz uma leitura de *O herói de mil faces* com olhos de um profissional do audiovisual, tentando extrair da obra de Campbell aquilo que possa ser útil para a criação de um filme, seriado de TV e afins.

De modo geral, Vogler reagrupa as 17 etapas descritas por Campbell em três atos. Tomando por base a divisão clássica do teatro e do roteiro cinematográfico, assim, as reduz a 12 etapas da seguinte maneira:

<i>A Jornada do Escritor</i>	<i>O herói de mil faces</i>
PRIMEIRO ATO	PARTIDA, SEPARAÇÃO
Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	O Auxílio Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar	A Passagem do Primeiro Limiar
	O Ventre da Baleia
SEGUNDO ATO	DESCIDA, INICIAÇÃO, PENETRAÇÃO
Provas, Aliados e Inimigos	O Caminho de Provas
Aproximação da Caverna Secreta	
Provação	O Encontro com a Deusa A Mulher como Tentação Sintonia com o Pai
	A Apoteose
Recompensa	A Bênção Última
TERCEIRO ATO	RETORNO
O Caminho de Volta	A Recusa do Retorno A Fuga Mágica Resgate com Auxílio Externo Travessia do Limiar Retorno
Ressurreição	Senhor de Dois Mundos
Retorno com o Elixir	Liberdade para Viver

FIGURA 8 – Comparação de esquemas e terminologias
Vogler, p. 44

Para além das variações na nomenclatura das etapas, muito provavelmente por questões de tradução, importa perceber que a condensação proposta por Vogler favorece ao escritor pensar as etapas e como encaixá-las de modo a que sua história tenha estrutura que favoreça a subversão da própria divisão, pois o autor faz questão de evidenciar que seu livro é tão-somente um guia prático e não uma imposição. Embora seja possível valer-se das ideias do teórico para escrever um romance, o autor refere-se, sempre que possível e pertinente, ao cinema e à escrita de roteiros. Cabe, portanto, ao aspirante a escritor fazer os ajustes necessários ao suporte que escolher. De modo esquemático e mais funcional, os estágios da jornada para Vogler são:

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| 1- Mundo comum | 7- Aproximação da caverna secreta |
| 2- Chamado à aventura | 8- Provação |
| 3- Recusa do chamado | 9- Recompensa (empunhando a espada) |
| 4- Encontro com o mentor | 10- O caminho de volta |
| 5- Travessia do primeiro limiar | 11- Ressurreição |
| 6- Provas, aliados e inimigos | 12- Retorno com o elixir |

Os cinco primeiros estágios representam o início do enredo. Através deles se dá a conhecer a realidade em que vive o herói, seu cotidiano, seu mundo comum, até o momento em que algo abala sua rotina convocando-o a agir. Desse ponto em diante, não há como ignorar que algo precisa ser feito. No entanto, o herói pode declinar ao chamado, pois se vê ante o desconhecido e isso lhe causa medo. Entretanto, caso persista na recusa, seu mundo comum pode ser destruído. Uma força externa ou uma situação imperativa pode ser necessária para que aceite abandonar sua vida de homem comum e aventurar-se pelo mundo especial. Faz-se necessário, nessa altura do enredo, que um outro personagem ajude o herói a convencer-se de sua tarefa. O mentor, ou algum personagem que exerça essa função, surge para incentivá-lo com um bom conselho, uma arma mágica ou treinamentos específicos, a fim de prepará-lo para os confrontos futuros. Sentindo-se amparado, o herói decide passar pelo primeiro limiar que representa o portal de entrada no mundo especial e evidencia que, de fato, se comprometeu com a missão. “É o momento em que a história decola e a aventura realmente começa” (Vogler, p. 50).

Nos estágios 6 a 9 concentram-se os maiores percalços para o herói. Estando em um mundo desconhecido, precisa entender suas peculiaridades, suas regras e, assim, busca lugares em que haja concentração de pessoas (bares, lanchonetes etc.) para obter informações que possam ser úteis na jornada e conhecer outros personagens que possam ser aliados ou inimigos. É comum que esse reconhecimento traga conflitos e o herói seja envolvido em algum tipo de

embate que servirá para que o público conheça melhor alguns aspectos de sua personalidade quando sob pressão. Após o reconhecimento, o herói deve aproximar-se da caverna secreta, ou seja, do local ou da situação em que enfrentará sua maior prova. Tendo identificado a conjuntura periclitante, deve-se preparar para enfrentá-la, essa que será a derradeira visão da morte, momento em que corre risco real de não sobreviver, momento de maior tensão para o público, pois não sabe se o herói logrará êxito. Pode acontecer uma morte aparente, mas não real, que levará a sua ressurreição, à volta do mundo dos mortos, o que normalmente agrada ao público. Tendo vencido a maior provação, o herói conquista sua recompensa, alcança o objetivo de sua jornada.

Os últimos três estágios (10 a 12) são o retorno do herói ao mundo comum, a seu ponto de partida e origem. Tendo conquistado o que viera buscar, é necessário retornar. Afinal, há um povo, uma família, um emprego esperando pela volta do herói com o elixir. Mas o retorno nem sempre se dá tranquilamente. As forças adversárias afrontadas ainda não foram totalmente vencidas e podem atrapalhar o caminho de volta do herói. Após vencer as últimas ações contrárias, o herói renasce para o mundo comum, não sem antes passar por alguma espécie de prova final, algum teste que evidencie que está mudado, melhorado, podendo se reintegrar à sua comunidade e retomar sua rotina, ciente de que cumpriu sua jornada e colaborou com seu povo.

Com o intuito de instruir o roteirista a escrever seu texto, com sugestões e não regras fixas, Vogler distribui os 12 estágios da jornada do herói em atos cênicos, indicando quais os pontos em que podem ser alocados:

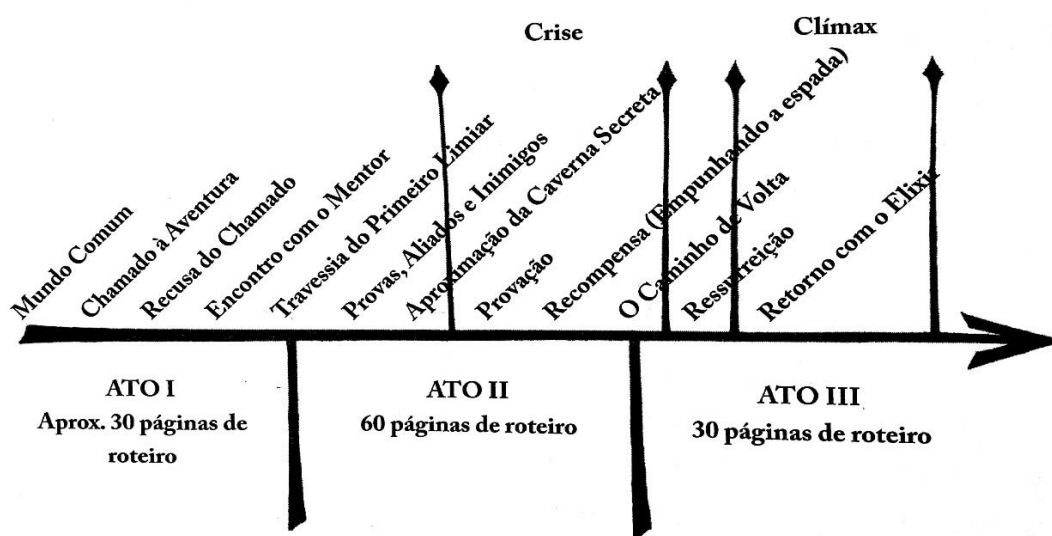


FIGURA 9 – Modelo da jornada do herói
Vogler, p. 46

A divisão proposta por Vogler na figura acima mostra que os primeiros cinco estágios (mundo comum, chamado à aventura, recusa do chamado, encontro com o mentor, travessia do primeiro limiar) compõem o primeiro ato, ou seja, são a introdução da história, momento em que é apresentado ao público o herói e sua vida comum, assim como o problema que terá de enfrentar. Essa etapa do roteiro corresponde, a aproximadamente 25% da narrativa e tem, na travessia do primeiro limiar o ponto de virada para o segundo ato. Uma vez que a travessia simboliza a entrada do herói no mundo especial, desconhecido e com regras particulares, marca o real comprometimento do herói com o problema que deve solucionar e o ponto do qual não pode mais retornar.

O segundo ato, composto pelos estágios 6 a 9 (provas, aliados e inimigos; aproximação da caverna secreta; provação; recompensa) representa 50% da narrativa. Por conta disso, precisa prender a atenção do público com eventos sumamente significativos para o desenrolar do enredo. Assim, Vogler propõe que na metade do ato ocorra a provação suprema, o momento em que a vida do herói corra risco iminente. Em outras palavras, até esse momento, apresentou-se ao público o herói, sua vida ordinária e o problema que deve resolver. Relutar em aceitar participar da missão e, por fim, entregar-se a ela são pequenas mostras de atribulações pelas quais se permite conhecer mais e melhor a que o enredo se propõe e seus personagens. No segundo ato, portanto, perigos e agruras serão mais constantes e em escala, com o propósito de levar o enredo ao ponto crucial, à crise que pode pôr fim à jornada, o momento de maior tensão do roteiro. O estágio de aproximação da caverna eleva a aflição e ansiedade do público e marca o início da crise, que pode perdurar até o terceiro ato, mesmo depois de conquistar a recompensa e iniciar o caminho de volta.

O caminho de volta, nomeadamente, marca o início do terceiro ato. É, portanto, outro ponto de virada para os 25% restantes da história. Verificam-se desdobramentos da crise, uma vez que os adversários podem não estar totalmente derrotados e a posse do elixir, quiçá, despertará cobiça de novos inimigos. Desse modo, no terceiro ato dá-se o clímax da narrativa, quando o herói deve mostrar que aprendeu as lições do mundo especial e deve colocá-las em prática, revelando crescimento espiritual e amadurecimento. Novamente enfrentará um perigo mortal que pode pôr fim à jornada que se encaminha para o final. Se lograr êxito terá expurgado as últimas forças contrárias ao seu sucesso e ganhará renascer como um novo homem de volta a seu mundo comum.

Na imagem abaixo, outra representação gráfica da crise central. Vê-se a marcação dos atos e a subdivisão do segundo ato em A e B, tendo entre elas, a provação. Uma alternativa a essa composição seria procrastinar a crise para o final do segundo ato, possibilitando mais

tempo para a preparação do herói e sua aproximação da caverna, oportunizando um aumento gradativo e vagaroso da tensão, instigando ainda mais a curiosidade e atenção do público.

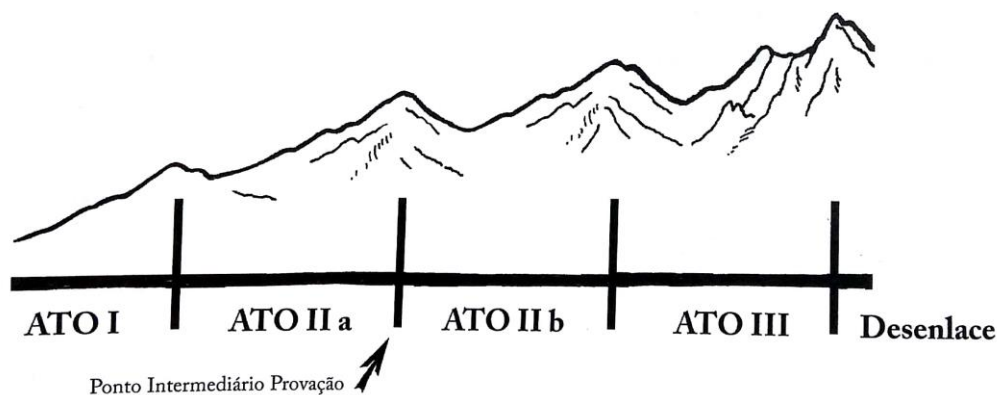


FIGURA 10 – Crise central
Vogler, p. 220

Para além do enredo e da construção de um roteiro, os estudos de Vogler permitem ponderar sobre o desenvolvimento do herói como personagem. Não raras vezes o herói não faz ideia de que detém habilidades capazes de transformação. A presença da figura do mentor é um indício dessa falta de autoconhecimento, uma vez que ela ajuda o herói a reconhecer-se como indivíduo diferenciado. Um bom herói é aquele com o qual o público se identifica e consegue acompanhar sua evolução moral ou espiritual e, por fim, seu desenvolvimento para se tornar uma pessoa melhor. Aqueles heróis que apresentam poucas características humanas, como raiva, rancor, mágoa, ciúmes, paixão, misericórdia etc., numa palavra, os sentimentos que conferem à criatura humana sua inconstância típica, perdem poder de atração, de simpatia por parte do público, que pode não se interessar por sua jornada. Na tabela abaixo, Vogler atrela as mudanças do personagem ao estágio da jornada.

ARCO DE PERSONAGEM	JORNADA DO HERÓI
1) Percepção limitada de um problema	Mundo comum
2) Percepção aumentada	Chamado à aventura
3) Relutância para mudar	Recusa
4) Superação da relutância	Encontro com o mentor
5) Compromisso com a mudança	Travessia do limiar
6) Vivência da primeira mudança	Provas, aliados e inimigos
7) Preparação para a grande mudança	Aproximação da caverna secreta
8) Tentativa da grande mudança	Provação
9) Consequências da tentativa (melhorias e reveses)	Recompensa (empunhando a espada)
10) Volta da dedicação à mudança	O caminho de volta
11) Tentativa final na grande mudança	Ressurreição
12) Domínio final do problema	Retorno com o elixir

TABELA 1 – Tabela comparativa entre o arco do personagem e a jornada do herói
Vogler, p. 272.

Pode-se constatar que as transformações pelas quais o herói passa estão intimamente atreladas aos estágios da jornada, ou seja, cada uma das 12 etapas do enredo repercutem e representam um degrau no desenvolvimento psicológico/moral do herói. Percebe-se que a travessia do primeiro limiar coincide com o momento em que o herói supera a relutância e assume o compromisso (etapa 4 e 5), sendo o ponto de virada para o segundo ato. A maior parte das mudanças ocorre no segundo ato, que é mais extenso.

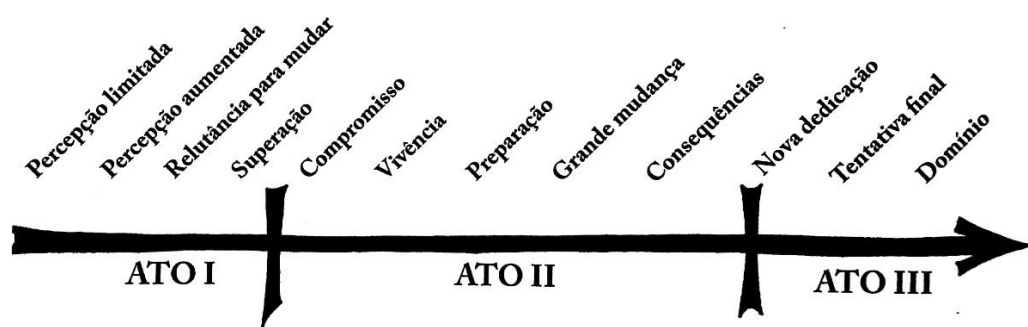


FIGURA 11 – Arco de personagem
Vogler, p. 274

Pela leitura da figura acima, averigua-se que o desenvolvimento do herói deve ser paulatino, ainda que ocorram alguns reveses e tenha-se a impressão de que não tenha aprendido algumas lições. O que Vogler busca elucidar é que a mudança do herói não deve ser abrupta, repentina, desencadeada por um único evento, mas uma constante, ainda que oscile, que leve algum tempo, assim como ocorre na vida real de qualquer pessoa, conferindo ao herói e a sua história um grau de verossimilhança fácil de ser compreendido e aceito pelo público.

Caramuru no cinema

Como já foi realizado o mapeamento da jornada do herói no épico de Durão tendo por base a obra de Campbell, realizá-lo agora com vistas ao texto de Vogler poderia resultar em uma redação muito semelhante à anterior, em virtude de serem os preceitos de Vogler tão-somente uma releitura de Campbell. Desse modo, pontuar, sucintamente, a jornada do herói no filme *Caramuru – a invenção do Brasil* (2001), apresenta-se mais produtivo e pertinente.

O filme de Guel Arraes e Jorge Furtado tem início com a apresentação de Diogo Álvares em Portugal e de Paraguaçu no Brasil, indicando que viverão uma aventura em conjunto. O mundo comum de Diogo o mostra com um artista promissor que, tendo pintado um belo retrato da condessa de Cintra, é forçado por Vasco de Athayde a parar de pintar, pois, ao ver a tela, se apaixonara pela condessa, que em nada se parecia com a figura idealizada do retrato. Busca

emprego na cartografia real e consegue uma vaga para adereçar mapas, dentre eles, um, que leva às Índias e interessa à Vasco de Athayde que, mancomunado com Isabelle d'Avezac, marquesa de Sévigny, tenta conseguir o mapa para chegar às Índias antes de Cabral.

O encontro de Diogo e Isabelle pode ser considerado o chamado à aventura, pois é desse encontro, no qual retrata a dama nua no mapa, que é preso e condenado ao degredo. Isabelle assume a função de mentora ao incentivar Diogo a realizar a empreitada, iludindo-o. Como está obrigado a partir na aventura, não há recusa do chamado, primeiro por não haver recusado a proposta da marquesa; segundo, por estar condenado.

A travessia do primeiro limiar ocorre na viagem rumo às índias que acaba em um naufrágio na costa brasileira e representa o início do segundo ato, quando Diogo, ao sobreviver, tenta conhecer os costumes e regras do mundo especial, o Brasil, principalmente no tocante aos costumes, uma vez que todos falavam português.

O estágio de provas, aliados e inimigos, ocupa parte considerável do filme. Engloba as cenas em que Diogo e Paraguaçu tornam-se mais íntimos, a tentativa de fuga de Diogo para não ser devorado e a célebre passagem em que mata uma ave com um tiro de espingarda e é aclamado Caramuru.

A aproximação da caverna secreta e, conseqüentemente, o início da crise, dá-se com a chegada, tempos depois, de Vasco de Athayde, agora a mando do governo francês, para tentar aliar-se a Diogo e usufruir das riquezas do Brasil. Há relutância por parte de Diogo, que não deseja abandonar a vida repleta de regalias que conquistara, mas seu desejo de voltar à Europa e reencontrar Isabelle o convence a partir às escondidas. Já no mar, Moema e Paraguaçu tentam alcançá-lo, a nado, mas apenas a última consegue e vai até a França.

A provação de Diogo é ter de abrir mão do relacionamento com Paraguaçu para casar-se com Isabelle e selar acordo com a França. O problema se resolve quando Paraguaçu convence Isabelle a ser apenas amante de Diogo, mostrando-lhe uma pepita de ouro e contando-lhe a lenda do Eldorado, atijando-lhe a cobiça. Enfurecido pela traição, o rei francês manda prendê-la e acaba por libertar Diogo do problema. Ele e Paraguaçu podem voltar ao Brasil, casados e felizes, usufruindo de sua recompensa.

O terceiro ato, começa com o retorno do casal às terras tropicais, que passa a ser o mundo comum de Diogo, agora ressuscitado pelo amor e astúcia de Paraguaçu ao lado de quem comandará o Brasil em prol da coroa portuguesa e do povo tupinambá.

Considerações sobre o percurso do escritor

A *Jornada do escritor*, foi de grande valia para este estudo, por auxiliar a analisar o texto de Durão e o filme de Guel Arraes por um prisma mais empírico, ou, em outras palavras, pela perspectiva de quem escreve os enredos, os roteiros. Ainda que se trate de uma análise que abarca poucos aspectos, serviu para confrontar um texto épico e outro fílmico àquilo que Vogler julga ser necessário para uma história.

O uso do épico de Durão para tratar o uso dos arquétipos e do filme de Guel Arraes para os estágios da jornada, funcionam aqui como exemplos ao que Vogler teoriza. Mais importante é perceber que os conceitos se aplicam e auxiliam a pensar as obras pelo prisma de quem escreve e não pelo de quem lê/assiste. Essa inversão é enriquecedora por abrir outros horizontes de leitura e análise. O poema de Durão não foi utilizado para abordar os estágios da jornada porque isso já foi feito no subcapítulo anterior, contrapondo-o à jornada do herói de Campbell, e, como os estágios propostos por Vogler são uma condensação dos apontados por Campbell, resultaria quase numa repetição.

A obra de Vogler cumpre sua proposta de ser um guia prático para escritores, pois consegue detalhar e exemplificar satisfatoriamente elementos cruciais para a composição narrativa, nomeadamente, de roteiros. Tal feito foi possível por seu conhecimento empírico de roteirista, que trouxe para a realidade prática do audiovisual os preceitos de Campbell, conferindo-lhes uma praticidade evidente e exequível, como, por exemplo, atualizando os arquétipos e os motes das jornadas. Embora nessa tese tenha sido utilizada a nomenclatura modelar, Vogler moderniza-a, indicando que o herói não precisa ser um cavaleiro medieval ou uma figura fantástica dotada de poderes mágicos; pode ser um empresário em dificuldades na empresa, uma mãe com problemas com a família, um estudante que precisa ser aceito pela turma. O mentor não precisa ser um ancião, pode ser um professor, o instrutor de artes marciais, um amigo, um influenciador digital, uma criança e sua habitual sinceridade ácida. A sombra não deve ser necessariamente uma figura assustadora, por vezes, demoníaca; pode ser a sogra, a ex-esposa, um sentimento ou fobia que compromete o convívio social. Os enredos podem abordar a luta para vencer uma doença, os percalços para se conseguir um emprego, os perigos em ser um agente duplo, os preconceitos por ser transexual, enfim, toda sorte de acontecimentos contemporâneos enquadra-se aos estágios da jornada.

No tocante específico a *Caramuru*, as propostas de Campbell e Vogler auxiliam a pensá-lo além da literatura, como elã para a criação de obras para outros suportes. Se para parte da crítica a grande virtude da obra de Durão é a de ser precursora do indianismo romântico, inclusive com seus exageros, e de tentar conferir à história de Diogo e Paraguaçu a grandeza

dos feitos greco-romanos, para um roteirista, *Caramuru* serve como argumento para filmes, videogames e outros. Suas batalhas campais, criticadas pelo excesso de combatentes e pelo comando de alguém sem preparo militar são motivos suficientes para um videogame sobre a dominação e colonização dos portugueses no Brasil. Seus elementos mitológicos e fantásticos podem aparecer em um videogame sobre seres míticos luso-brasileiros e colaborar na divulgação do folclore nacional. Os aspectos políticos que envolvem um Brasil que ainda não se reconhece como nação, Portugal como explorador e França como potência interessada em ampliar seus domínios e inibir o crescimento de outras nações, pode gerar um filme histórico de cunho político-militar sobre o início da colonização do Brasil e sobre os bastidores do poder das coroas francesa e portuguesa.

Fato é que “todo contador de histórias ajusta o padrão mítico a um objetivo próprio ou às necessidades de uma cultura específica” (Vogler, p. 45). O épico de Durão, ainda que de modo tardio, condiz com a época em que foi produzido e, fiel ao modelo camoniano, dá cabo daquilo a que havia se proposto, as ausências ou variações encontradas em nada rebaixa a credibilidade da obra, são tão-somente as escolhas do autor para atingir determinado fim. O fato de autores como Waltensir Dutra afirmarem que *Caramuru* se sustenta ainda hoje apenas por seu valor histórico para as Letras nacionais não inviabiliza sua adaptação para os videogames, para a TV, para uma novela gráfica ou outros suportes. Quando se busca um texto para adaptá-lo é comum e apropriado ancorar-se em alguma obra de sucesso de público, pois há grande chance de arrebatá-lo para a adaptação. Para Marcos Rey, a literatura possibilita e exige um trabalho com a palavra mais denso que aquele que se pode conseguir no cinema, com a possibilidade de reler qualquer passagem que pareça obscura. Um filme, por sua vez, deve cativar o público nos primeiros minutos sob pena de não ser visto até o final, e necessita condensar o enredo de centenas de páginas que levaria horas para ser lidas, a um produto com média de uma hora e meia de duração. “Esse aproveitamento matemático do tempo pode até tornar o filme mais interessante que o livro, no que diz respeito à movimentação [...]. Por isso é mais comum um mau romance dar um bom filme, que se conseguir o mesmo com obras-primas” (Rey, p. 60). *Caramuru, a invenção do Brasil* é um exemplo de como um texto pouco valorizado e estudado pode gerar outro produto com melhor recepção por parte do público, ocasionando, possivelmente, ao expectador/leitor um retorno à obra adaptada que ganha novo destaque para ser lida por olhos de outra época.

Caramuru, o jogo

O processo adaptativo de *Caramuru* para o roteiro de videogame, apresentado no Anexo, teve início com a leitura dirigida do épico nas reuniões do grupo de Iniciação Científica da Fatec Lins. Além do texto de Durão, serviram de base de estudo as adaptações de João de Barros, *O Caramuru: aventuras prodigiosas dum português colonizador do Brasil*, de Edna Castilho Peres, “*Caramuru*” de Santa Rita Durão: edição adaptada em prosa e anotada, e o filme *Caramuru: a invenção do Brasil*.

O passo inicial foi ter conhecimento do enredo da obra e de seus personagens. Para tal empreitada, foram fundamentais a adaptação de Barros e o filme, por serem de entendimento mais simples para os mais jovens. Após a leitura do texto de Barros e a exibição do filme, foram realizados discussões e apontamentos sobre as obras.

O passo seguinte foi a leitura da adaptação de Peres que, tendo vertido a obra de Durão para prosa, atualizou a linguagem, facilitando sobremaneira o entendimento dos alunos envolvidos. Por fim, realizou-se a leitura dirigida do poema de Durão. Esse percurso mostrou-se necessário e útil depois de tentativas frustradas de começar pelo poema épico. Os alunos envolvidos no projeto, inicialmente, cerca de seis, comentaram dificuldades na leitura do texto de Durão. Após o percurso relatado, o poema épico tornou-se mais aprazível.

Desse ponto em diante os alunos foram divididos em duplas para realizarem a escrita do argumento como melhor lhes aprouvessem, não havia nenhum tipo de cerceamento de ideias, em outras palavras, a adaptação poderia seguir qualquer rumo que escolhessem. Infelizmente, poucos meses depois, o grupo ficou reduzido a uma dupla que, por sua vez, também se desfez. Dentre os desistentes, houve aqueles que desistiram do curso e aqueles que desistiram do projeto. Restou apenas o autor do argumento e roteiro apresentados nessa tese, José Vieira Júnior.

Coube a Viera Júnior, sozinho, a escrita do argumento e do roteiro, assim como a modelagem dos personagens e a programação do jogo que não contemplou todo o roteiro por questões cronológicas. O autor/programador dispunha de apenas um ano letivo para toda a tarefa e deveria conciliá-la com as demais disciplinas do último ano do curso, resultando em que apenas metade do jogo fosse realizada, ou seja, a fase 3, na qual Diogo recebe a alcunha de Caramuru.

Para uma compreensão mais apurada do trabalho adaptativo de Viera Júnior, é válido deter-se em três vertentes: argumento, personagens e roteiro.

Argumento

O argumento que serviu de base para o roteiro concentrou-se nos primeiros cinco cantos do poema de Durão por serem os que aglutinam a maior parte da ação do enredo do épico. Entenda-se por ação, os excertos nos quais há efetiva movimentação de pessoas, nos quais vidas são postas em jogo, nos quais há batalhas e enfrentamentos físicos. Esse recorte no poema de Durão se explica pela mídia que receberia a adaptação: o videogame.

Segue, assim, o argumento escrito por José Vieira Júnior para seu trabalho de graduação em Tecnologia em Jogos Digitais:

Em Portugal, por volta do século XVI, tempo de grandes descobertas e conquistas de territórios, existia um caro homem que se chamava Diogo Álvares Correia. Nesta época, era muito comum ver ao mar embarcações a vela que navegavam pelo mundo procurando novos lugares para colonizar e de buscar insumos para comércio.

Assim sendo, Diogo, que já tinha feito algumas viagens marítimas ao redor do mundo, mas uma em particular, o fez participar de um dos marcos da história dos descobrimentos.

Essa sua história épica começou quando Diogo saiu de Portugal e seguiu rumo ao sudoeste. O seu navio não teve tantos tripulantes, mas em compensação teve armas e munição para se defenderem do que não era conhecido. Na viagem, enfrentaram fortes tempestades, marés altíssimas e em uma delas, a briga com o mar foi tão intensa que sua embarcação foi fragilizada e naufragou. Diogo, junto com sete sobreviventes, consegue nadar até a costa de um lugar nunca visto por eles.

Chegando à praia desta terra diferente, foram logo levados por uma tribo de nativos, para que lhe servissem de alimento. E logo após ser morto e comido o primeiro sobrevivente, os outros foram levados para uma gruta. Diogo foi levando consigo armas, munição e armadura que pegou do navio antes de ir. Em seguida, a tribo foi atacada por um grupo de índios a mando de Sergipe, um nativo de uma tribo rival. Porém, a tribo inimiga não foi vitoriosa, o que fez uns morrerem ou se renderem, ou até mesmo fugirem, como o próprio Sergipe.

Logo depois dessa rápida vitória, o foco dos nativos se virou contra Diogo novamente e todos saíram correndo atrás dele. E como por extinto, Diogo atira com a espingarda para cima, conseguindo matar um urubu, deixando todos os índios tupinambás aterrorizados, que passaram a chamá-lo de Caramuru, que significava filho do trovão, o que fez com que ele fosse imortalizado com esse nome desde então.

Com o tempo, Diogo foi ganhando proximidade e confiança dos índios tupinambás, e conhece Paraguaçu, por quem se apaixonou tendo seus sentimentos retribuídos. Mas essa paixão fez com que outro índio, chamado Jararaca, um pretendente de Paraguaçu, ficasse

com muita fúria e ciúmes, e resolvesse atacar a tribo onde estava Diogo, o que causa uma grande guerra entre as tribos, gerando alianças e muita sangria.

Jararaca era da tribo dos Caetés, povo bruto e horrendo, usava colares de dentes e peças de animais mortos por ele. Liderava suas tribos aliadas, mas todas tinham o seu guia. Cupaíba era um deles, tinha um fio no pescoço com dentes que representava as pessoas que havia matado. Urubu, horrendo e cabeludo, dominava os Ovecates. Samambaia, um arqueiro coberto de plumas, guiava os Maquis. Sergipe, que novamente iria ao ataque, conduzia os Potiguaras e tinha fartos colares de dentes. Pessicava guiava os Carijós, enquanto Sabará movia os Agirapirangas, homens com arma em punho. Tatu conduzia os Itatis, surdos pelas cachoeiras, ao mesmo tempo que Sapucaia levava sua tropa de cor vermelha. Sem esquecer também da temível Grande Baleia que guiava as índias amazonas.

Mas Gupeva, chefe dos tupinambás, tribo na qual Diogo se encontrava, também tinha seus aliados. Assim se juntaram a ele, os Tupinaquis, os Viatanos, os Poquiguaras, Tuminvis, os Tanviás, os Canucajaras e outras tribos pequenas que formavam outro exército selvagem. Taparica armava os seus guerreiros, sua filha Paraguaçu comandava as guerreiras amazonas. Diogo também acabou participando, até mesmo porque o que estava em jogo era o coração da sua amada.

Diante de todos esses guerreiros, Diogo saiu em frente ao campo de batalha com sua espingarda e ouviram-se muitos estrondos feitos por tambores dos inimigos que marchavam e gritavam com muita ferocidade. Paraguaçu também avançou com sua tropa atirando pedras contra as flechas do rival. Muitos fugiram de Diogo, inclusive Jararaca, e seguiram matando. Primeiro morreu Urubu, em seguida, Samambaia e Cupaíba, fazendo Jararaca fugir e perder o pé na mata. Mesmo assim, na fuga, Jararaca conseguiu pegar Paraguaçu e a raptou desmaiada. Porém, Margarita e Cotia, amigas de Paraguaçu, lutaram para salvá-la e conseguem matar a Grande Baleia e ferir Jararaca. Diogo, ao perceber que Paraguaçu havia sumido, foi ao seu encontro com a espingarda pela selva, e eliminou em seu caminho com muito ódio, Pessicava, Sabará, Tatu e Sapucaia. Sergipe, outra vez fugiu, mas dessa vez, nunca mais foi visto.

Diogo então acordou Paraguaçu e saíram pela mata em sentido ao mar e aos navios. Enquanto isso, Jararaca rendeu Taparica e foi fazendo ameaças em direção a eles. Mas Diogo, num golpe brusco, conseguiu matá-lo e salvar o pai de Paraguaçu.

Com isso, a morte de Jararaca e seus aliados, fizeram os outros índios rivais se renderem. Logo, Diogo foi aclamado por todos como Caramuru, rei e herói.

Porém, a jornada de Diogo Caramuru não acabou simplesmente com esse conflito selvagem. Algum tempo depois, navios espanhóis naufragaram na costa brasileira e um pouco da tripulação foi salva. Com isso, já que voltariam para suas terras, Diogo e Paraguaçu resolveram ir com eles para Europa. Chegando lá, Paraguaçu foi batizada como

Catarina Álvares Paraguaçu e aprendeu algumas coisas sobre aquela terra e cultura, que era tão diferente para ela.

Passados alguns meses, eles voltaram para o Brasil, onde esperavam ter uma fase de repouso em suas vidas. Mal sabiam eles o que enfrentariam dali para a frente. Guerras, negociações, rivalidade e muita ambição fariam suas vidas e a de muitos mudarem consideravelmente no futuro.

Mas uma coisa foi certa. Caramuru marcou a sua lenda em solo sul-americano e sua importância atravessou os mares e virou símbolo em Portugal. No país que chamamos hoje de Brasil ele se tornou parte da história (Vieira Júnior, p 36-38).

Elzimar Fernanda Nunes Ribeiro (2007), em sua tese de doutorado, propôs uma divisão de *Caramuru* tomando por base os cantos e o teor de suas estrofes, dessa forma organizou o texto entre *ação* e *reflexão*. Por *reflexão*, a autora entende as estrofes em que “a narrativa é interrompida para dar espaço a extensas reflexões de cunho geralmente racionalista, cuja mescla entre teologia cristã e filosofia iluminista nem sempre prima pela coesão [...]. São trechos sem função narrativa [...]” (Ribeiro, p. 90). Por *ação*, a autora refere-se, de fato, a cenas belicosas e de batalha, principalmente. No entanto, também considera como ação episódios nos quais são tratados arranjos políticos, por exemplo, como aquele em que o governo francês tentar convencer Diogo Álvares a trair Portugal e aliar-se a ele.

Ainda que José Vieira Júnior, autor do argumento e do roteiro adaptado de *Caramuru* para videogame, não tenha tido conhecimento do estudo de Elzimar Ribeiro, há certa coincidência entre a divisão proposta por Ribeiro e a escolha de cenas e eventos de Vieira Júnior. Ao concentrar sua adaptação nos primeiros cinco cantos do épico, Vieira Júnior selecionou as passagens em que as ações são mais belicosas, proporcionando ao jogo mais dinâmica e movimentação.

Tendo como proposta um jogo de ação e aventura, nada mais pertinente que a escolha dos cantos que concentrassem maior agitação bélica. Assim, o adaptador dedicou-se aos episódios da chegada/naufrágio de Diogo Álvares às terras baianas, ao ataque surpresa de Sergipe aos tupinambás (canto I), ao momento em que Diogo Álvares é consagrado como Caramuru (canto II) e batalha campal promovida pelo enciumado e rejeitado Jararaca (cantos IV e V).

Vieira Júnior fez um recorte consciente do tipo de jogo para o qual o argumento e, posteriormente, o roteiro serviriam de base: ação e aventura. Assim, se escolhesse os episódios nos quais não há ação, ou ela é diminuta, como aqueles que Ribeiro classificou como *reflexão*, a tarefa de criar um jogo de aventura poderia ser comprometida. Embora, o intercalar, no jogo, momentos nos quais a reflexão fosse exigida, pudesse levar o jogo a outro patamar de criação,

tornando-o mais complexo e, possivelmente, mais atraente a uma gama maior de público. Restringindo-se à ação, Vieira Júnior, não amplia as possibilidades de sua adaptação e não explora todo o potencial lúdico e narrativo de *Caramuru*. No entanto, é coerente com sua proposta e restringe-se a ela.

Personagens

A escolha dos personagens que compõem o roteiro do jogo tentou privilegiar aqueles que estavam mais diretamente ligados a Diogo Álvares, sobre quem decaem todas as ações. Assim, além do próprio Diogo Álvares, recebem algum destaque Paraguaçu e Jararaca. Levando em consideração o estudo de Vogler sobre os arquétipos, descritos no subcapítulo anterior, Diogo Álvares representa o herói, aquele que é responsável pela movimentação da narrativa e por quem o jogador viverá o enredo do jogo. A imagem abaixo mostra a modelagem de Diogo Álvares no jogo.



FIGURA 12 – Modelagem de Diogo Álvares
Vieira Júnior, p. 33.

Contrariando as recomendações de Vogler para que o herói não seja a personificação da virtude, o personagem do jogo tenta reunir em si as melhores características, simbolizando o Bem que luta contra o Mal, não restando margem para atributos que denotem qualquer desvio de caráter. O personagem Diogo Álvares do jogo é, portanto, muito parecido ao do poema épico, ambos dotados apenas de virtudes. No entanto, para o jogo, essa constituição maniqueísta dos personagens, cumpre o papel de situar precisamente o jogador quanto ao lado da disputa de que estará, ou seja, o lado do Bem, do mocinho, do herói. Importante salientar que o jogo não

permite ao jogador escolher com qual personagem deseja cumprir a missão, tirando-lhe a opção de experimentar o enredo por outros prismas.

Outro personagem, Jararaca, representa o arquétipo Sombra. Ele é o típico vilão, facilmente reconhecível pelo jogador. Sua caracterização, assim como no épico de Durão, mostra-o como uma figura aterrorizadora, em uma clara tentativa de realçar suas tendências ignóbeis em sua caracterização física. Jararaca é apresentado como personagem forte e hostil, adornado com colar de dentes de animais, como se vê, abaixo, em sua modelagem para o jogo. Assim como Diogo é todo bondade, Jararaca é todo maldade, movido pelo ciúme e pela rejeição de Paraguaçu, revolta-se contra os tupinambás e seus aliados, promovendo guerras que culminam em sua própria morte.



FIGURA 13 – Modelagem de Jararaca
Vieira Júnior, p. 55.

Já Paraguaçu representa o arquétipo Aliado. Esse arquétipo tem a função de auxiliar o herói em suas missões e dividir com ele confissões e angústias. Por suas ações, é possível conhecer o herói mais a fundo, uma vez que possibilita a ele refletir e discutir suas atitudes e atos. No caso específico de Paraguaçu, ela também será o par romântico do herói e dividirá com ele parte das ações, sendo, entretanto, um personagem não-jogável. A caracterização de Paraguaçu recebeu duas modelagens distintas, como se vê na imagem abaixo. A primeira delas, apresenta a indígena mais verossímil à realidade que se espera de um índio brasileiro, especificamente no tocante à cor da pele. A segunda, de pele mais clara e com alguns adereços, assemelha-se mais à descrição de Durão. Ambas, entretanto, esforçam-se em mostrar a indígena com formas esguias e traços europeizados.



FIGURA 14 – Modelagens de Paraguaçu
Vieira Júnior, p. 56 e p. 34.

Os personagens Gupeva e Taparica, ainda que não tenham grande participação no enredo, podem ser considerados aliados, uma vez que estão ao lado de Diogo Álvares nas batalhas contra Jararaca. São, entretanto, personagens não-jogáveis.

Os demais personagens que aparecem no roteiro (Sergipe, Cupaíba, Urubu, Samambaia, Pessicava, Sabará, Tatu, Sapucaia, Grande Baleia) podem ser considerados, *lato sensu*, como Guardiões do Limiar, uma vez que aparecem para causar transtornos e impedimentos ao herói, forçando-o a buscar alternativas para vencê-los. O único que merece destaque é Sergipe, que é responsável por ataques a Gupeva e Diogo Álvares. Foi o único desses personagens que foi modelado para o jogo, como se vê na figura abaixo.



FIGURA 15 – Modelagem de Sergipe
Vieira Júnior, p. 55.

Os demais indígenas que combatem nas batalhas, todos personagens não-jogáveis, foram divididos entre tupinambás e potiguares, como se observa nas imagens abaixo.



FIGURA 16 – Modelagem de índios tupinambás e potiguares, respectivamente.
Vieira Júnior, p. 55.

A escolha pelos personagens apresentados é adequada à proposta do jogo, pois agrupa aqueles que efetivamente interferem na ação e no fluxo da narrativa. Pena que o roteiro não permita que o jogador escolha outros personagens para vivenciar o enredo, possibilitando que o jogador comandasse algum dos outros personagens além de Diogo Álvares em momentos determinantes, pois isso conferiria ao jogo maior dinâmica.

Roteiro

Tendo por base as etapas da jornada do escritor de Vogler, é possível averiguar como e em quais fases do roteiro do jogo elas aparecerem. Nas seis fases no jogo, encontrou-se 9 das 12 etapas que Vogler propõe, a saber: *Mundo comum*; *Chamado à aventura*; *Encontro com o mentor*; *Travessia do primeiro limiar*; *Provas, aliados e inimigos*; *Aproximação da caverna secreta*; *Provação*; *Recompensa (empunhando a espada)* e *O caminho de volta*.

Na cena inicial do roteiro, em que são mostrados uma cidade portuguesa e um navio, tem-se a representação do *mundo comum*, cumprindo o papel de situar o jogador geográfica e historicamente. Essa cena não pode ser entendida como um *chamado à aventura* porque o texto apresentado na tela conta ao jogador que o herói já havia percorrido outros mares, ou seja, navegar seria uma atividade comum de Diogo Álvares. Assim, o *chamado à aventura* se dá

quando, já na fase 2, o lusitano está numa praia desconhecida após o naufrágio e percebe que terá problemas com os nativos que o cercam.

Ainda na fase 2 começa a etapa das *provas, aliados e inimigos* pois Diogo, primeiro, tenta fugir dos tupinambás e recolher objetos na praia, segundo, é impelido a participar do confronto contra Sergipe e seus homens. Nesse embate, pode-se dizer que ocorre o *encontro com o mentor*, se se considerar que a empreitada de Sergipe força Diogo a sair da inércia e lutar por sua vida ao lado dos tupinambás. Normalmente, a figura do mentor é associada a alguém que seja amigo do herói, entretanto, mais importante que a amizade, é o fator motivador do mentor, incentivando o herói a enfrentar a missão.

A *travessia do primeiro limiar* acontece na fase 3 quando, após a vitória tupinambá contra Sergipe, Diogo tenta fugir e é encurralado sob uma árvore, dispara sua arma, mata uma ave e é aclamado Caramuru. Termina nesse ponto o primeiro ato, através do qual foi possível conhecer o herói e vislumbrar sua aventura. No final do primeiro ato fica patente a efetiva entrada do herói no mundo especial e, conseqüentemente, na aventura.

O segundo ato é aquele em que se concentra a maior parte da aventura e no roteiro de Vieira Júnior é exatamente o que acontece. Nesse ato ocorre a maior e mais longa batalha que começa na fase 4 e segue até a fase 6. No início da fase 4, Caramuru é apresentado a Paraguaçu, apaixonam-se e Jararaca, enciumado, tramará uma grande batalha que pode ser considerada o estágio da *aproximação da caverna secreta*, uma vez que representa a maior prova que o herói enfrentará. Os maiores líderes indígenas e seus exércitos dividem-se entre aliados de Jararaca, de um lado, e aliados de Caramuru, Gupeva e dos tupinambás, do outro. Muitas mortes ocorrem e os líderes inimigos de Caramuru vão sendo eliminados um a um. Paraguaçu revela-se grande guerreira, mas é sequestrada por Jararaca que, após ser atacado por amazonas aliadas da tupinambá, foge ferido. Caramuru encontra Paraguaçu caída e a resgata definitivamente, momento em que se dá o estágio da *recompensa* e o herói pode vislumbrar o retorno a seu lar, à normalidade, à paz. É o fim do segundo ato.

A batalha parecia ter acabado e o herói começa o *caminho de volta*, mas sua aparente vitória pode ter despertado a fúria de outras forças, no caso específico do roteiro em estudo, Jararaca ainda não foi derrotado e a fase 6 ainda guarda o enfrentamento final, pois o inimigo capturou Taparica, pai de Paraguaçu, e o ameaça de morte. Caramuru, sempre comandado pelo jogador, deve matá-lo e salvar o ancião. Realizada a missão, encerra-se a ação do jogo e o terceiro ato termina com a indicação ao jogador sobre a viagem de Diogo Álvares e Paraguaçu a Portugal e que no retorno ao Brasil enfrentariam mais batalhas e negociações políticas.

Na imagem abaixo, é possível ver, de modo esquemático, as fases do jogo.

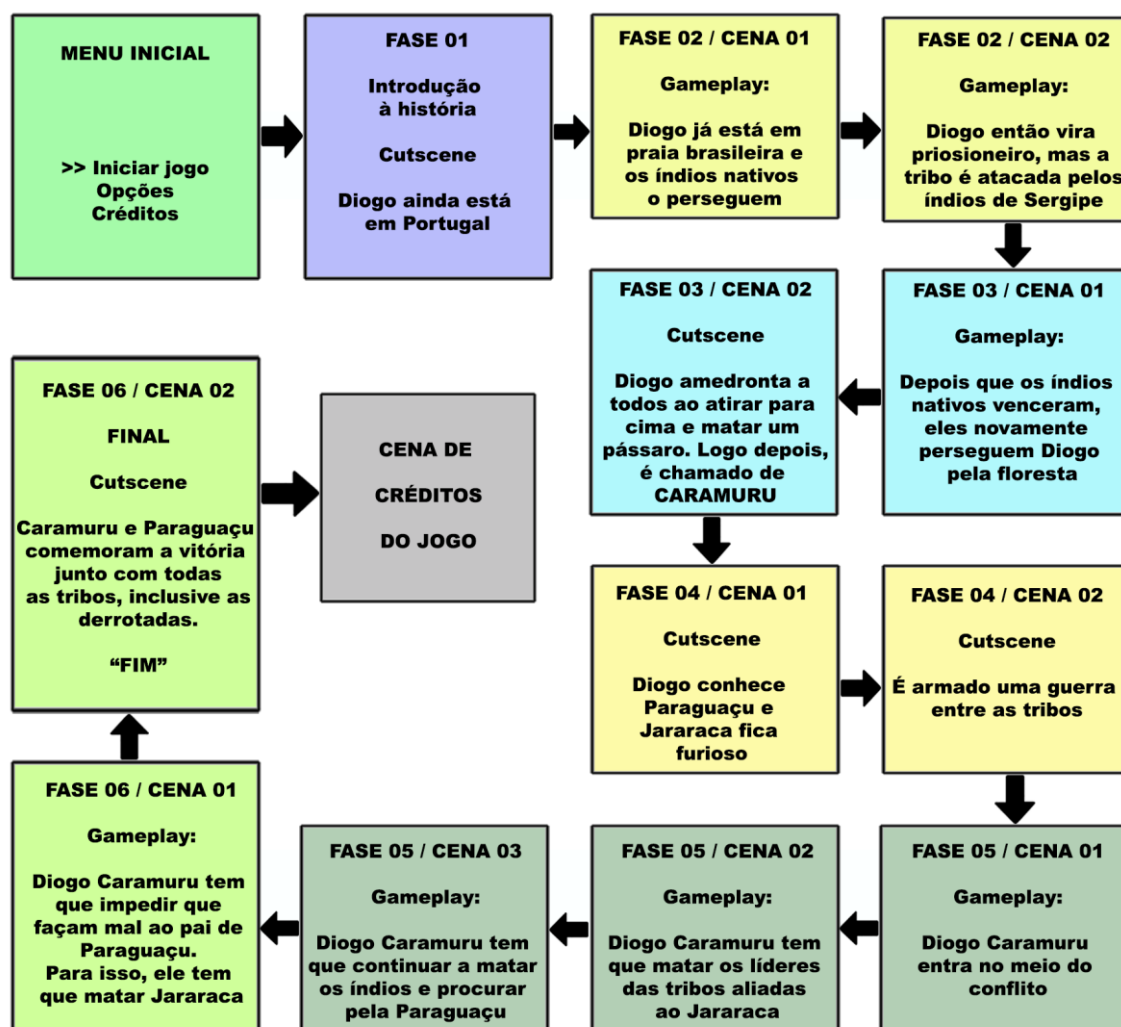


FIGURA 17 – Estrutura funcional das cenas e fases do jogo
Vieira Júnior, p. 41.

Fim de jogo

Do exposto acima, constata-se que os preceitos de Vogler para a escrita de roteiros cinematográficos e televisivos são válidos também para os videogames. Percebe-se no roteiro estudado, a divisão em três atos, a presença de alguns estágios da jornada do herói e a maleabilidade dos elementos em um roteiro sem que isso configure pena, ao contrário, a mudança da ordem em que aparecem os estágios da jornada e o uso inteligente dos arquétipos, apenas contribuem para maior variabilidade no modo de se contar uma história.

Ainda que os personagens do roteiro do jogo não explorem a riqueza dos arquétipos apresentados por Vogler, resumindo-se a um herói e um vilão claramente definidos, sem nuances de caráter que os poderiam enriquecer, tornando-os mais atraentes, cumprem bem o papel de antagonistas no jogo e podem proporcionar ao jogador um incursão válida pela história de Caramuru, despertando, quem sabe, o interesse pela leitura do épico de Durão.

É possível afirmar que Vieira Júnior obteve êxito em sua empreitada. Ainda que não tenha desenvolvido o jogo completamente, algo que não era exigido para concluir sua graduação e muito difícil de ser realizado por apenas uma pessoa em um ano letivo, conseguiu trazer às novas mídias o épico de Durão, atualizando sua linguagem e mostrando sua face aventureira. Além disso, o jovem que tome contato com o enredo do épico pelo jogo, pode sentir-se motivado a lê-lo. O jogo poderia, portanto, ser utilizado como recurso didático para a aproximação do aluno com o épico e/ou como motivador ou fixador dos conteúdos estudados em sala.

Independentemente do uso que se faça do jogo em questão, importa para esta tese que os elementos apresentados por Vieira Júnior comprovam a potencialidade lúdica da literatura brasileira e que ela pode ser utilizada como mote para videogames, educativos ou não. Importa ainda, trazer à discussão obras que por vezes são esquecidas, mostrando o quanto os novos suportes podem contribuir para a sobrevivência de tais obras, possibilitando-lhes novos olhares e novas roupagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Provavelmente é a mudança do paradigma comunicacional, que previa a comunicação de um para muitos e transformada na comunicação de muitos para muitos, a principal transformação da cibercultura. A possibilidade de que dispõe hoje qualquer pessoa com acesso à internet, de manifestar suas opiniões, ser ouvida ou lida, receber comentários, enfim, de tornar-se ela mesma produtora de informação, deixando à margem as grandes empresas globais de notícias e comunicação; resultou em uma autonomia inimaginável décadas atrás.

A era do conhecimento, na qual a criatividade tornou-se uma das habilidades mais requisitadas, abriu caminhos para alterações nos mais diversos aspectos da vida humana. As distâncias diminuíram e, ao menos de modo virtual, facilitou o convívio e o contato entre as pessoas. Os novos aparatos tecnológicos, e os menos novos como o aparelho de TV, têm funcionalidades interativas que modificaram a forma de, por exemplo, se assistir a um filme. Até mesmo produtos antiquíssimos receberam nova roupagem, possibilitada pela tecnologia da informação, e livros deixaram o papel para transferirem-se às telas de computadores e outros dispositivos que proporcionam a leitura.

Para além de leitores eletrônicos, livros digitais, da possibilidade de adquirir livros por *download*, mudou-se o modo de fazer literatura. Os livros, a propósito, já há algum tempo podem se valer de recursos hipertextuais que oportunizam uma nova experiência de leitura e, consequentemente, um novo tipo de leitor. Para Miranda (2011, p. 10),

os recursos hipertextuais e multisemióticos do ciberespaço estão renovando a complexidade da literatura e conjugando texto e softwares interativos. Essa nova construção literária pede, além de um autor e um leitor, um programa de computador, que sobreponha mídias e textos verbais e não-verbais (o ciberespaço tem um poder convergente para narrativas orais, textuais, visuais e acústicas).

Com o hipertexto, o leitor passa a ser coautor da obra, tendo relativa liberdade de escolha. O autor pode tornar seu texto algo híbrido, utilizando-se de *links*, vídeos, áudios viabilizando-lhe uma narrativa menos linear ou até mesmo radicular que, por sua vez, torna o leitor mais autônomo, pois deixa de ser meramente contemplativo para ser imersivo.

A imersão é uma das mais destacadas características dos videogames, produto que pode ser considerado ícone da cibercultura, pois aglutina muitas de suas inovações e facetas, oportunizando ao jogador a capacidade de agir e transformar a narrativa de uma maneira que nem o cinema e tampouco a literatura são capazes de realizar. O videogame, tem, pois,

capacidade de ser o grande contador de histórias nas próximas décadas, posto ocupado pelo cinema ainda hoje, mas sob ameaça, uma vez que a indústria dos videogames já fatura mais. Marcus Bastos chega a supor que “o século XXI terá na prática de jogar por meio do computador uma forma de entretenimento tão dominante quanto os formatos audiovisuais foram no século XX” (p. 148).

Concebido desde sempre como um produto, os videogames não sofrem com a dessacralização que a arte passou nas últimas décadas. Como são vistos por muitos apenas como meio de diversão, o problema enfrentado é inverso. Os videogames esforçam-se para ganhar *status* de bem cultural, com valor artístico e intelectual agregado. É importante salientar que essa busca recém mencionada não faz parte do afã das empresas. Elas seguem produzindo jogos com fins lucrativos. No entanto, é possível perceber que a evolução narrativa nos videogames os tem levado a outro patamar, se não artístico, o que poderia ser hoje certo exagero, ao menos intelectual.

Nesse ambiente, o leitor cede lugar ao jogador, que é, ao mesmo tempo, narratário e narrador, é agente das escolhas e as vislumbra como expectador. Isso é possível por conta da interatividade, não aquela elementar, que ocorre praticamente em toda atividade em que haja duas partes atuando, por vezes, de forma unilateral, mas aquela significativa, que altera o curso da narrativa e que corresponde às ações tomadas pelo jogador. É aquela interação lúdica narrativa que se constrói antes mesmo do jogo e exige do jogador conhecimentos prévios que lhe possibilitem, seguindo as regras ou agindo nas lacunas por elas deixadas, uma experiência de jogo o mais verossímil possível. Pode-se afirmar, portanto, que os videogames aliaram a narrativa, às vezes adaptadas do cinema e da literatura, à interação ativa possibilitada pelos recursos técnicos e tecnológicos de que dispõe, conseguindo, assim, criar jogos significativos psicológica, emocional e intelectualmente.

Tal capacidade dos videogames repercutirá nas escolas quando os agentes escolares (direção, docentes, corpo pedagógico) passarem a entender os jogos como mais um recurso didático-pedagógico, como há muito fazem com os filmes, programas de TV, jogos de tabuleiros e outros. Um videogame adaptado de um texto literário pode despertar o interesse do jovem em ler a obra ou, pelo menos, compreendê-la melhor, impedindo que nutra aversão pela literatura. O fato de as escolas privilegiarem materiais didáticos que abordem apenas os estilos e épocas literárias, restringindo a fragmentos o contato com o texto artístico e, muitas vezes, dificultando a que o professor escolha uma obra mais adequada a sua turma e estude-a integralmente, contribui para o já combalido desprestígio do livro e da leitura entre os jovens. A utilização de videogames comerciais, que são mais atrativos que os estritamente pedagógicos,

certamente auxiliaria a que os alunos vissem a literatura com mais interesse e, quiçá, recorressem a ela por livre escolha, podendo fruí-la em toda sua potencialidade. Como afirma Bastos (2009), “vale anotar a percepção recorrente de que os formatos que surgem na cultura digital potencializam os mecanismos de leitura, na medida em que estimulam processos mais abertos de produção de sentido” (p. 156).

As obras cujas leituras levam à produção de sentido são numerosas e existem há muito tempo, seja representando a época e os costumes em que foram produzidas, ou fantasiando, ficcionalizando mundos incríveis nos quais personagens cumprem uma jornada instrutiva e edificante. Se não a eles, pois podem fracassar em sua empreitada, ao menos ao leitor que se beneficiará das experiências narradas. A jornada em *Caramuru* é dessas que podem contribuir para a produção de sentido na formação do leitor. A história de Diogo Álvares, quando pautada pelo prisma do monomito, demonstra o percurso de um herói imbuído de sentimentos nobres e inabaláveis, mesmo ante as mais tentadoras e/ou perigosas situações. Mesmo que Diogo seja um herói discutível do ponto de vista de sua composição (não apresenta defeitos, tornando-se desumanizado), ele simboliza a fé e coragem do português e do brasileiro. Acompanhando sua jornada, toma-se conhecimento de aspectos históricos, culturais e ambientais sobre o Brasil e os primeiros momentos de sua colonização.

Tais características facilitam a adaptação e a escritura de um roteiro, quer seja para um filme, quer para um videogame, como é o caso do roteiro apresentado no Anexo desta tese. Os videogames, a propósito, não tardaram a ver na literatura material para suas produções. Por ela têm conseguido alcançar níveis de profundidade narrativa consideráveis, se não pela adaptação de obras literárias em si, pela exploração dos recursos narrativos, que há séculos vem sendo desenvolvidos pela literatura, primeiramente, e, depois, pelo cinema. Embora a adaptação implique em partir de outro texto, o resultado é uma obra original, pois, ao mudar o suporte no qual a obra adaptada se sustentava, toda uma nova estrutura deve ser construída. Assim, levar para os videogames um conto de horror, por exemplo, exigirá alterações, supressões ou acréscimos tanto na narrativa em si quanto nos recursos tecnológicos que, nesse caso, devem ser mais abundantes. Tem-se, pois a adaptação como processo criativo de escolhas, que deve buscar o essencial da obra adaptada para garantir que seja reconhecida como uma adaptação e promova o diálogo constante que se espera. O produto final, a adaptação, portanto, deve ser mercadologicamente realizável, para cobrir custos e, na maioria dos casos, gerar lucros.

O roteiro, como parte do processo adaptativo, é encarado por aqueles que trabalham na indústria do audiovisual, como um meio para se realizar um produto, uma minissérie por exemplo. Syd Fiel, Doc Comparato, Marcos Rey e Robert McKee veem o roteiro como um

texto de base para a produção. Eles têm um olhar materialista e menos teórico, não se preocupando com a historiografia da obra, se é um texto canônico ou não, mas, simplesmente, se aquela obra pode render uma boa história audiovisual.

As análises comparativas evidenciaram que *Caramuru* tem potencial para servir de mote para outros gêneros textuais e mídias. O exagero descritivo, os personagens desumanizados, a natureza como reles cenário ou como itens expostos em uma prateleira para consumo, a falta de inovação estética e formal são as principais críticas ao épico (para alguns, nem a esse gênero faz jus!) de Durão, que, por partirem de respeitadíssimos estudiosos das Letras nacionais, devem fazer parte de todo estudo sobre *Caramuru*. Sem embargo, o valor histórico e historiográfico, o destaque dado à figura indígena, principalmente a Paraguaçu, a representação da mescla entre europeu e indígena, simbolizando a raça brasileira e enaltecendo suas futuras qualidades e conquistas e a influência que exerceu aos primeiros românticos são aspectos meritórios de *Caramuru*.

As adaptações mostraram o potencial do mito e do enredo de *Caramuru*, atualizando a linguagem, destacando outras características de seus personagens ou atribuindo-lhes outras mais humanas, acrescentando personagens e novas histórias. É possível atualizar o texto de Durão, lançar-lhe novas luzes e despertar a curiosidade quer seja do jovem estudante, quer seja do estudioso acadêmico das letras. Quiçá livre dos liames estritos do universo literário, a obra de Durão possa ser revigorada, ganhando espaço em novas mídias, novos suportes, para novos públicos, sob novas perspectivas. Uma obra literária, por essência polissêmica, não pode ficar restrita ao universo das letras. Que de lá saiam a maioria dos estudos e das críticas é algo previsível. No entanto, as diversas áreas do conhecimento humano que compõem a cultura e, por conseguinte, a literatura, que é conhecimento materializado em produto literário, devem olhar para as obras dos mais diversos ângulos e prismas, buscando aquilo que o gênio humano pode produzir e que pode servir de arcabouço para seu próprio desenvolvimento.

Caramuru, poema épico do descobrimento da Bahia, longe de ser unânime, deve receber críticas e estudos como qualquer obra. A esta tese, coube o papel de comprovar que o texto vive e que, assim como muitos outros esquecidos nas prateleiras empoeiradas das bibliotecas, pode reviver nas telas do cinema, nas histórias em quadrinhos, nas minisséries televisas e agora nos videogames.

REFERÊNCIAS

- Alves, Lynn Rosalina Gama. Nativos digitais: games, comunidades e aprendizagens. In: Ubirajara Carnevale de Moraes. (Org.). *Tecnologia educacional e aprendizagem: o uso dos recursos digitais*. São Paulo: Livro Ponto, 2007. p. 233-251.
- Andrews, Jim. Videogames como dispositivos literários. In: Lúcia Santaella e Mirna Feitoza. (Org.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 137-145.
- Aparício, Tiago Alexandre Cordeiro. *A importância das narrativas e da jogabilidade na produção de videogames*. 2014. 193 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Comunicação Multimídia, Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Lusíada de Lisboa, Lisboa, 2015. Disponível em: <http://repositorio.ulusiada.pt/bitstream/11067/1475/1/mcm_tiago_aparicio_dissertacao.pdf>. Acesso em: 16 jul. 2018.
- Assis, Jesus de Paula. *Artes do videogame: conceito e técnicas*. São Paulo: Alameda, 2007.
- Balogh, Anna Maria. *Conjunções – disjunções – transmutações: da literatura ao cinema e à TV*. São Paulo: Annablume, 1996.
- Barros, João de. *O Caramuru: aventuras prodigiosas dum português colonizador do Brasil*. 3. ed. Lisboa: Sá da Costa – Editora, 1958.
- Bastos, Marcus. Jogar ou não jogar: games em questão. In: Lúcia Santaella e Mirna Feitoza. (Org.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p.147-161.
- Baudrillard, Jean. *Tela total: mito-ironias do virtual e da imagem*. Trad. Juremir Machado da Silve. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- Biron, Berty. Luzes, razão e fé em Caramuru. In: Ivan Teixeira. (Org.). *Épicos: Prosopopeia: O Uruguai: Caramuru: Vila Rica: A Confederação dos Tamoios: I-Juca Pirama*. São Paulo: Edusp: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2008. p. 317-354.
- Bosi, Alfredo. *História concisa da literatura brasileira*. 36.ed. São Paulo: Cultrix, 2000.
- Bulhões, Marcelo. *A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais*. São Paulo: Ática, 2009.
- Burgos, Martine. A recepção literária. *Linha d'água*, São Paulo, n.10, p.43-54, jul. 1996. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/linhadagua/article/view/37165>>. Acesso em: 06 ago. 2015.
- Calvino, Italo. Multiplicidade. In: _____. *Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas*. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia da Letras, 2010. p. 115-141.
- Campbell, Joseph. *O herói de mil faces*. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

Canclini, Néstor García. *Culturas híbridas*. Trad. Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: Edusp, 2006.

Candido, Antonio e José Aderaldo Castello. *Presença da literatura brasileira: das origens ao romantismo*. São Paulo: Difel, 1976. vol. 1.

Candido, Antonio. *Literatura e sociedade*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.

_____. *Formação da literatura brasileira*. São Paulo: Martins Fontes, 1959. vol.1.

Casanova, Antonio Marcos. Gadamer e a hermenêutica. *Mente, Cérebro & Filosofia*. São Paulo.vol.11. p. 66-73. 2004.

Castello, José Aderaldo. *A literatura brasileira: manifestações literárias da era colonial (1500-1808/1836)*. São Paulo: Cultrix, 1967. (Col. Roteiro das grandes literaturas). vol. 1.

Cidade, Hernâni. *Santa Rita Durão - Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia*. 2. ed. Rio de Janeiro: Agir, 1961.

Compagnon, Antoine. Exaustão: pós-moderno e palinódia. In: _____. *Os cinco paradoxos da modernidade*. Trad. Cleonice P. B. Mourão e outros. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999. p. 103-124.

Comparato, Doc. *Da criação ao roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

Cuche, Denys. *A noção de cultura nas ciências sociais*. Trad. Viviane Ribeiro. Bauru: EDUSC, 1999.

Culler, Jonathan. *Teoria da literatura: uma introdução*. Trad. Sandra Vasconcelos. São Paulo: Beca, 1999.

Dalvi, Maria Amélia e Adriana Falqueto Lemos. Videogames, leitura e literatura: aproximações bibliográficas multi e transdisciplinares. *(Con)textos Linguísticos*. Vitória, vol. 7, n.8.1, p. 6-27, edição especial ABEHTE, 2013. Disponível em: <http://www.periodicos.ufes.br/contextos_linguisticos/article/view/5992/4390>. Acesso em: 30 jul. 2015.

Durão, Santa Rita. Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia. In: Ivan Teixeira. (Org.). *Épicos: Prosopopeia: O Uruguai: Caramuru: Vila Rica: A Confederação dos Tamoios: I-Juca Pirama*. São Paulo: Edusp: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2008. p. 355-660.

Dutra, Waltensir. O Arcadismo na poesia lírica, épica e satírica. In: Afrânio Coutinho (Dir.). *A literatura no Brasil*. Rio de Janeiro, 1968. p. 319-361. vol.1.

Elias, Herlander. *O videogame e o entretenimento global: first person shooter*. Lisboa: Media XXI, 2008.

Faria, Gentil de. As primeiras adaptações de *Robinson Crusoe* no Brasil. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*. São Paulo, 2008, n.13, p.27-55.

Field, Syd. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Trad. Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

Galisi, Delmar. Videogames: ensino superior de jogos no Brasil. In: Lúcia Santaella e Mirna Feitoza. (Org.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 223-238.

Gentil, Hélio Salles. O que é interpretar. *Mente, Cérebro & Filosofia*. São Paulo. vol.11. p. 16-25. 2004.

Gomes, Mitizi. Em busca do leitor – transcrição e adaptação de *Os sertões* para o sistema literário argentino. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*. São Paulo, n.13, p.75-95, 2008.

Hall, Stuart. *A identidade cultural pós-modernidade*. Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guaracira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

Hattner, Álvaro. Nos olhos de quem vê: (mais) algumas considerações sobre o conceito de intertextualidade. *Travessias Interativas*, vol. 13, p. 1-8, 2017.

_____. Quem mexeu no meu texto? Observações sobre literatura e sua adaptação para outros suportes textuais. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*, v. 16, p. 145-155, 2010.

Hayles, N. Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura. São Paulo: Global, 2009.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

Hutcheon, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.

Jauss, Hans Robert. A estética da recepção: colocações gerais. In: Luiz Costa Lima. *A leitura e o leitor: textos da estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002. p. 67-84.

Kellner, Douglas. Guerras entre teorias e estudos culturais. In:_____. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Trad. Ivone Castilho Benedetti. Bauru: EDUSC, 2001. p. 25-74.

Kerckhove, Derrick de. *A pele da cultura*. Trad. Luís Soares e Catarina Carvalho. Lisboa: Relógio d'água, 1997.

Landow, George. *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1995.

Lemos, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

Levy, David. A identidade narrativa. *Mente, Cérebro & Filosofia*. São Paulo.vol.11. p. 50-57. 2004.

Lévy, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

Lipovetsky, Gilles. A moda consumada. In: _____. *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. Trad. Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia da Letras, 2003. p. 153-285.

Lyotard, Jean-François. *O pós-moderno*. Trad. Ricardo Corrêa Barbosa. Rio de Janeiro: José Olympio, 1988

Magalhães, Hilda Gomes Dutra e Luiza Helena Oliveira da Silva. Silenciamento do desejo estético nas escolas tocantinenses: o caso da literatura. *DLCV: Língua, Linguística & Literatura*, João Pessoa, v.8, n.2, p. 27-36, jul/dez, 2011. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/dclv/article/view/10650>>. Acesso em: 06 ago. 2015.

McKee, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Trad. Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra. 2016.

Miranda, Fabiana Mões. Performance e interatividade: a dinâmica autor/leitor na literatura eletrônica. *Revista Encontros de Vista*. Salvador, v.7, p. 10-19, jan./jun. 2011. Disponível em: <http://www.encontrosdevista.com.br/Artigos/artigo_7_02.pdf>. Acesso em: 03 fev. 2015.

Murray, Janet. A estética do meio. In: *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. Elissa K. Daher e Marcelo F. Cuzziol. São Paulo: Editora Unesp, 2003. p. 99-177.

Novak, Jeannie. *O desenvolvimento de games*. Tradução de Pedro Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

Paula, Bruno Henrique e Hermes Renato Hildebrand. *Além do puro entretenimento: jogos digitais como produções expressivas*. Atas do IV Encontro Anual da AIM. Covilhã, 2015, p. 10-22. Disponível em: <<http://www.aim.org.pt/atas/Atas-IVEncontroAnualAIM.pdf>>. Acesso em: 06 ago. 2015.

Pereira, Carlos de Assis. *Fontes do Caramuru de Santa Rita Durão*. Assis: Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Assis, 1971.

Peres, Edna Castilho. “*Caramuru*” de Santa Rita Durão: edição adaptada em prosa e anotada. 227 f. Tese (Doutorado) - Curso de Letras, Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista “Júlio e Mesquita Filho”, Assis, 2006.

Piemonte, Maria Elisa Pimentel. *Tecnologia pode ser aliada da saúde*. Disponível em: <<http://www.usp.br/espacoaberto/?materia=tecnologia-pode-ser-aliada-da-saude>>. Acesso em: 14 jun. 2016.

Poltronieri, Fabrizio Augusto. O jogo do parangolé. In: Lúcia Santaella e Mirna Feitoza. (Org.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 164-178.

_____. *Possíveis relações entre a arte e os jogos eletrônicos: uma introdução ao conceito de estética aplicado as possibilidades do jogar digital*. Anais do IX SBGames, novembro de 2010. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/artanddesign/Full_A&D_18.pdf>. Acesso em: 06 ago. 2015.

Rabin, Steve. (Ed.) *Introdução ao desenvolvimento de games*. Trad. Opportunity Translations. São Paulo: Cengage Learning, 2011. vol. 1.

Ranhel, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: Lúcia Santaella e Mirna Feitoza. (Org.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 3-22.

Rey, Marcos. *O roteirista profissional: TV e cinema*. São Paulo: Ática, 2009.

Ribeiro, Elzimar Fernanda Nunes. *Deus e o diabo na terra do sol: Caramuru como representação épica da colonização*. 205 f. Tese (Doutorado) - Curso de Letras, Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

Romero, Sílvio. *História da literatura brasileira*. Rio de Janeiro: Garnier, 1888.

Salen, Katie e Eric Zimmerman. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. Trad. Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012a. 1 v.

_____. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. Trad. Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012b. 3 v.

_____. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. Trad. Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012c. 4 v.

Santaella, Lúcia. *Navegador no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

Santiago, Silviano. O narrador pós-moderno. In: _____. *Nas malhas da letra: ensaios*. Rio de Janeiro: Rocco, 2002. p. 44-60.

Sarlo, Beatriz. Estudos culturais. In: _____. *Paisagens imaginárias: intelectuais, arte e meios de comunicação*. Trad. Rubia Prates Goldoni e Sérgio Molina. São Paulo: EDUSP, 2005. p. 75-138.

Silva, Anazildo Vasconcelos e Christina Ramalho. *História da epopeia brasileira – teoria, crítica e percurso*. Rio de Janeiro: Garamond, 2007. vol. 1.

Silveira, Fabrício José Nascimento e Maria Aparecida Moura. A estética da recepção e as práticas de leitura do bibliotecário-indexador. *Perspectivas em Ciência da Informação*, Belo Horizonte, v.12, n.1, p.123-135, Abr. 2007. Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/52>>. Acesso em: 06 ago. 2015.

Souza, Eneida Maria de. *Crítica cult.* Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

Valverde, Monclar. A dimensão estética da experiência. *Textos de Cultura e Comunicação*, Salvador, n.37/38, p. 47-61, 1997.

Vannucchi, Hélia e Gilberto Prado. Discutindo o conceito de Gameplay. *Texto Digital*. Florianópolis, v. 5, n. 2, p. 130-140, ago. 2010. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p130>>. Acesso em: 24 ago. 2018.

Venosa, Angelo. *Caramuru: poema dramático em quatro atos*. São Paulo: Editora Monteiro Lobato, 1922.

Veríssimo, José. *História da literatura brasileira: de Bento Teixeira (1601) a Machado de Assis (1908)*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1969.

Vieira, Gabriela de Oliveira. *Adaptação para novos leitores: como a literatura clássica adaptada fornecida às escolas de ensino público e utilizada pelos professores no processo de ensino estimula a leitura de obras originais*. 111 f. Monografia (Bacharelado em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

Vieira Júnior, José. *Adaptação e roteirização de literatura: Caramuru de, Frei José de Santa Rita Durão*. 64 f. TCC (Graduação) - Curso de Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, Faculdade de Tecnologia de Lins Prof. Antonio Seabra, Lins, 2016. Disponível em: <<http://www.fateclins.edu.br/v4.0/informacoesTrabalhoGraduacaoAluno.php?idTG=227>>. Acesso em: 30 jul. 2016.

Vogler, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. 3.ed. Trad. Petê Rissatti. São Paulo: Aleph, 2015.

Wolf, Mark J. P. e Bernard Perron. Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: revista de Comunicació Audiovisual*. Barcelona, n.4. 2005. Disponível em: <https://www.upf.edu/materi als/depeca/formats/arti2_esp.htm>. Acesso em: 15 fev. 2017.

ANEXO – Adaptação de *Caramuru* para videogame

O roteiro adaptado aqui apresentado foi escrito por José Vieira Júnior, tecnólogo em Jogos Digitais pela Faculdade de Tecnologia Prof. Antonio Seabra – FATEC LINS. O texto é parte de seu trabalho de conclusão de curso intitulado *Adaptação e roteirização de literatura: Caramuru de frei José de Santa Rita Durão*, defendido em 2016, sob orientação do autor desta tese.

A escolha da obra de Durão para a realização da adaptação para videogame deu-se por incentivo do docente, que estimulou aos alunos a realizar adaptações de obras literárias em vez de criar histórias próprias. O trabalho teve início na disciplina de ficção interativa, na qual os alunos deveriam, dentre outros afazeres, buscar em contos os nós narrativos que possibilitassem, na escrita de um roteiro rizomático, escolhas ao jogador. Partiam de uma história linear para transformá-la em uma história labiríntica, portanto, não-linear. Na disciplina de roteirização para jogos digitais, além da estrutura do roteiro e de técnicas de escrita criativa, foi trabalhado o tema da adaptação, especificamente partindo da literatura, passando pelo cinema e chegando ao videogame. Ao final da disciplina os alunos entregam um roteiro para videogame adaptado de uma obra literária.

O ambiente propício para o estudo de adaptações literárias na FATEC LINS foi criado pelo projeto de iniciação científica *Potencialidades lúdicas* que, ao longo de três anos rendeu cinco estudos sobre o uso da literatura para a escrita de roteiros para jogos digitais, e, atualmente, pelo projeto *Jogando com o folclore*, que pretende adaptar as lendas do folclore nacional para videogame.

A grande dificuldade para a realização do roteiro foi a leitura do texto de Durão, segundo o aluno, de linguagem muito rebuscada e distante da habitual. Para superar esse obstáculo, o aluno foi orientado a ler a adaptação de João de Barros, a assistir ao filme *Caramuru – a invenção do Brasil* e a tomar contato com a tese de Edna Castilho Peres. Todo o material sugerido era discutido em reuniões periódicas e foi de extrema importância para desobscurecer o enredo por trás dos versos de Durão.

Após a defesa e aprovação de seu trabalho de graduação, José Vieira Júnior autorizou a utilização de seu roteiro para fazer parte desta tese. O trabalho, na íntegra, assim como os demais oriundos dos estudos supracitados, podem ser encontrados na biblioteca da FATEC LINS e no site <http://fateclins.edu.br/v4.0/trabalhoGraduacaoAlunos.php>.

Caramuru

Por

Dílson César Devides e José Júnior

Caramuru, história do descobrimento da Bahia; de Frei José
de Santa Rita Durão

FADE IN

FASE 01 / CENA 01 - CUTSCENE - EXT. PORTUGAL - NOITE

É mostrado um homem, em algum local de Portugal, no cais, de frente a um navio.

A CÂMERA SAI DE LONGE CHEGANDO MAIS PERTO DELE, PASSANDO PELA CIDADE VAZIA.

A seguinte história introdutória do jogo passa subindo e logo se pede ao jogador pressionar a tecla "P" pra passar para próxima cena - FASE 02:

"Em Portugal, século XVI, tempos das grandes descobertas e colonizações pelo mundo, existia um homem chamado Diogo Álvares Correia. Ele já havia navegado pelos mares algumas vezes. Uma delas foi especial pois o fez participar de um dos marcos da história dos descobrimentos."

"Nessa viagem, Diogo e alguns tripulantes enfrentam o mar com rumo ao desconhecido. Nesse momento ele não sabe, mas a fúria das águas aerá tão grande, que o barco não aguentará e vai naufragar."

FADE OUT:

FASE 02 / CENA 01 - GAMEPLAY - EXT. PRAIA / COSTA BRASILEIRA - DIA

Diogo está de pé em uma praia e mostra-se a mensagem:

"Diogo com alguns sobreviventes consegue chegar a esta praia, mas são surpreendidos por um bando de nativos. Você (Diogo), terá que fugir enquanto puder, mas será inevitável ser pego."

"Pressione 'P' para continuar."

Diogo (jogador) terá que correr dos índios e coletar os itens espalhados pela praia, mas será inevitável ele ser pego. Essas frutas dão ao jogador o acúmulo de pontos.

Ao ser pego, mostra-se uma mensagem pedindo para pressionar a tecla "O" para prosseguir para a próxima fase.

Caso o jogador não consiga chegar ao final da fase, o jogo é reiniciado para a FASE 02 / CENA 01.

CORTA PARA:

2.

FASE 02 / CENA 02 - GAMEPLAY - EXT. PRAIA - DIA / TARDE

Diogo está em pé novamente na mesma praia, e então é mostrada a mensagem:

"Diogo, agora é prisioneiro e está sob mando da tribo nativa. Porém, eles serão atacados pelos índios de Sergipe, inimigos dos Tupinambás. Você (Diogo) terá que lutar com o que puder a favor dos Tupinambás."

"Pressione 'P' para continuar."

A partir daí, aparecem alguns índios e Diogo (jogador) terá que matá-los até que apareça um local para ele fugir. Ao chegar nesse local, ele é redirecionado para a próxima fase.

Caso o jogador não consiga chegar a esta parte ou morra, o jogo é reiniciado para FASE 02 / CENA 01 (cena inicial da fase).

FADE IN:

FASE 03 / CENA 01 - GAMEPLAY - EXT. FLORESTA ROCHOSA - NOITE

Diogo está parado e logo aparece a seguinte mensagem:

"Sergipe fugiu com seus índios!!! Os Tupinambás venceram. Porém, a atenção deles voltou-se contra Diogo novamente. Fuja até o local indicado."

Diogo (jogador) terá que correr até uma grande árvore no final do percurso. Logo em seguida, é direcionado para a próxima cena.

Caso o jogador não consiga chegar até nesta parte, ou morra, o jogo é redirecionado para FASE 03 / CENA 01.

FADE OUT/IN:

FASE 03 / CENA 02 - CUTSCENE - EXT. FLORESTA ROCHOSA - NOITE

Diogo está encurralado pelos índios na árvore. Logo ali, está um pássaro preto morto no chão. Passa o pequeno texto, explicando o que aconteceu:

"Diogo, ao sair correndo do navio, conseguiu levar uma arma. E ao sentir-se encurralado, atirou para cima e matou um pássaro, amedrontando todos os índios. Os nativos então ficaram parados e o saúdam como CARAMURU, que significa Filho do Trovão."

Pede-se para pressionar a tecla "P" para seguir a próxima cena - FASE 04.

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

FADE OUT/IN:

FASE 04 / CENA 01 - CUTSCENE - EXT. FLORESTA - DIA

Diogo, agora Caramuru, está conhecendo, olhando Paraguaçu. Ao fundo está Jararaca, escondido, vendo os dois conversando. É apresentada a seguinte mensagem:

"Diogo 'Caramuru' conhece a índia Paraguaçu, filha do índio Taparica, e se apaixona."

Pede-se para pressionar a tecla 'P' para prosseguir, o que vai fazer mudar o texto da mensagem e seguir com os acontecimentos:

"Jararaca é um índio Caeté, e é pretendente a se casar com Paraguaçu. Ao ver os dois, ele ficou muito enciumado e furioso, e, então, armará uma guerra contra a tribo de Gupeva junto com Caramuru."

Pede-se então para pressionar a tecla "P" e seguir para a próxima cena da FASE 04.

FADE OUT/IN:

FASE 04 / CENA 02 - CUTSCENE - EXT. FLORESTA - NOITE

São exibidos alguns líderes dos aliados de Jararaca: Sergipe, Cupaíba, Urubu, Samambaia, Pessicava, Sabará, Tatu, Sapucaia e Grande Baleia. Aparece a mensagem:

"Jararaca tem como aliados os próprios Caetés, os Potiguaras, os Ovecates, os Maquis, os Carijós, os Agirapirangas, os Itatis, os índios de Sapucaia e da Grande Baleia."

A câmera muda de posição em rotação e mostra Gupeva, chefe dos Tupinambás, junto com Diogo Caramuru. Então, são apresentadas as tribos amigas dos Tupinambás - seis tropas diferentes. Junto segue o texto:

"Caramuru e Gupeva, o cacique dos Tupinambás, também tem ajuda nessa guerra selvagem: os Tupinaquis, os Viatanos, os Poquiguaras, os Tuminvis, os Tanviás, e os Canucajaras."

Ao acabar de mostrar as tropas de índios pede-se para pressionar a tecla "P" para prosseguir pra próxima cena - FASE 05 - CENA 01.

FADE OUT:

4.

FASE 05 / CENA 01 - GAMEPLAY - EXT. FLORESTA ABERTA - DIA

Diogo Caramuru está parado e ouve-se som de estrondo de tambores. Aparece a mensagem:

"Os inimigos já começaram a atacar. Paraguaçu foi ao ataque com suas índias amazonas, com pedras e flechas. Parta para a guerra, atacando até encontrar Jararaca."

Diogo Caramuru (jogador) tem que atacar os índios até encontrar Jararaca. Ao fazer isso, passa para a próxima cena - FASE 05.

Caso o jogador não consiga chegar até esse momento e/ou morra, o jogo é reiniciado para FASE 05 - CENA 01.

FADE OUT:

FASE 05 / CENA 02 - GAMEPLAY - EXT. FLORESTA ABERTA - DIA

Diogo Caramuru (jogador) tem que ir matando os índios e pegando os itens espalhados pela floresta para aumentar vida e pontos.

Depois que matar os líderes das tropas inimigas, identificados com nomes como Urubu, Samambaia e Cupaíba, aparece a mensagem:

"Jararaca fugiu e no caminho ele machucou o pé!!! Agora ele está mais fraco. Porém pegou Paraguaçu. Ele só não contava que as amigas de Paraguaçu, Margarita e Cotia, fossem salvá-la. Elas mataram a Grande Baleia e feriram ainda mais Jararaca, deixando-o mais fraco ainda."

Pede-se para pressionar a tecla "P" para seguir pra próxima parte da FASE 05.

Caso o jogador não consiga chegar até esse momento e/ou morra, o jogo é reiniciado para FASE 05 - CENA 01.

FADE OUT:

FASE 05 / CENA 03 - GAMEPLAY - EXT. FLORESTA ABERTA - DIA

Diogo Caramuru (jogador) tem que continuar a matar os índios. Depois que matar Pessicava, Sabará, Tatu e Sapucaia, aparece uma mensagem: "Sergipe outra vez foge, mas nunca mais será visto. Vá atrás de Paraguaçu."

O jogador tem que procurar Paraguaçu. Ao encontrá-la caída passa para FASE 06.

Caso o jogador não consiga chegar até esse momento e/ou morra, o jogo é reiniciado para FASE 05 - CENA 01.

FADE OUT:

5.

FASE 06 / CENA FINAL 01 - GAMEPLAY - EXT. PRAIA - DIA / TARDE

Diogo Caramuru está parado na praia e aparece a mensagem:

"Você (Caramuru) salvou Paraguaçu. Agora o pai dela está em perigo com Jararaca. Vá atrás deles."

Diogo Caramuru tem que correr em direção ao fim da praia, coletando itens espalhados pela praia. Lá está Taparica, rendido por Jararaca. Aparece a mensagem:

"Jararaca ameaça matar Taparica. Você tem que ser rápido, antes que seja tarde demais."

O jogador tem que matar Jararaca. Quando conseguir, passará a próxima cena da FASE 06.

Caso o jogador não consiga chegar até esse momento e/ou morra, o jogo é reiniciado para FASE 06 - CENA 01.

CORTA PARA

FASE 06 / CENA FINAL 02 - CUTSCENE - EXT. PRAIA - NOITE

Taparica, Paraguaçu e Caramuru estão juntos e felizes. Atrás, todos os índios saudando Caramuru. Aparece o texto:

"Caramuru e Paraguaçu são saudados pelo povo Tupinambá e todas as outras tribos companheiras."

Pede-se para pressionar a tecla "P" para prosseguir com o seguinte texto:

"Pouco tempo depois, eles foram para Portugal onde Paraguaçu foi batizada como Catarina Álvares Paraguaçu. Ao voltarem para o Brasil, esperavam paz em suas vidas, mas já previam que eles enfrentariam outras guerras, negociações e muitas rivalidades..."

Pede-se para pressionar a tecla "P" para continuar.

FADE OUT:

TELA PRETA E O SEGUINTE TEXTO:

"Uma coisa foi certa. Caramuru marcou a sua lenda em solo americano. Sua importância atravessou os mares. No país que hoje chamamos de Brasil ele se tornou parte fundamental da história."

"FIM"

FADE OUT:

CRÉDITOS - EXT. FLORESTA - DIA

A floresta desfocada em movimento com os créditos subindo lentamente.

Ao terminar os créditos, aparece o botão INÍCIO. Ao clicar nele se retorna ao menu inicial.