



AFLUENTE: REVISTA DE
LETRAS E LINGUÍSTICA

ISSN 2525-3441

Dilson César Derides

Universidade Federal do Maranhão/CEE-L

orcid.org/0000-0001-8237-672X

dilson.derides@ufma.br

Caramuru, o jogo

*RESUMO: O presente artigo relata e analisa a adaptação para videogame realizada por José Vieira Júnior, do poema épico *Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia*, de Frei José de Santa Rita Durão. Tem como escopo analítico os arquétipos e as etapas da jornada do escritor descritos por Vogler (2015). Constatou-se que tanto os arquétipos quanto as etapas da jornada do escritor foram utilizados na adaptação como parâmetros para a escrita do argumento e do roteiro, constituindo-se ferramenta bastante útil na empreitada adaptativa.*

Palavras-Chave: Adaptação; Caramuru; Videogame; Roteiro.



O presente texto, é um relato e uma breve análise de um videogame que adaptou o poema épico *Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia*, de Frei José de Santa Rita Durão. Parte de um projeto maior que estudava adaptação literária para videogames na Faculdade de Tecnologia “Prof. Antônio Seabra”

(FATEC LINS), a adaptação em questão realizou-se como um trabalho de conclusão de curso (TCC) de graduação em Tecnologia em Jogos Digitais, sob minha orientação.

Assim, o processo adaptativo de *Caramuru* para o roteiro de videogameⁱ, 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*ⁱⁱ; de Edna Castilho Peres, “*Caramuru*” de Santa Rita Durão: edição adaptada em prosa e anotadaⁱⁱⁱ e o filme *Caramuru: a invenção do Brasil*.

113

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, uma vez que 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 de graduação e aqueles que desistiram do projeto. Restou apenas o autor do argumento e roteiro apresentados neste artigo, 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, até 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 Potiguares 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, 2016, p 36-38).

Tendo como proposta um jogo de ação e aventura, nada mais pertinente que a escolha dos cantos recaísse sobre aqueles 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 à batalha campal promovida pelo enciumado e rejeitado Jararaca (cantos IV e V). Concentrando 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.

Uma das críticas feitas ao épico duriano, é justamente a escassez de ação e o excesso de passagens reflexivas. 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, 2007, 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 tentou 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.

O adaptador 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.

117

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^{iv} sobre os arquétipos^v, 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 (Figura 1) mostra a modelagem de Diogo Álvares no jogo.



FIGURA 1: Modelagem de Diogo Álvares



Fonte: VIEIRA JÚNIOR, 2016, 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 (Figura 2) 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 2: Modelagem de Jararaca



Fonte: VIEIRA JÚNIOR, 2016, 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 (Figura 3). 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 3: Modelagens de Paraguaçu



Fonte: VIEIRA JÚNIOR, 2016, p. 56 e p. 34.

Os personagens Gupeva e Taparica, ainda que não tenham grande participação no enredo do jogo, 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 (Figura 4), 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 4: Modelagem de Sergipe



Fonte: VIEIRA JÚNIOR, 2016, p. 55.

Os demais indígenas que combatem nas batalhas, todos personagens não-jogáveis, foram divididos entre tupinambás e potiguares (Figura 5), como se observa nas imagens abaixo.

FIGURA 5: Modelagem de índios tupinambás e potiguares, respectivamente.



Fonte: VIEIRA JÚNIOR, 2016, 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^{vi} de Vogler (2015), é possível averiguar como e em quais fases do roteiro do jogo elas aparecerem. Nas seis fases no jogo, encontrou-se nove das doze 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.

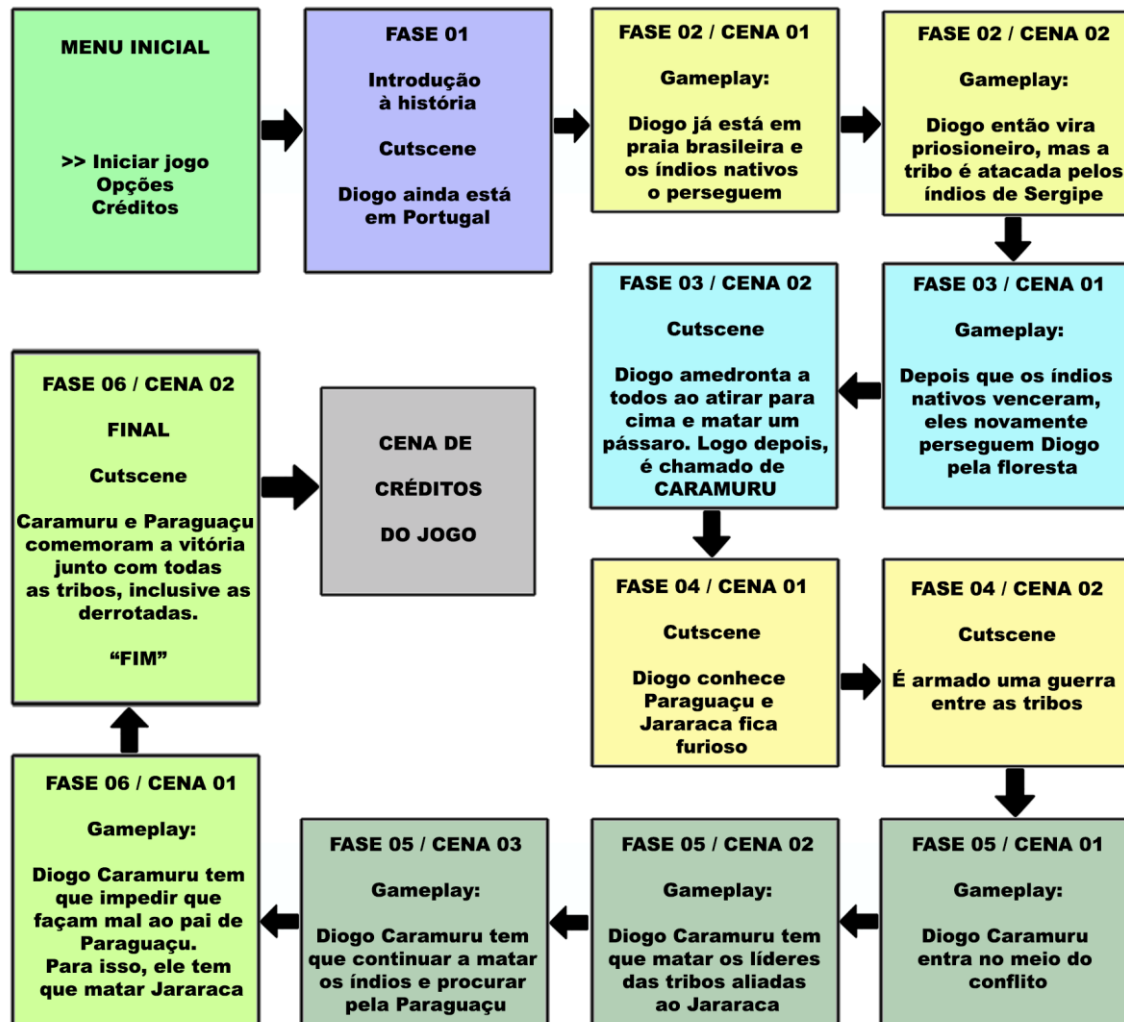
123

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 (Figura 6), é possível ver, de modo esquemático, as fases do jogo.



FIGURA 6: Estrutura funcional das cenas e fases do jogo



Fonte: VIEIRA JÚNIOR, 2016, 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 aventuresca. 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.

Na área de entretenimento digital, uma adaptação passa a ser então uma questão multidisciplinar, que envolve fragmentos diferentes de grande importância ao sentido do enredo e envolvimento do usuário ao produto final. Um jogo eletrônico, pode ser visto como uma espécie de junção entre várias tecnologias para resultar e demonstrar culturas e trazer ao jogador um estado lúdico inevitável (DEVIDES; VIEIRA JÚNIOR; DEVIDES, 2017, p.176).

Independentemente do uso que se faça do jogo em questão, importa para este artigo que os elementos apresentados por Vieira Júnior comprovem 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.

Referências

DEVIDES, D. C. *Do épico ao videogame: Caramuru e as novas mídias*. 2018. 178 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-graduação em Letras, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto, São José do Rio

Preto, 2018. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/180243>>.



DEVIDES, D. C.; VIEIRA JÚNIOR, J.; DEVIDES, M. M. Adaptação e roteirização de literatura: Caramuru, de Frei José de Santa Rita Durão. *V@rvitu*, Itu, n. 6, p. 162-177, jun. 2017. Disponível em <https://issuu.com/varvitu/docs/artigo_9>. Acesso em 18 set. 2020.

RIBEIRO, E. F. N. *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.

VIEIRA JÚNIOR, J. *Adaptação e roteirização de literatura: Caramuru de, Frei José de Santa Rita Durão*. 64 f. TCC (Graduação) – 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, C. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. 3.ed. Trad. Petê Rissatti. São Paulo: Aleph, 2015.

126

Recebido em 23 de outubro de 2020.

Aprovado em 26 novembro de 2020.

CARAMURU, THE GAME

Abstract: This article reports and analyzes the video game adaptation made by José Vieira Júnior, of the epic poem Caramuru: epic poem of the discovery of Bahia, by Frei José de Santa Rita Durão. Its analytical scope is the archetypes and stages of the writer's journey described by Vogler (2015). It was found that both the archetypes and the stages of the writer's journey were used in the adaptation as parameters for the writing of the script and the script, constituting a very useful tool in the adaptive endeavor.

Keywords: Adaptation; Caramuru; Video game; Script.



ⁱ A íntegra do roteiro mencionado pode ser encontrada em: DEVIDES, Dílson César. **Do épico ao videogame: Caramuru e as novas mídias**. 2018. 178 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-graduação em Letras, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto, São José do Rio Preto, 2018. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/180243>>.

ⁱⁱ Barros, J. O Caramuru: aventuras prodigiosas dum português colonizador do Brasil. 3. ed. Lisboa: Sá da Costa – Editora, 1958.

ⁱⁱⁱ Peres, E. C. **"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.

^{iv} Para melhor conhecimento dos estudos de Vogler sobre os arquétipos, confira VOGLER, C. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. 3.ed. Trad. Petê Rissatti. São Paulo: Aleph, 2015.

^v "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" (DEVIDES, 2018, p.133).

^{vi} "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 [...].

De modo esquemático e mais funcional, os estágios da jornada para Vogler são:

1- Mundo comum; 2- Chamado à aventura; 3- Recusa do chamado; 4- Encontro com o mentor; 5- Travessia do primeiro limiar; 6- Provas, aliados e inimigos; 7- Aproximação da caverna secreta; 8- Provação; 9- Recompensa (empunhando a espada); 10- O caminho de volta; 11- Ressurreição; 12- Retorno com o elixir" (DEVIDES, 2018, p.141-142).