

TRANSFIGURAÇÃO TECNOLÓGICA DOS PERSONAGENS DE “DOM CASMURRO”*

Valter Andre Jonathan Osvaldo Abbeg – Universidade Federal de São Paulo

Resumo

A exigência contemporânea de leituras fluídas adaptadas ao leitor imersivo torna-se um convite a revisão das narrativas literárias clássicas. O presente estudo analisa tanto a adaptação quanto a transfiguração dos personagens Capitu e Bento, presentes na obra “Dom Casmurro” de Machado de Assis, em jogos virtuais e digitais, mediante a adaptação didática. Este limita-se a dimensão dos personagens, sua caracterização, emolduramento enquanto signos de uma dada representação em estratégias presentes em jogos partindo ou não da leitura de “Dom Casmurro”. Utiliza-se a caracterização do leitor e os estudos da cibercultura para problematizar as relações intrínsecas dos personagens. Dessa forma, tomamos como corpus a obra de Machado de Assis e da virtualidade como proposto para realizar a análise da transfiguração dos personagens. Esta pesquisa encontra-se, em fase de desenvolvimento, mas constatamos que essa nova maneira de ler transforma e contribui positivamente para o acesso à literatura. Parcialmente, considera-se que a leitura fluída não se torna recorrente, não há a constituição de hiperlinks ou associações múltiplas, mas um caminho proposto, rígido, constituindo uma sequência previsível de ações, emoldurando os personagens na obra proposta. Ocorre na adaptação, um processo de reorganização e ressignificação da narrativa frente aos personagens, reconstruída no jogo que se propõe educativo, promove uma recodificação, e consequente, transfiguração da narrativa original.

Palavras-chave: Tecnologia Digital. Virtualização. Literatura.

1. Introdução

A exigência contemporânea de leituras fluídas adaptadas ao leitor imersivo torna-se um convite a revisão das narrativas literárias clássicas. O presente estudo analisa tanto a adaptação quanto a transfiguração dos personagens Capitu e Bento Santiago, presentes na obra “Dom Casmurro” em jogos virtuais e estratégias didáticas que utilizam a tecnologia computacional e informacional como forma de romper com a passividade de educandos. Um exemplo de transfiguração dos personagens pode ser encontrado no jogo homônimo ao livro disponibilizado no site “Livro e Game”, que segundo Coelho surge como uma proposta de mostrar aos jovens, assim, qualquer público não necessariamente escolar que a literatura clássica pode ser divertida e interessante, adaptando-se ao modelo de jogo virtual (2014, p.75).

O projeto acima intitulado apresenta atualmente três obras: “Memórias de um Sargento de Milícias”, um romance de Manuel Antônio de Almeida publicado em sua versão impressa em 1854; “O Cortiço”, um romance do escritor brasileiro Aluísio Azevedo impresso e publicado em 1890; e, “Dom Casmurro” um romance escrito por Machado de Assis em 1899. Incitou diferentes práticas no âmbito escolar, para promover a adesão dos jovens, propiciando uma espécie de “releitura”, ou reelaboração da obra, adaptando-a às necessidades ou práticas tecnológicas da atualidade. Este ditame assume forma de polarização entre o livro,

*XIV EVIDOSOL e XI CILTEC-Online - junho/2017 - <http://evidosol.textolivre.org>

artefato guardado na biblioteca, ente morto, e a constituição de uma representação, figurativa e dotada de mobilidade, ente vivo.

A análise parte da caracterização do leitor e os estudos da cibercultura para problematizar as relações intrínsecas dos personagens, decompondo as inúmeras possibilidades que este novo meio de impulsionar a literatura propicia. Dessa forma, além de tomarmos como corpus a obra de Machado de Assis abordamos a questão do espaço, da cultura e da virtualidade para realizar a análise da figuração dos personagens.

Esta pesquisa encontra-se, em fase de desenvolvimento, elencando e problematizando os jogos digitais que realizam a adaptação de leituras clássicas de língua portuguesa. Neste momento, debate-se tanto os aportes teóricos da cibercultura em sua complexidade, dispondo e elencando elementos que conduzem o leitor a personificação típica e ilustrada de Capitu e Bentinho, num movimento de transfiguração, materializando tanto a imagem quanto intervindo no contexto da história.

Assim, este trabalho limita-se a dimensão dos personagens, sua caracterização, emolduramento, figuração e transfiguração enquanto signos de uma dada apresentação ou representação em estratégias presentes na virtualidade e nas diferentes tecnologias que podem ser desenvolvidas nas formas midiáticas atuais.

2 Os aportes da cibercultura

Para debater a produção literária, sua adaptação, importação ou transmutação de plataforma, suporte ou significados, neste novo contexto cultural que emerge das tecnologias da informação, computação eletrônica, desenvolvimento de sistemas e processamento de dados, além de suas formas de interação, devemos compreender tanto o espaço quanto a cultura digital, também definida como cibercultura.

O espaço virtual admite sua concretude na interconexão da rede mundial de computadores, mas... “O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LEVY, 1999, p. 17).

Mas, este espaço é regido não pelos binômicos zeros e uns, mas por diferentes demandas de regras, que constituem fator indispensável para realizar as conexões.

A chave para conectar a rede está no seu conjunto subjacente de regras de comunicação ou protocolos. Para o usuário, a execução dos protocolos da rede é até certo ponto fácil, na medida em que não é necessário saber o que está por baixo da interface na tela, muito menos como funcionam os programas computacionais e a máquina em que esses programas são processados. (SANTAELA, 2004, p.39)

Assim os protocolos da rede, desconhecidos dos navegadores, usuários e leitores, restringem-se aos desenvolvedores do sistema, e cabem a este delimitar os caminhos, os acessos, os sistemas, por mais, que ora ou outra, estes possam ser burlados, ultrapassados e reorganizados pela própria navegação errante dos leitores.

Santaela caracteriza três diferentes tipos de usuários quanto a sua aptidão, habilidades, e características cognitivas de desbravar o espaço virtual: o novato, o leigo e o experto. (2004, p.54). Nesta caracterização, não há uma linearidade ou fases definidas, posto que os processos e características não são de oposição, mas complementares.

O usuário-navegador novato caracteriza-se por memorizar caminhos, únicos na rede, e estando fora deles os elementos tornam-se irreconhecíveis. (SANTAELA, 2004, p.62). O

leigo, “...se limita a fazer sempre as mesmas coisas...”, num processo de exploração sente dificuldades, mas realiza as tarefas através de tentativas. Destacamos a concepção do experto:

O experto, por fim, tem conhecimento dos aplicativos no seu todo, manipulando as ferramentas e os comandos com desenvoltura e velocidade. Transita pela rede com familiaridade em função da representação mental clara que tem da estrutura, da qualidade e das idiossincrasias dos mecanismos de navegação (SANTAELA, 2004, p.66)

O usuário experto torna-se capaz de vislumbrar os mecanismos de navegação no espaço virtual, pois, encontra-se inserido na cultura virtual, permitindo seu livre acesso, sua passagem por diferentes caminhos.

3 A transfiguração dos personagens

Devemos reconhecer, que: “Dom Casmurro é, dos romances de Machado de Assis, o que mais tem suscitado interpretações. É o romance mais comentado, mais discutido, mais esmiuçado.” (MATIAS, 2010, p.138)

Sendo exigência em processos vestibulares, concursos, leitura obrigatória principalmente em cursos de ensino médio, a obra de Machado de Assis imprime uma exigência tanto na produção de novas semioses, quanto na sua adaptação para outras plataformas, sejam visuais, auditivas ou virtuais.

Incidem neste campo peculiar, mesmo descartando o viés comercial, o filme “Dom” de 2003, com roteiro e direção de Moacyr Góes, que reorganiza e reimagina a obra Dom Casmurro. Há também adaptações em quadrinhos, adaptados e ilustrados José Aguiar e Wellington Srbek, desta forma sua adaptação para o espaço virtual, não acontece despregada das necessidades da própria comunidade, para ampliar tanto a clientela quanto, porque não, difundir esta obra de valor inestimável para a cultura literária brasileira.

Todavia, percebe-se uma simplicidade de alguns jogos, reduzindo a interação entre o jogo e o jogador. “O jogo ocorre todo a partir de cálculos internos da engenharia de jogo feitos a partir de decisões simples tomadas pelo jogador” (MENDONÇA, 2015, p.37). Os jogos em rede, tendem a uma complexidade cada vez maior, envolvendo jogos em primeira pessoa, quando o jogador assume a posição do personagem, ou mesmo jogos multiplataforma, com diversos jogadores ao mesmo tempo. O jogo “Dom Casmurro”, ou melhor os jogos seguem uma linearidade sequencial, que não precisam ser respeitadas, pois, não consistem em fases, não é necessário que o jogador cumpra ou realize tal jogo para que possa ascender ao próximo nível, tornando o jogo monótono e pouco desafiador, contrariando a própria estrutura de um romance.

“A estrutura do romance pretende persuadir o leitor e evitar a suspeita de que tudo possa não ser como parece, sem, é claro, destruir as bases de suspeição sobre as quais se assenta uma interpretação melhor.” (MATIAS, 2010, p.139)

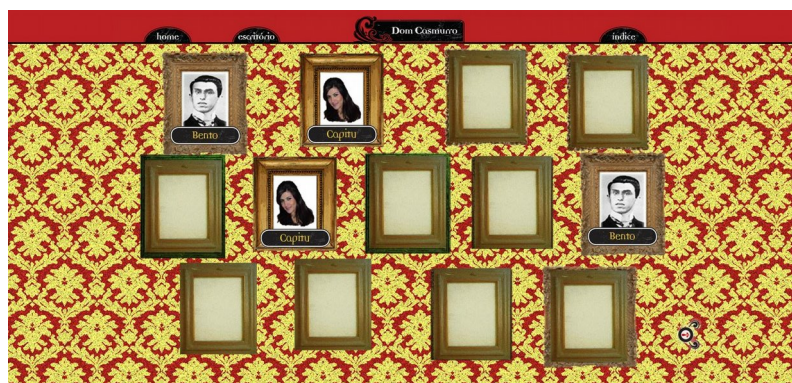


Fig.1 - Jogo da memória com retratos dos personagens.

Fonte: <http://www.livroegame.com.br/domcasmurro/> Acesso em 10 jul. 2016.

Enquanto na obra impressa, nas letras, “...o escritor recorre aos artifícios oferecidos por um código a fim de engendrar suas criaturas.” (BRAIT, 1985, p.52). A obra digital transborda para outro suporte, a tela do computador, exigindo não do escritor, mas do programador uma série de tomadas de decisões que incidirão sobre a recepção da referida obra, produzida ou adaptada. O elemento que destaca-se na adaptação de “Dom Casmurro” é a transfiguração dos personagens, ou, sua personificação numa dada imagem, como podemos verificar na figura número um.



Fig.2 - Trecho com passagens do texto original de Machado de Assis.

Fonte: <http://www.livroegame.com.br/domcasmurro/> Acesso em 10 jul. 2016.

A transfiguração dos personagens centrais da obra de Machado de Assis ocorre na imposição de uma dada representação, necessária dada o suporte do jogo propriamente dito, mas, que inexoravelmente acaba por propiciar uma limitação da própria história, antes resguardada ao imaginário.

Enquanto Capitu com “olhos de cigana oblíqua e dissimulada” representando a sedução na obra impressa, temos sua materialização numa fotografia, numa ilustração que incute inúmeras outras possibilidades. Bento Santiago, Bentinho, figura uma imagem distorcida, distoante a descrição impressa.



Fig.3 - Representação em Imagem de Capitu e sua mãe (jogo de adivinhar).
 Fonte: <http://www.livroegame.com.br/domcasmurro/> Acesso em 10 jul. 2016.

Segundo Mendonça (2015) os jogos disponibilizados não permitem uma interação lúdica suficiente, e "... não se adequariam como bons exemplos de jogos digitais ou, mais especificamente, não se enquadrariam como bons objetos de aprendizagem." (MENDONÇA, 2015, p.37). Em oposição, Coelho descreve:

...as relações – narrativas e dialógicas – se constituem como uma estratégia didática que leva o aluno a jogar e, simultaneamente, a obter conhecimento do conteúdo literário do livro através do game eletrônico. Logo, esse novo material didático, jogo digital, auxilia no ambiente escolar uma vez que o aluno não faz somente uma leitura da narrativa verbal, livro impresso, e sim, realiza uma leitura participativa, que possibilita através de suas ações a construção da narrativa virtual do game. (2014, p.89)

As diferenças de análise refere-se a dimensão do uso do jogo por estudantes desenvolvida por Mendonça (2015), enquanto o estudo de Coelho destaca as potencialidades do jogo em si, sem sua referida aplicação. Andrade sintetiza a discussão: "A proposta, muito bem intencionada, visa claramente estabelecer uma mediação partindo dos games para suas respectivas obras. O problema é que, devido ao alto teor pedagógico do projeto, a agência dos jogadores foi sacrificada." (ANDRADE, 2016, p.38)

4 Conclusão

Parcialmente, considera-se que a leitura fluída não se torna recorrente, não há a constituição de hiperlinks ou associações múltiplas, mas um caminho proposto, rígido, constituindo uma sequência previsível de ações, emoldurando os personagens na obra proposta.

O jogo não induz a pesquisa ou a produção de conhecimentos específicos sobre os personagens, tampouco há uma lógica lúdica de adivinhações ou outros mecanismos que recompensem o leitor pelos seus acertos, uma vez que o jogo pode ser continuado sem que suas fases sejam cumpridas; além, de que os jogos referem-se aos personagens como entes postos num dado cenário já constituído, pouco se aprofunda nas semioses a serem realizadas. Todavia o jogo, atende a necessidade e rompe com barreiras no processo de adaptação de obras literárias clássicas brasileiras para o espaço virtual, produzindo um novo sentido, constituindo parte da cibercultura.

Ocorre na adaptação, um processo de reorganização e ressignificação da narrativa frente aos personagens, reconstruída no jogo que se propõe educativo, promove uma

recodificação, e consequente, transfiguração da narrativa original. Os personagens são caracterizados num processo de código-escrito e código-visual, evidenciando uma conformação identitária no qual se revela tanto uma potencialidade para o jogo, como um limite para a interpretação da obra literária.

Deste modo, a continuidade deste estudo visa atingir um estudo de caso, envolvendo estudantes do ensino médio, visando qualificar as diferenças sógnicas, da imagem, e do imaginário perante os personagens e como incide a personificação e a transfiguração sobre os elementos da narrativa da literatura clássica brasileira. Analisar as possibilidades de representação dos personagens através de dois grupos focais, um desenvolvendo a leitura através da impressão (livro) e outro a partir do jogo virtual

Referências

ANDRADE, M. L. de. **Literatura e games**: questões atuais do estabelecimento do campo literário. Maringá, 2016. 94 fls. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Estadual de Maringá, 2016.

COELHO, P. M. F.. O dialogismo e as construções narrativas no game literário brasileiro: Memórias de um Sargento de Milícias. **Revista de Comunicación Obra Digital**, n.6, p.74-91, fev. 2014. Disponível em <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/27/44> Acesso em 20 maio 2016.

_____; COSTA, M. R. M. Entre o Game Educativo e a Obra Literária: a educação inserida nas novas mídias. **Revista EducaOnline**, Rio de Janeiro, v. 7, n.3, p.91-111, set.-dez, 2013. Disponível em <http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page=article&op=download&path%5B%5D=548&path%5B%5D=593> Acesso em 30 maio 2016.

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MATIAS, F. dos S.. A presença de Otelo em Dom Casmurro. **Revista de Ciências Humanas**, v. 10, n. 1, p. 134-145, jan./jun. 2010. Disponível em <<http://www.cch.ufv.br/revista/pdfs/vol10/artigo3evol10-1.pdf>> Acesso em 10 jul. 2016.

MENDONÇA, A. N. F. de. **O jogo digital como incentivador da leitura em alunos do ensino médio**. Porto Alegre, 2015. 218 fls. Tese (Doutorado em Informática na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

SANTAELA, L. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.