

Universidade de Évora

Mestrado em Literaturas e Poéticas Comparadas

---

**Jogar o livro, ler o jogo**

---

Ana Sofia Dias Teles David

Professora Orientadora: Cláudia Sousa Pereira

Universidade de Évora

Mestrado em Literaturas e Poéticas Comparadas

---

**Jogar o livro, ler o jogo**



169 258

---

Ana Sofia Dias Teles David

Professora Orientadora: Cláudia Sousa Pereira

Às minhas fadas e aos meus heróis,  
Os que conhecem o caminho para a ilha.

## **Jogar o livro, ler o jogo**

### Resumo

*Jogar o livro, ler o jogo* é um estudo comparatista entre a obra de literatura de leitura juvenil, *O Sétimo Herói* de João Aguiar, a herança da matéria clássica e o videogame.

São abordados os conceitos de literatura infanto-juvenil, estabelecendo um ponto de partida para o estudo comparatista entre a obra em estudo e a matéria clássica, a questão do mito e do conceito de herói.

São igualmente abordados os conceitos de ludologia e descritas as principais técnicas do processo de criação de um videogame, conduzindo à análise do jogo *Prince of Persia*, em comparação com os conceitos anteriormente desenvolvidos.

Em conclusão são apresentados os pontos de convergência e de divergência entre os fenómenos culturais, livros e videogames.

## **Play the book, read the game**

### Abstract

*Play the book, read the game* is a comparative study between the juvenile's book *O Sétimo Herói* by João Aguiar, the classical motif heritage and videogames.

The concepts of children's and Juvenile Literature are approached, establishing a starting point for the comparative study between the studied work and the classical motif, the myth question and hero concept.

Ludology concepts are addressed and the main techniques of a videogame creation process are described, leading to the analysis of the game *Prince of Persia*, in comparison with previously developed concepts.

In conclusion, the similarities and differences between the cultural phenomena, books and videogames, are presented.

## Índice

Abrir a Caixa	2
1. Aventuras de papel	6
2. Jorge, um herói de papel	9
2.1 – Os trabalhos de Jorge	12
2.1.1 – A partida	14
2.1.2 - A aprendizagem	
2.1.3 - O regresso	22
2.2 - Virar de páginas	24
2.2.1 – Página a página	
3. Passar de nível	27
4. <i>Prince of Persia</i> , um herói no ecrã	30
4.1 – <i>The Sands of Time</i>	31
4.2 - <i>Warrior Within</i>	32
4.3 – <i>Two Thrones</i>	33
4.4 – Por detrás do jogo	34
5. Desenhar heróis	36
5.1 – No papel	
5.1.1 – “ <i>A Morfologia do Conto</i> ” de Propp	
5.1.2 – “ <i>O Herói de Mil Faces</i> ” de Campbell	37
5.1.3 – Uma comparação possível	
5.2 – Na tela	39
5.2.1 – “ <i>The Art and the Science of Screenwriting</i> ” de Parker	
5.3 – No ecrã	40
5.3.1 - <i>A Practical Guide to the Hero Journey</i> de Christopher Vogler	
5.4 – Traços e linhas	42
6. A jornada do herói	44

6.1 – No trilho do “bosque mitológico”	45
6.2 – Fora dos trilhos	48
7. Mito e herói	50
7.1 – A idade dos heróis	52
8. Aventuras nas pontas dos dedos	56
8.1 - Mundos paralelos ou mundos cruzados	57
8.1.1 – Convergências e divergências	58
Fechar a caixa	63
Bibliografia	
Índice de Imagens	

-----

## Abrir a caixa

Ωραι καλλικομοι στεφον ανθεσι ειαπιωοισι  
 παντα δε οι χποι κοσμον εφηρμοσε Παλλας Αθηνη  
 εν δ' αρα οι στηθεσσι διακτορος Αργειφοντης  
 ψευδεα θ' αιμυλιους τε λογους και επικλοπον ηθος  
 τευξε Διος βουλησι βαρυκψυπου εν δ' αρα φωνη  
 θηκε θεων κηρυξ, ονομηνε δε τηνδε γυναικα  
 Πανδωρην, οτι παντες Ολυμπια δωματα εχοντες  
 δωρον εδωρησαν, πημ' αψδρασιν αλφησιν.  
 Αυταρ επει δολον αιπυν αμηχ ανον εξετελεσσεν,  
 εις Επιμηθεα πεμπε πατηρ κλυτον Αργειφοντην  
 οωρον αγοντα θεων, ταχυν αγγελον ουδ' Επιμηθευς  
 εφρασαθ ως οι ειπε Προμηθευς μη ποτε δωρον  
 δεξασθαι παρ Ζηνος Ολυμπιου, αλλ' αποπεμπειν  
 εξο πισω, μη που τι κακον ειχε, νοησε.

(Hesíodo, *Os trabalhos e os dias*, vv. 75-89)<sup>1</sup>

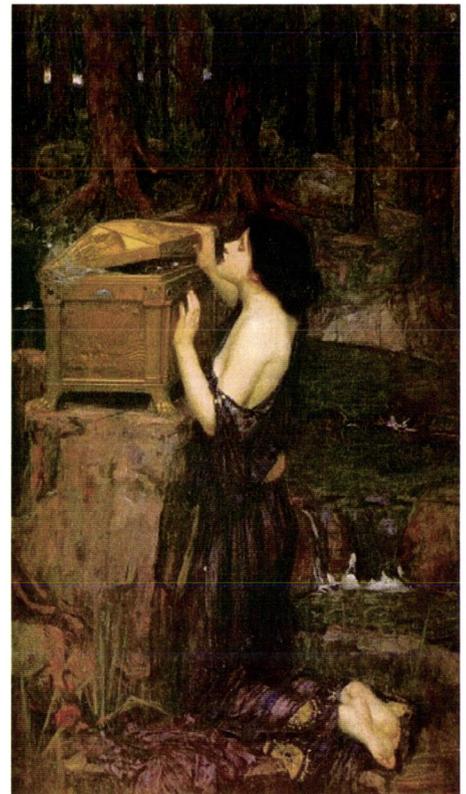


Ilustração 1 - Caixa de Pandora de John William Waterhouse

Conta o mito...

Que Pandora foi a primeira mulher criada pelos deuses. Zeus enviou-a a Epimeteu, irmão de Prometeu, que estava condenado a 30.000 anos acorrentado no Monte Cáucaso por ter roubado o fogo aos deuses e entregue aos homens. Epimeteu tinha sido advertido pelo irmão quanto aos perigos de aceitar presentes de Zeus, mas ignorou o conselho e casou com Pandora. A mulher levou consigo uma caixa selada que lhe fora oferecida por Zeus. Um presente malicioso, a caixa continha todos os males da humanidade...

<sup>1</sup> Então em seu peito, Hermes Mensageiro Argifonte mentiras, sedutoras palavras e dissimulada conduta, forjou, por desígnios do baritonante Zeus. Fala o arauto dos deuses aí pôs e a esta mulher chamou Pandora, porque todos os que têm olímpica morada deram-lhe um dom, um mal aos homens que comem pão. E quando terminou o íngreme invencível ardil, a Epitemeu o pai enviou o ínclito Argifonte veloz mensageiro dos deuses; Epitemeu não pensou no que Prometeu lhe dissera jamais dom do olímpio Zeus aceitar, mas que logo o devolvesse para mal nenhum nascer nos homens mortais. Depois de aceitar, sofrendo o mal, ele compreendeu. (tradução de Mary Lafer)

Nos meus tempos de licenciatura, assisti a uma conferência do Prof. Victor Jabouille intitulada “Velhos Mitos, Novos Mitos”, na Aula Magna, em 2000. Desde o primeiro ao último minuto, a assistência riu, sorriu e questionou as abordagens apresentadas. Apresentar uma imagem de Aquiles não impressionou quem assistia, mas ver a fotografia do Eusébio fez pensar. A forma como bebemos os mitos e recriamos os heróis, nas nossas vidas, de forma consciente ou inconsciente, faz parte de quem somos e da nossa cultura.

Anos mais tarde, na cadeira de Literatura para a Infância e a Cultura do plano curricular do Mestrado em Literaturas e Poéticas Comparadas, numa conversa sobre a forma como as histórias dos livros podem cativar as crianças, a professora partilhou uma experiência interessante com os filhos. Quando adivinha o final de uma história e os filhos ficam muito surpreendidos, “Como é que sabias o fim?”, ela responde serenamente que a história é sempre a mesma.

Estes foram os primeiros passos que conduziram a este trabalho: reconhecer a matéria clássica em todas as formas de cultura e a magia da literatura infanto-juvenil.

Este trabalho pretende realizar um estudo comparatista, tomando como ponto central uma obra do universo literário português que visa o público juvenil, *O Sétimo Herói* de João Aguiar, com a herança da matéria clássica e com o jogo, compreendendo-se aqui todos os jogos electrónicos, independentemente do formato videojogo, computador ou telemóvel. Oscilando a terminologia utilizada, o objecto de estudo refere-se sempre aos formatos enumerados.

Após uma primeira leitura de *O Sétimo Herói*, parece predominar a matéria celta, com traços de Tolkien, tendo em conta algumas características do mundo paralelo em que o herói terá de cumprir a sua missão, nomeadamente os nomes estranhos das personagens, alguns traços de descrição e os elementos de magia.

Numa segunda leitura, porém, encontramos no protagonista, Jorge, traços de um herói descendente de Hércules, destacando-se a coragem, a persistência e a inteligência, na forma como progride nas etapas que lhe são propostas.

Por conseguinte, num primeiro momento, iremos focar o nosso estudo na importância que a cultura clássica pode exercer, directa ou indirectamente, na literatura juvenil actual, nomeadamente na construção da figura do herói.

Ao reconhecermos traços comuns entre heróis clássicos e heróis actuais na literatura, propomo-nos encontrar semelhanças com os seus descendentes no videojogo, nomeadamente o *Prince of Persia*. Não serão os Doze Trabalhos de Hércules momentos de transição de nível? O nosso foco, num segundo momento, será no estudo comparatista entre o livro juvenil e o videojogo, reconhecendo pontos de contacto e de afastamento entre a literatura e a ludologia.

Abrimos assim a caixa de Pandora.

A pesquisa de bibliografia tem-se revelado um processo árduo e pouco proveitoso. Os estudos realizados no que respeita quer à literatura juvenil, quer à ludologia, são fruto da investigação de áreas de estudo paralelas.

Se pensarmos que só em 1979 se celebrou o Ano Internacional da Criança, talvez possamos adivinhar as razões por detrás do tardio florescimento da literatura infanto-juvenil. Para além de não ser um campo de estudo muito explorado pela instituição académica, a literatura infanto-juvenil é normalmente trazida pela mão das Ciências da Educação, sendo o livro infantil ou juvenil observado num vertente educativa, enquanto apoio à formação de leitores.

Reconhecemos a valência formadora e educacional do livro infantil/juvenil, contudo, no nosso estudo, pretendemos observá-lo enquanto objecto de prazer, na sua relação com a criança / jovem.

Os videojogos, tal como a literatura infanto-juvenil, viveram durante muitos anos à margem dos estudos académicos. Áreas como a sociologia, a psicologia e outras ciências sociais, centravam-se na violência presente em muitos jogos, na capacidade de causar dependência e no conseqüente isolamento do jogador.

A chegada dos videojogos ao campo universitário é recente. Um grupo de investigadores, para quem os jogos faziam parte do quotidiano, percepcionou que estes se situam na realidade a um nível mais vasto, ao nível da cultura. As áreas dos estudos culturais e de ciências da comunicação abriram as portas aos jogos. Eespen Aarseth propõe o termo *game studies* e pouco mais tarde, em 1998, o termo ludologia aparece-lhe associado.

O jogo é observado enquanto objecto cultural, lúdico, de prazer. Jorge Martins Rosa (2002) arrisca algumas subdivisões à categoria abrangente do jogo como fenómeno

*cultural: “o jogo como forma de narrativa, o jogo como imersão, o jogo como arte, o jogo como elemento de socialização, o fenómeno revivalista do retrogaming, etc).”*

No nosso ponto de vista, os estudos comparatistas podem trabalhar os dois objectos culturais, livro e jogo, simultaneamente, sem terem de sair da caixa em momentos diferentes; é isso que nos propomos fazer. Compreender as motivações e implicações por detrás do objecto final, o processo que conduz ao sucesso ou ao fracasso de um livro ou de um jogo.

Em Abril de 2006, em entrevista com Ana Sousa Dias, na RTP 2, António Lobo Antunes falava dos jovens presos aos videojogos, considerando que estes estavam passivamente a receber o trabalho “mastigado” por outros, desejando que lessem, pois ler era um processo criativo. Sem formular imediatamente uma opinião, fiquei com as palavras na cabeça.

Uns dias mais tarde, ao ouvir uma conversa banal sobre animais de estimação, compreendi claramente a minha posição. Discutia-se quem era “uma pessoa de cães” e quem era “uma pessoa de gatos”, parecendo que uma premissa invalidava automaticamente a outra.

Atrevo-me a dizer que, na grande maioria das vezes, assistimos à discussão entre livros e jogos, como se existissem as “pessoas de livros” e as “pessoas de jogos”. Mas não poderão existir “pessoas de livros e jogos”?

## 1. Aventuras de papel

*“Antes de poder haver livros para crianças, tinha de haver crianças.”*

Towsend citado por Shavit, 2003, p. 22

Se hoje a literatura para crianças merece uma área especializada nas livrarias, tal facto deve-se a uma evolução cultural. Mesmo tratando-a sumariamente, esta é uma questão incontornável para o nosso estudo.

Durante séculos as crianças eram vistas como pequenos homens e mulheres, sem interesses e necessidades próprias. A consciência da especificidade da noção de infância foi determinante para a produção de livros para crianças. Em Portugal, por exemplo, só depois de 1833, a produção editorial regista um crescimento digno de nota (cf. ROCHA, 2001: 46).

Este é um ponto assente, como podemos confirmar numa entrevista a Matilde Rosa Araújo, “em discurso directo” em 2003. Quando questionada sobre o que levava os escritores para a infância e juventude a ocuparem um lugar tão modesto nas histórias da literatura, responde: *“Porque a Literatura para a Infância foi sempre considerada marginal. Nem foi considerada! Só no princípio do século passado começa, de certo modo, a ser considerada. (...) Mas a assunção dos Direitos da Criança foi muito tardia... (...) Como seria possível uma Literatura para a Infância com estatuto de Literatura, quando a criança não tinha estatuto como pessoa?”*.

Shavit dedica precisamente um capítulo da sua obra à questão da auto-imagem da literatura para crianças, considerando que a auto-imagem do sistema infantil, como todas as outras, é determinada quer por pontos de vista externos, quer por pontos de vista internos, ambos dependentes dos *“actores sociais na cultura. O ponto de vista externo tem a ver com o modo como outros sistemas encaram o sistema infantil, enquanto o ponto de vista interno tem a ver com a ideia que o sistema faz de si próprio. Estas perspectivas, interna e externa, são reciprocamente formuladas em adaptação uma à outra, reforçando-se assim apesar do facto de por vezes representarem interesses contraditórios.”* (2003: 60)

Na perspectiva externa, teremos de considerar o facto da literatura para crianças ter sido encarada como inferior face a outros sistemas. A comprová-lo, a quase ausência de livros infantis reconhecidos enquanto património cultural e considerados nas histórias de literatura nacionais.

A área das ciências da educação considera a literatura para crianças um campo de estudo legítimo, no entanto, não enquanto parte da literatura, mas como parte do sistema educativo – uma ferramenta ao serviço do ensino da criança: “(...) *o desenvolvimento da literatura para crianças liga-se à escolaridade e aos seus objectivos, à legislação sobre sistemas educativos e às grandes correntes dos estudos de psicologia infantil, pois das directrizes que geram depende o lugar concedido ao livro não escolar dentro da sala de aula e a sua projecção na vida extra-escolar da criança.*” (ROCHA, 2001: 13)

Resultado desta fraca imagem da literatura para crianças é a fraca auto-imagem do escritor para crianças. Comparado com os escritores “para adultos”, os escritores para crianças vêem o seu trabalho dificultado por terem de agradar a um público que não é o seu destinatário real.

Na perspectiva interna, o facto da avaliação do escritor para crianças não ser feita pelo destinatário oficial, mas pelos adultos que fazem chegar os livros às crianças, conduziu a que muitos escritores, principalmente homens, não assinassem as suas obras. Hoje tal já não acontece, porém os escritores para crianças continuam a sentir-se algo reticentes em se assumir enquanto escritores de livros para crianças. (cf. SHAVIT, 2003: 66-67)

Se muito se espera dos autores que escrevem para crianças, temos tanto dever de os reconhecer, como eles têm de reconhecer as suas responsabilidades para com o seu leitor. (cf. ROCHA, 2001: 21) Mesmo estando em pleno século XXI, ainda existe necessidade de defender o elemento não-didáctico da literatura para crianças, tantas vezes asfixiada pela imposição de um desempenho de funções que não são exigidas à literatura para adultos. A leitura pelo prazer de ler, desprovida a responsabilidade escolar, é um direito do leitor, seja criança ou jovem. A dimensão estética e lúdica da literatura infanto-juvenil tem de ser reconhecida por todas as áreas de estudo.

Diversos autores, de acordo com diferentes pressupostos, têm proposto algumas definições para o conceito de literatura infanto-juvenil. Cecília Meireles defende que “*mais do que literatura infantil existem “livros para crianças”, devendo ser estas a classificar o que lêem com utilidade e prazer e Denise Escarpit lamenta que se mantenha a “atitude dogmática dos adultos que encaram a literatura para crianças como um terreno onde é aceitável decretar funções e modos de utilização”*. Mercedes Manzano aponta três elementos fundamentais da literatura infanto-juvenil: simplicidade criadora, audácia poética e comunicação adequada. (Cf. Definição do conceito de literatura para a infância e juventude).

João David Pinto Correia diferencia literatura infantil e literatura juvenil: “*Na literatura infantil, o produtor vai preocupar-se com fomentar a criatividade na criança: as histórias aproveitam não só o fantástico, o maravilhoso (as fadas, os gigantes, os anões, etc), como vão explorar os aspectos mais poéticos, inéditos de pormenor, do ambiente em que vive a criança, ou a natureza exótica que facilitem um maior contacto com a realidade distante (no espaço e no tempo)*” enquanto “*a literatura juvenil consiste em práticas literárias de «imaginação» que podemos caracterizar como próximas das «literatura de massas».*” (ibidem)

A obra central do nosso estudo inclui-se no género de literatura juvenil, definido por Maria de Fátima Albuquerque como “*um tipo específico de expressão literária, constituído por obras de ficção, escritas geralmente por adultos e destinadas a um público juvenil, por isso, baseadas em contextos determinados, com conteúdos temáticos sistematizáveis e normas formais bem definidas*”. (cf. Literatura Juvenil, in E-Dicionário de Termos Literários)

A literatura juvenil destina-se a um público leitor de idade superior aos doze anos. A partir da (pré-)adolescência, os jovens buscam a interpretação do mundo, alargando o seu auto-conhecimento, nesta fase de crescimento – os jovens exploram os factos e acontecimentos, tomando um posicionamento crítico, racionalizando e seleccionando as experiências apreendidas (cf. ibidem).

## 2. Jorge, um herói no papel

*“Justamente, observou Jorge, eu não sou um herói, embora também não seja um idiota, espero. Mas Shenazimm afastou a objecção com um gesto largo.*

*- É só uma questão de estudares e aprenderes. Assim à primeira vista, não direi que sejas o candidato ideal, mas já vi muito pior. Depois da aprendizagem, acho que ficarás apto.”* João Aguiar, *O Sétimo Herói*, p.41

Ao abrir *O Sétimo Herói* de João Aguiar, entramos no reino da Lysitaya, um mundo paralelo, para onde Jorge foi levado por três ximptófagos<sup>2</sup>, Úgui, Dúgui e Búgui, e recebido por Tátá. Na presença da maga Shenazimm, uma velhota pequenina e magra, de cabelos brancos, com uma bengala muito fina, de bambú, na mão direita, conhece o objectivo destes habitantes do mundo Óglaglah – torná-lo um herói.

Encontrarmo-nos num universo paralelo, a presença da magia, os nomes próprios das personagens e locais, numa primeira leitura acreditamos estar perante influências da mitologia celta, do mundo de Tolkien<sup>3</sup>.

O universo celta está repleto de outros mundos, de reinos invisíveis de deuses, espíritos, fadas, elfos e gigantes. O véu que divide o mundo real do mundo paralelo é muito fino e facilmente se penetra num dos mundos, em voos de espírito ou jornadas de alma. Muitas vezes os sítios de passagem localizam-se na água ou estreitas pontes, debaixo de montes e poços.

Os videntes espirituais e sacerdotes no mito celta eram dotados de extraordinários dons de profecia, inteligência e cura. Têm uma profunda harmonia com as forças naturais e sobrenaturais. Agem como intermediários entre o reino dos vivos e dos mortos, entre o mundo visível e invisível. O mais famoso sábio conselheiro é Merlin, mago do Rei Artur.

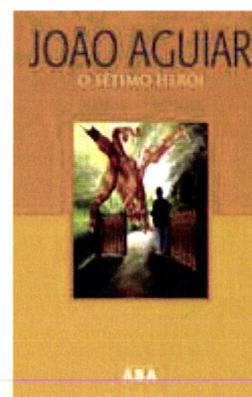


Ilustração 2 - Capa do livro *O Sétimo Herói* de João Aguiar

<sup>2</sup> Ximptófagos são duendes que se alimentam de uma espécie de insectos, os ximpti (plural de ximptus – como no latim).

<sup>3</sup> Remetemos para a contracapa da 1.ª edição da obra de João Aguiar em análise: *“Em O Sétimo Herói é a lição de Tolkien que o autor procura seguir, envolvendo-se no campo da fantasia e construindo uma história que agrada certamente aos leitores mais jovens (...)”*

O encantamento difunde o mito celta, escondendo os contos numa penumbra de fantasia. Todos os mundos estão repletos de mistério e magia. Bardos, druídas e alguns heróis possuem poderes mágicos. Os bardos poetas podem enfraquecer o inimigo através da Sátira; os druídas distraem o inimigo com ilusões mágicas.

Algumas forças negras, como Morgana, usavam os seus poderes sobrenaturais para seduzir e manipular os mortais para atingirem os seus fins. João Aguiar apresenta-nos uma personagem que se enquadra neste género de feiticeira negra: “*Desde há muito que Slurpina se entrega à magia negra e faz pactos com entidades demoníacas. Isso tem um preço.*” (AGUIAR, 2004: 96)

Mesmo fora do campo de batalha, seja no amor ou no romance, muitos são os truques mágicos, filtros e feitiços. Muitos são também os heróis que gozam de presentes do outro mundo, como Excalibur, a espada de Artur.

Das influências celtas e nórdicas, pelo menos aparentes, em *O Sétimo Herói*, atentemos na descrição de Shenazimm, concretamente na bengala da maga. Gandalf em *O Senhor dos Anéis* de Tolkien apoia-se numa bengala. Mas onde terá Tolkien encontrado inspiração para usar um cajado como símbolo de autoridade? Recordemos *A Iliada*: “*King Agamemnon stood up, holding his staff, one fashioned by Hephaestus' careful craftsmanship. That god had given it to lord Zeus, son of Cronos. Later Zeus had presented it to Hermes, the guide, killer of Argus. Hermes, in his turn, gave it to King Pelops, the chariot racer, who passed the staff to Atreus, the people's leader. This man, as he lay dying, left it for Thyestes, who owned many flocks. Thyestes, in his turn, passed it on to Agamemnon, who held it as ruler of all Argos and many islands. With this staff as his support, Agamemnon spoke*”<sup>4</sup>. Como escreve Michael Martinez, “*Homer doesn't just put a staff into Agamemnon's hand; he glorifies the staff, bestowed upon the king from the hands of the gods (through his family). When Agamemnon raised his staff, the Achaean kings listened to him in such a way as they would not listen to any other person.*” As influências provêm por vezes de outras raízes: as mitologias tocam-se e afastam-se, construindo-se mitos e lendas com bases comuns.

Em *O Sétimo Herói*, as influências clássicas surgem a cada página voltada. Em vários momentos do livro encontramos referências directas aos clássicos gregos, mais

---

<sup>4</sup> Martinez apresenta uma tradução de Ian Johnston.

concretamente *A Iliada* e *A Odisseia* de Homero, por exemplo, nas falas de Radna, o cavilo<sup>5</sup> de Jorge (AGUIAR, 2004: 147).

João Aguiar refere ainda outras obras literárias, mais conhecidas do público a que se dirige, nomeando um autor e uma saga: “(Agora são os Naipum! Mais uma coisa arrevesada! Isto é muito pior que o Tolkien e o Harry Potter juntos, não vou ter cabeça para esta trapalhada toda!)” (Ibid: 212).

Se com Tolkien considerámos algumas semelhanças tendo em conta a envolvimento celta, com Harry Potter encontramos apenas semelhança no facto de ambos serem jovens e usarem óculos, um símbolo de inteligência.

O nosso trabalho não pretende estudar profundamente as influências de Tolkien em *O Sétimo Herói*, nem realizar um estudo comparatista entre as suas obras e a matéria clássica. No entanto, devemos ter em linha de conta que Tolkien cresceu a ouvir histórias de deuses e heróis gregos e descobriu a beleza dos versos e poesias góticas e anglo-saxónicas. Se o catolicismo lhe assegurou as tradições bíblicas, a sua curiosidade levou-o mais longe, explorando tradições e fontes de países como a Finlândia, o Egipto, a Babilónia. Como escreveu Martinez, na obra de Tolkien encontram-se marcas clássicas, como em *A Balada dos Filhos de Húrin*: “*Hurin Thalion owes something to the tragic figure of Heracles in Greek mythology, or perhaps to Samson in the Bible. All three men possessed great strength, and they were champions of their people who fought against powerful enemies. And all three experienced tragedy. Heracles and Hurin both lost their families. And Heracles and Hurin also both had brothers whose sons founded dynasties (Iolaus was the son of Heracles' brother Iphicles, and Iolaus founded a kingdom on Sardinia with the sons of Heracles; Tuor was the son of Hurin's brother Huor, and Tuor was the grandfather of Elros, first king of Numenor).*”

Gostaríamos de nos debruçar então sobre as influências clássicas, comparando Jorge e o seu percurso a Hércules e aos seus doze trabalhos.

---

<sup>5</sup> João Aguiar criou este animal semelhante a uma cavalo, mas menos veloz e resistente. A sua anatomia é descrita como focinho muito afilado, quase em bico, pescoço muito arqueado, corpo esbelto, pelo branco e brilhante. A sua principal característica é não se deixar montar por qualquer pessoa, tendo de existir uma relação afectuosa com o cavaleiro. Quando montado, liga-se à mente do cavaleiro, recebendo assim as indicações do que deve fazer. Radna é diminutivo de Radnafridigoécio.

## 2.1 - Os trabalhos de Jorge

Sempre que contamos uma história de heróis, remontamos à Grécia Antiga, onde os escritores enalteciam feitos, contaram mitos e alimentaram lendas que influenciaram o nosso conceito actual de herói. Há sempre um Aquiles, um Heitor, um Ulisses, um Hércules por detrás dos rostos que nos são mostrados ou das acções que nos são relatadas.

A forma como os escritores clássicos trataram os heróis é influenciada e influencia a ideia de herói grego. Se para uns os heróis são quase acidentalmente relacionados com os deuses, para outros têm relações directas entre si.

Homero transforma em herói tanto um homem de força e coragem ou venerado pela sua sabedoria, como Laertes, Aegípto e Demodoco; como um simples príncipe de uma família ilustre, como Ulisses e Menelau.

Para Hesíodo, em *Os Trabalhos e os Dias*, os heróis são a descendência da quarta geração dos homens míticos (geração que lutou nas batalhas de Tróia e Tebas), e generalizando a ideia do super-herói, recontou a sua origem.

Píndaro canta três espécies de seres: os deuses, os heróis e os mortais; enquanto Platão, numa fala de Sócrates em *Crátilo*, associa o termo à designação de amor (ερος – eros em grego) e define os heróis como “nascidos dos amores entre um deus e uma mortal ou entre um mortal e uma deusa”, sendo semideuses. Na verdade, é este o sentido mais corrente do termo na Antiguidade.

Reconhecem-se, na mitologia grega, de um modo geral, alguns traços essenciais dos heróis, pela forma como possuem estreitas relações com o combate, a adivinhação, a medicina, a iniciação, os Mistérios; ou fundam cidades e o seu culto tem um carácter cívico; ou são antepassados dos grupos consanguíneos e os representantes de actividades humanas essenciais; ou são invulneráveis e, no entanto, acabam vencidos; ou distinguem-se pela sua beleza e força sobre-humana/monstruosa.

Durante o nascimento e a infância dos heróis é revelado o seu comportamento excêntrico, marcado pela desmesura (υβρις – hybris em grego) e pela violência, traindo a sua natureza ambivalente/aberrante. A sua vida está repleta de grandiosos feitos e aventuras, mas a marca mais característica dos heróis continua a ser a sua morte: sempre violenta, na guerra ou à traição, ou seja, singularmente dramática. Teseu distinguiu-se pela dupla paternidade, Édipo foi abandonado pela família devido a profecias

inquietantes, Jasão viajou por países longínquos, Atreu era antepassado dos Atridas, Cadmo fundou cidades.

Mesmo perante uma panóplia de heróis gregos, existe um que se destaca pela sua história. O mais popular dos heróis das antigas lendas gregas era Hércules, a que os romanos chamam Hércules.

Várias hipóteses foram avançadas quanto à etimologia da palavra, entre elas que o nome provinha da sua glória devida a Hera ou que significava “glória do ar”; porém nenhuma teoria é mais convincente do que outra. Victor Jabouille chamou a Hércules “*herói universal promovido a deus-símbolo de uma cultura clássica*” (LOURENÇO, 2004: 99).

A história deste herói está repleta de momentos de perigo, audácia, violência, persistência e força, desde o seu nascimento. Zeus engravida Alcmena, disfarçado do marido Anfitrião, e declara que o próximo filho a nascer na casa de Perseu seja coroado rei. Hera, ao saber do sucedido, faz com que Euristeu nasça antes de Hércules. Zeus fica furioso, mas já nada havia a fazer. Desde que nasce que Hércules tem de vencer as perseguições de Hera, tendo mesmo estrangulado com as suas mãos duas serpentes no berço.

O mito de Hércules conta que o herói casa com Mégara, e num acesso de loucura provocado por Hera, mata os seus filhos. Ao recuperar a sanidade, consulta o oráculo de Delfos, na busca de uma forma de redenção para poder continuar a sua vida normal. O oráculo ordena-lhe então que sirva, durante doze anos, o seu primo Euristeu. Ao serviço do Rei de Micenas e Tirinto, simpatizante de Hera, Hércules resolve doze tarefas, que ocultavam a intenção de o eliminar. Estas tarefas, que ficaram conhecidas como os Doze Trabalhos de Hércules (Αθλοι του Ηρακλη), são a base de criação de muitas histórias: o herói que tem de ultrapassar várias etapas até cumprir a sua missão.

Se Jorge é chamado para a missão, e Hércules procurava uma forma de redenção, a verdade é que “*En los tiempos presentes, el aspecto más interesante de la influencia clásica en el pensamiento y en la literatura es la reinterpretación y revitalización de los mitos griegos.*”, como escreve Mario de Micheli (s/d: 331).

Apesar da passagem dos séculos, os homens apreciam a beleza dos mitos gregos e têm-nas contado de diversas maneiras. A interpretação dos mitos sustenta-se em três princípios básicos: ou descrevem feitos históricos, ou são portadores de verdades filosóficas, ou vistos enquanto expressão de processos naturais.

Não esqueçamos que muitas aventuras são provas iniciáticas, por exemplo, a entrada de Teseu no labirinto e o combate contra o Minotauro ou a passagem ritual pelo fogo e pela água, criada pelos centauros, levada a cabo por Aquiles.

### **2.1.1 – A partida**

Consideremos então a primeira fase do percurso - a partida. Jorge, um rapaz normal no seu mundo, aceita encontrar a sua vocação de herói no mundo paralelo do reino da Lysitaya. Para se tornar num herói, tem de passar as provas iniciáticas, após as quais, já consagrado, pode avançar para a missão final: salvar a princesa Nirvânia, filha única de Uliav III.

*“Sempre solene – mas sentado, porque a sala tendia a girar ligeiramente à sua volta - , Jorge respondeu:*

*- Shenazimm, velha compincha, declaro-te que aceito ser esse herói e libertar a princes-hic!”* João Aguiar, *O Sétimo Herói*, p.53

### **2.1.2 - A aprendizagem**

*“... Irás caminhando de surpresa em surpresa, com os trambolhões pelo meio... Gnôtikon, Cap. I”* João Aguiar, *O Sétimo Herói*, p.77

A aprendizagem de Jorge fica a cargo de Calciste (parte física) e Shenazimm (parte teórica e mágica): *“quando um herói se arrisca à aventura convém-lhe ter umas noções, ainda que elementares, sobre feitiços e encantamentos, bem como sobre o modo de os quebrar. Era muito aconselhável que um futuro herói recém-chegado àquele mundo soubesse certas coisas acerca do seu funcionamento.”* (AGUIAR, 2004: 77)

### **Primeira missão**

A primeira missão de Jorge é descobrir o que se passa na floresta de Shartan, onde apareceu um pântano e, no caso de existir um monstro, o Pantanoso, eliminá-lo.

Eliminar monstros é missão heróica comum, normalmente para salvar a população da devastação e da morte. Hércules combate a Hidra de Lerna, um monstro que vivia nos pântanos dessa região, uma espécie de serpente de várias cabeças. De cada cabeça cortada surgem rapidamente duas cabeças. Com a ajuda de Iolau, que queima as feridas

com um pedaço de madeira incandescente, Hércules consegue matar o monstro, embecendo posteriormente as suas flechas no veneno.

Também o cenário escolhido, a floresta, é um palco comum nas lendas. Normalmente é habitado por estranhas criaturas, onde existem perigos, e como tal, local para rituais de passagem de jovens, que enfrentam a realidade da morte, sobrevivendo aos segredos da natureza.

### **Segunda missão**

*“ – O teu próximo trabalho – anunciou Shenazimm – consiste em roubar um ovo e trazer-mo.”* João Aguiar, *O Sétimo Herói*, p.121

A missão de Jorge era roubar um ovo, mas não um ovo comum. As águias de Ogláglah obedecem a um Rei-Águia, Aglabush, que através da magia negra, pôs um ovo, do qual nascerá um flagelo voador, um animal poderosíssimo, cruzamento de águia e demónio. Aglabush vigia o ovo de noite e de dia; o combate é inevitável. O único ponto vulnerável é abaixo do peito, quase entre as patas; o resto do corpo está protegido com penas resistentes como uma armadura.

Esta missão aproxima-se da tarefa de Hércules no lago Estínfalo. O herói mata monstros com asas, cabeça e bico de ferro, com as suas setas envenenadas. Estas aves gigantes interceptavam os raios do Sol no vôo, devoravam as colheitas e matavam os viajantes.

### **Terceira missão**

*“- Iorg. O que sabes tu sobre dragões?”*

*Apanhado desprevenido, Jorge respondeu: nada. Mas, pensando melhor, acrescentou: - Sei o que toda a gente sabe lá na minha Terra: São animais imaginários, assim a modos que lagartos muito grandes, com escamas, que têm asas, voam e deitam fogo pela boca. Mas, como disse, não existem, são imaginários.”* João Aguiar, *O Sétimo Herói*, p.141.

A terceira missão de Jorge é recuperar a coroa de Bodhian, símbolo da liberdade e da soberania desse ducado, roubada pelo dragão Pehndkotch.

Dragão provém etimologicamente do grego δράκον, que significa “grande serpente”. Esta criatura está presente na mitologia de diversos povos e civilizações, representada

como um animal de grandes dimensões, muitas vezes com asas, plumas, poderes mágicos e hálito de fumo e fogo.

O dragão tem uma função simbólica diferente na cultura ocidental e oriental. Na cultura ocidental, predomina na generalidade a ideia de um ser maligno, em confronto com o papel divino ou demoníaco da cultura oriental.

Muitos foram os heróis que se debateram com dragões, que aparecem como adversários mitológicos também de deuses nos grandes épicos narrados pelos povos antigos.

Na mitologia grega, debatem-se com estas criaturas gigantes heróis como Hércules, Perseu e Cadmo. Este último mata um dragão que devorara os seus liderados e, aconselhado por Atena que aparece no local, extrai os seus dentes e enterra-os. Estes dão origem a gigantes, que viriam a ajudar Cadmo na fundação de Tebas.

Nos doze trabalhos de Hércules, encontramos duas referências a dragões. A primeira, na sua missão de matar Gérion. Para além de matar este monstro de três corpos, seis braços e seis asas, captura os seus bois, guardados por um cão de duas cabeças e um dragão de sete. A segunda referência aparece na tarefa de colher as maçãs de ouro no Jardim das Hespérides. Hércules, após percorrer quase o mundo inteiro, encontra o jardim guardado por um dragão de cem cabeças. O herói pede a Atlas que o mate; enquanto isso Hércules sustenta a abóbada celeste nos ombros. Ao regressar com as maçãs, Atlas recusa-se a retomar o seu antigo posto, porém é vencido pela astúcia e inteligência de Hércules. O herói pede-lhe ajuda para colocar uma almofada nas costas e Atlas não se recusa a suportar o fardo por esse tempo, mas Hércules foge com as maçãs de ouro.

É também a astúcia de Jorge que o leva a vencer o dragão. Não há duelo, sendo o combate intelectual, através de palavras cruzadas, presentes num pergaminho.

Na cultura cristã, a devoção a S. Jorge parece ter sido em parte sincretizada na figura do herói Sigurd, caçador de dragões na mitologia nórdica. Na lenda de S. Jorge não existe um confronto físico com um dragão, simbolizando este a idolatria destruída com as armas da fé e a donzela a província da qual afastou as heresias.

Sigurd, igualmente conhecido por Siegfried, herói da saga *O Anel dos Nibelungos*, mata o dragão Fafnir para reclamar o seu tesouro. Após matar o dragão, banha-se no seu sangue para se tornar imortal, porém uma folha cai numa pequena parte do seu corpo, o que seria o seu ponto fraco. Esta lenda é semelhante à do banho Aquiles. Tendo sido o herói mergulhado pela mãe num lago para se tornar invencível, torna-se, o seu ponto fraco, o calcanhar pelo qual teria sido agarrado.

### Consagração do herói

Um herói merece cuidados especiais no momento da sua consagração: a roupa escolhida, a forma como se apresenta e o nome que recebe.

A roupa do herói aparece muitas vezes associada a marcantes momentos de uma história. Recordemos, por exemplo, a armadura de Aquiles, oferecidas pelos deuses a Peleu, usada por Pátroclo e por Heitor no momento das suas mortes, e nova armadura de Aquiles, que Hefesto forja a pedido de sua mãe, Tétis. O canto XVIII da *Iliada* dedica-se à fabricação das novas armas:

*“Fez primeiro um escudo grande e robusto,  
todo lavrado, e pôs-lhe à volta um rebordo brilhante,  
triplo e refulgente, e daí fez um talabarte de prata.  
cinco eram as camadas do próprio escudo; e nele  
cinzelou muitas imagens com perícia excepcional.”*

(vv. 478-482, trad. Frederico Lourenço)

Jorge recebe novas roupas sobre a cama: *“Eram semelhantes, em textura, às que a Princesa Aitra lhe oferecera, mas, ao tocar-lhes, percebeu que a sua qualidade era ainda superior, embora fossem menos vistosas. Na realidade, a nova indumentária fora encomendada por Shenazimm aos elfos de Circânia, que são superiores a todos os outros, mas o rapaz não podia adivinhá-lo – não sabia sequer da existência de Circânia, quanto mais dos seus elfos. Aquela roupa era, sem o parecer, uma verdadeira armadura à prova de setas, lanças, dardos, espadas e outro armamento.”* (AGUIAR, 2004: 175)

A apresentação do herói é o momento de destaque nas diferentes mitologias. Notemos, por exemplo, a Cuchulainn. Este herói era filho de deus pan-celta Lugh e de Deichtine, irmã do rei. Na lenda, a descrição do momento em que se apresenta, após uma violenta batalha contra um dragão, perante o seu tio, o rei Conchobar, lavado e enfeitado, dá uma ideia do ideal celta de heroísmo e beleza. Jorge apresenta-se para a cerimónia solenemente: *“Lavado, barbeado, vestido de novo, saiu para o corredor e viu-o guarnecido de solenes círios acesos, no troço que separava o seu quarto da biblioteca.”* (Ibidem)

O epíteto é frequente em Homero, não apenas como recurso métrico, mas como forma de apoio à caracterização do herói e de realce uma capacidade própria. Se os epítetos atribuídos a Aquiles na *Iliada* acentuam a sua superioridade física (ποδῶς ὤκυς – de

pés velozes), os atribuídos a Ulisses na *Odisseia*, consoante a situação, realçam a sua astúcia (πολυμητις / πολυμηχανος – o dos mil ardis) ou o seu sofrimento (πολυτλας – o que muito sofreu). Era frequente cada herói ou povo ter epítetos distintos, segundo uma descoberta do Prof. Page, remontando à época micénica. (cf. ROCHA PEREIRA, 1998: 56)

Jorge durante toda a aventura é reconhecido pela particularidade de usar óculos, num mundo em que ninguém os usava, recebendo daí o seu epíteto:

*“- Por estes feitos, e pelos outros que no futuro cometerás, eu te sagro e proclamo herói de Ogláglah, a ti, Iorg Olhos-Duplos de Shartan...”* (AGUIAR, 2004: 177)

### **A missão final**

*“Pegou no saco de dinheiro, prendeu-o ao cinto; foi ao seu quarto, meteu num dos sacos do alforge os poucos objectos de que necessitava (entre eles, A Iliada e a Odisseia, à cautela, para o caso de ter tempo livre) e desceu, dirigiu-se à cozinha, onde Zizi, com um muf-muf comovido, lhe entregou o farnel. Deu-lhe um abraço e saiu pela porta das traseiras para ir aparelhar Radna e encontrar-se com o guia.”*

João Aguiar, *O Sétimo Herói*, p.187.

Jorge parte então para a missão final: salvar a princesa Nirvânia. Esta é a missão mais comum para os heróis dos contos de aventuras. Como Agamémnon comandando um povo para resgatar Helena ou Orfeu descendo sozinho aos Infernos para salvar Eurídice, os heróis procuram sempre uma forma de libertação para as mulheres, seres frágeis e indefesos. O passar dos tempos e a imponência dos grandes castelos, conduziu a que as donzelas e as princesas ficassem enclausuradas nas torres, como Rapunzel ou a Bela Adormecida.

Pensar que a viagem de Jorge será pouco atribulada é ignorar que, em todos os percursos de heróis, o perigo espreita sob muitas formas em todos os recantos.

O herói encontra então uma mulher tentadora, sendo mesmo necessária a intervenção da maga para o salvar dos encantos de Slurpina Felatiana: *“(...) naquela altura, porém, respirava o perfume que se evolava do corpo da mulher, via-lhe os seios rijos e palpitantes através de um tecido fino como teia de aranha, batia-lhe o rosto o brilho incomparável dos seus olhos.”* (AGUIAR, 2004: 190). É comum encontrarmos mulheres-desejo e perigosas em lendas e mitos; mulheres que recorrem aos seus encantos para seduzirem os heróis, com o intuito de atrasar os seus percursos, desviá-los

das suas rotas ou para lhes fazerem mal. Na *Odisseia*, por exemplo, no regresso a casa, Ulisses encontra figuras femininas com tais características: Circe, Sereias, Cila e Caríbdis.

*“Ó Circe, como podes pedir-me para ser agradável contigo?  
Tu que no teu palácio transformaste os meus amigos em porcos,  
e a mim aqui reténs, ordenando-me que vá  
para o tálamo e que suba para a tua cama,  
de modo a tirares-me coragem e virilidade quando estiver nu.”*  
(*Odisseia*, vv. 337-341, Canto X, trad. Frederico Lourenço)

A estas mulheres contrapõem-se as que representam o bem, como a Princesa Aitra e Solamina. Também elas sensuais, atraem a atenção de Jorge. Aitra e o herói, após a primeira missão, pelo qual os elfos se mostravam gratos, vivem um momento de paixão. A entrega física é muitas vezes uma recompensa para o herói. O canto IX d’ *Os Lusíadas*, a Ilha dos Amores, é um conhecido exemplo na literatura portuguesa.

Solamina não chega a envolver-se fisicamente com Jorge, reconhecendo o herói a sua frustração por ter perdido a ocasião:

*“Jorge sorriu ao ouvi-la e, nesse sorriso, envolveu sugestivamente Solamina... esta, porém, fez-lhe um sinal discreto, amigável sem dúvida, mas cujo claro significado era: «Esqueçamos a questão»*

*Grande oportunidade perdida estupidamente, reflectiu sombrio, não pela primeira vez.”* (AGUIAR, João, 2004: 332)

Sobrevivendo a ataques, armadilhas, lutas e roubos, provando uma invencibilidade mesurável própria de heróis, Jorge é finalmente apresentado perante o Senhor do Mal Chlocbláumm. Sendo que um Naipum combate-se com o pensamento, o herói tinha de permanecer calmo e capaz de pensar.

*“-... É certamente um mundo de ignorante. Gente que não sabe que o Mal é invencível e é absoluto. Que o mal é tudo o que existe e que o resto não passa de acidente.*

*Foi então que Jorge falou:*

*- Esse é um ponto muito discutível, ó grande Chlocbláumm.”* (AGUIAR, 2004; 260)

Jorge inicia uma discussão filosófica com o Senhor do Mal, refutando os seus argumentos, entregando Chlocbláumm a um processo de introspecção após a sua conversa. Tal retiro leva ao declínio da força do mal, permitindo que o herói seja salvo

da cadeia. Em três páginas, João Aguiar coloca o leitor perante uma reflexão concreta entre o Bem e o Mal. Esta dicotomia domina todas as histórias, lendas e narrativas.

Em vários momentos desta história de João Aguiar, o herói não tem de usar força física, sendo os combates travados pela inteligência. Os óculos do Jorge são um símbolo da sua sabedoria, apesar de ser jovem. Hércules ficou conhecido pelos seus trabalhos e pela excelente forma física, mas também pela sua coragem e astúcia: a forma como utilizou dois rios para limpar os estábulos do Rei Augias, como envenenou as setas no sangue da Hidra com as quais viria a matar as aves do lago Estínfalo, como convenceu Atlas a suportar novamente o mundo nas costas.

A luta final leva ao campo de batalha as forças do bem e do mal. Como nas guerras das histórias e da História, os dois lados opõem-se frente a frente antes do desfecho final – lembrando gregos e troianos. O autor realça: *“Caberia aqui, talvez, incluir uma espécie de Catálogo dos Navios, como em A Iliada, mas esta obra não é um poema épico. Dir-se-á somente que, contra a aliança apostada em libertar Gududu, marchava uma outra coligação, sinistra e pujante de força: os senhores gudurianos vinculados a Miasma; o formidável exército deste, formado por ogres, guduruths, grinfes, homens fora-da-lei; os servidores humanos e semi-humanos de Chlocbláumm que haviam escapado à derrota de Zimborg; e, por fim, outros aliados de última hora – o terrível barão de Stkzztsk, antigo parceiro do dragão Pehndkatz, com a sua companhia de renegados; a águia Aglabush, em vingança e desforço pelo seu ovo perdido; e até, à testa de uma pequena mas aguerrida unidade, a própria Slurpina Felatiana, que ainda – visão tremenda – se mantinha lesma da cintura para cima. Era, de facto, o choque brutal entre duas civilizações e duas concepções existenciais.”* (AGUIAR, 2004; 291)

Enquanto as forças se debatem no combate, Jorge continua o seu percurso ajudado pelo elfo Raeiouf. Hércules contara em alguns dos seus trabalhos com a ajuda de um jovem companheiro, o seu sobrinho Iolau; Jorge conta com a ajuda dos ximptófagos, Úgui, Dúgui e Búgui, na primeira missão, mas nas seguintes é acompanhado por elfos. O primeiro elfo a acompanhar Jorge é Raf, descrito como um rapaz de 12 anos, cabelos muito louros e olhos de um azul transparente, aproximando-se da imagem de convencional de anjo; a ele, seguem-se os seus irmãos. Para empreender a grande missão, o herói conta com ajuda de Raeouf, um elfo que aparentava a idade de Jorge. Raeouf é um elfo-pai, podendo desdobrar-se em cinco personalidades diferentes. Os elfos são criaturas oriundas da Mitologia Nórdica, descritas como seres de grande

beleza e luminosidade. Por vezes, são consideradas semi-divinas, semelhantes a fadas e ninfas. Vivendo entre as florestas, sob a terra, em fontes e outros lugares naturais, os elfos são retratados como tendo longa vida ou imortalidade, possuindo poderes mágicos e revelando-se ótimos guerreiros. J.R.R. Tolkien descrevem as suas personagens, como elfos sábios, belos, imortais e altos, contrapondo-se aos elfos pequenos de Shakespeare.

Ao aproxima-se do Gududu, terá de passar mais uma tarefa por optar por um atalho: submeter-se às provas do Feiticeiro Indiferente.

*“A única coisa de que gosto é de jogos de palavras e vai ser essa a tua prova: três palavras, que terás de completar...”*

*Um pequeno clarão sádico brilhou-lhe nos olhos.*

*“... E, a seguir, dar-me-ás a sua definição. Devo dizer-te que vais falhar, mas isso também não me interessa.”* (AGUIAR, 2004: 306)

Jorge completa Hiemífugo (animal que emigra no Inverno), Psicopompo (divindade que conduz as almas dos mortos) e Sardanapalo (rei assírio, provavelmente lendário, sendo identificado por alguns com Assurbanipal, esse histórico) e consegue a passagem. Este episódio relembra o mito da libertação da cidade de Tebas por Édipo, ao desvendar o mistério da Esfinge.

Depois de destemidamente vencer os obstáculos, Jorge encontra Miasma e finalmente os leitores são apresentados com um feroz combate:

*“Jorge avançou, saltou, atirou-lhe um golpe à cara, cortando-a de alto a baixo. Miasma urrou e largou a lança. A espada do herói foi cravar-se-lhe no peito.*

*Como torre que desaba, Miasma tombou, coberto de sangue violeta.”* (Ibid: 319)

Jorge vence corajosamente e consegue finalmente chegar ao quarto onde a princesa estava prisioneira. Se este era o desfecho esperado pelo jovem, este ficará tão surpreendido quanto o herói, ao descobrir que Nirvâniasimptulatagachtriosa<sup>6</sup> é uma criança, altiva, prepotente e muito mal-educada! Jorge cumpre a sua missão, enquanto sétimo herói de Lysitaya: salva a princesa e as suas aias.

Um dos trabalhos de Hércules condensa duas missões: recuperar um objecto e salvar uma princesa. O herói tinha de recuperar o cinto oferecido por Ares a Hipólita, rainha das Amazonas. Ajudado por Teseu, mata-a e recupera o cinto. No entanto, durante a

---

<sup>6</sup> Nome composto da princesa Nirvânia. No reino criado por João Aguiar, os nomes compostos são frequentes e, por serem difíceis de pronunciar, são abreviados.

expedição salva Alceste, resgatando-a nos Infernos, e Hesíone, ameaçada por um monstro marinho.

### 2.1.3 - O regresso

*“Se entrou no teu espírito a ideia de partir, ilustre Aquiles...”* João Aguiar, *O Sétimo Herói*, p. 333

Antes de se despedir do mundo paralelo, Jorge pede a Shenazimm satisfações sobre o facto de Nirvânia ser uma criança, mas esta centra-se no motivo que estava por detrás do rapto: Miasma não pretendia um simples resgate - queria destruir a Lysitaya. *“Querida uma concessão plena sobre a floresta de Shartan, para a cortar, vender as madeiras às oficinas de papel e construir em seu lugar grandes edificios de habitação, com dez, quinze, vinte pisos, para onde atrairia – por magia negra, evidentemente; só podia ser – os incautos camponeses e também os habitantes dos burgos, que espremeria com a cobrança de rendas ou por meio de ruinosos empréstimos para compra. Querida fazer o mesmo em várias outras regiões. Querida autorizações para construir mais e mais edificios onde muito bem lhe apetecesse, sem conta, peso, nem medida, destruindo campos férteis, arruinando a beleza dos lugares, terraplanando campos férteis, secando rios e fontes, demolindo monumentos.”* (Ibid:330-331)

João Aguiar dá voz, através de Shenazimm, principalmente a preocupações ambientais e situações de abuso de poder, procurando consciencializar os jovens leitores, sem perder a sua atenção à história ou retirar protagonismo a Jorge.

Anteriormente, havia já sido realizada outra comparação, mais explícita, entre os dois mundos, na qual contrastava essencialmente a penalização do abuso de poder com a corrupção e as leis: *“ – Quanto à existência das entidades monstruosas que venceste... nisso, meu filho, estás mesmo tapado. O teu mundo encontra-se superpovoado de Pantanosos que o poluem e matam, só que o fazem impunemente: são senhores importantes e respeitados, com amigos nas câmaras municipais. Ou são Estados poderosos e inatacáveis; ninguém tem mão neles. Sobre as águias ébrias de poder (...) é melhor nem falarmos nisso, não é verdade? E os rapinantes cruéis: qualquer dos vossos capitalistas multinacionais, qualquer grande empresário subitamente enriquecido, qualquer dos vossos ratos das bolsas de valores saberá do que estamos a falar... (...) Quando esses seres horrendos se manifestam em Ogláglah, acabam sempre por ser combatidos por um herói e é possível derrubá-los. Enquanto que no teu mundo,*

*querido filho, são os Estados e os polícias que protegem os mostrengos em nome da ordem e de uma estranha legalidade...*”(Ibid: 180-181).

O regresso do herói ao seu mundo real tem de ser natural, mas antes de partir Jorge recebe uma lembrança de Shenazimm: um medalhão, que deve manter escondido debaixo da camisa, pois para todos os efeitos ele é herói em Ogláglah, o sétimo herói da Lysitaya na era presente.

Receber uma medalha é uma forma de se ser distinguido por algo que se fez ou por pertencer a um determinado grupo. O medalhão tem uma simbologia semelhante, mas está associado a um maior secretismo; normalmente guarda algo dentro: fotografias, poções mágicas, encantamentos.

Colocado frente a casa do amigo Luís, poucos minutos antes dos pais chegarem, a história do herói encerra:

*“Disfarçadamente, meteu a mão dentro da camisa e acariciou o medalhão que Shenazimm lhe dera. Estremeceu: o medalhão vibrava levemente e pareceu-lhe ouvir uma voz que segredava:*

*- Olhos-Duplos!*

*Desta vez, não se zangou.”* (Ibid: 336)

Aqui se distanciam os modelos de heróis clássicos dos de heróis actuais: a morte. Mesmo vivendo grandiosos feitos e aventuras, a morte conferia aos heróis clássicos parte do seu heroísmo, mesmo que a essência se vá alterando. Se na *Iliada* a forma como se morre pode ser um caminho para a imortalidade, na *Odisseia* Aquiles já lamenta a brevidade da sua vida.

Hércules imortaliza-se na morte. Quando regressa dos seus doze trabalhos, cumprindo assim o acordo com Euristeu, o herói casa com Dejanira. Um dia, ao chegarem a um rio rápido que precisavam de transpor, Hércules aceita a ajuda do centauro Nesso. Este deveria levar Dejanira no dorso até à outra margem, porém, após a passagem, o centauro foge levando a mulher de Hércules. O herói atira-lhe uma seta embebida no sangue da hidra de Lerna. Nesso, pouco antes de morrer, cria um plano de vingança: aconselha Dejanira a guardar o sangue para que, caso um dia Hércules a queira deixar, lhe embeba as roupas e o amor renasça. Quando mais tarde, o herói aprisiona uma formosa princesa, o que causa ciúmes a Dejanira, levando-a a seguir o conselho de Nesso. Ao vestir a túnica embebida no sangue envenenado, Hércules sofre dores

lancinantes e morre. Os deuses do Olimpo recebem a alma de Hércules e Zeus e Hera concedem-lhe a filha Hebe, deusa da eterna juventude, em casamento.

Ηβην δ'Αλκμηνης καλλισφυρου αλκιμος υιος,  
 ις Ηρακλεος, τελεσας στοποεντας αεθλους,  
 ηαιδα Διος μεγαλοιο και Ηρης χρυσοπεδιλου  
 αιδοιην θετ' ακοιτιν εν Ουλυμπω νιφοεντι,  
 ολβιος , ος μεγα εργον εν αθανατοισιν ανυσσας  
 ναιει απημαντος και αγηπαος ηματα παντα.  
 (Hesíodo, *Teogonia*, vv. 950 – 956)<sup>7</sup>

## 2.2 Virar de páginas

*“... Irás caminhando de surpresa em surpresa, com os trambolhões pelo meio... Gnôtikon, Cap. I”* João Aguiar, *O Sétimo Herói*, p.77

João Aguiar no seu *Sétimo Herói* apresenta-nos Jorge, um jovem de 18 anos. A sua timidez revela-se principalmente perante raparigas. Usa óculos e gosta de ler. Juntamente com dois amigos formam o Clube dos Poetas Semi-Vivos, cuja bebida sagrada é ginger ale, sem limão.

O que tem o Jorge de tão especial? Aparentemente nada e é aí que reside parte da magia da literatura juvenil.

### 2.2.1 – Página a página

Os jovens leitores procuram personagens com as quais se identifiquem – seja pelo aspecto físico, pela forma como agem, pelos problemas que os preocupam, pelas situações que vivem. A família de Jorge está concentrada nas suas preocupações e rotinas, sentindo-se ele muitas vezes à margem da mesma: os pais não o compreendem e os irmãos fazem “queixinhas”. Mas Jorge tem amigos com quem partilha gostos e

---

<sup>7</sup> A Hebe, o filho de Alcmena de belos tornozelos valente Hércules após cumprir gemidosas provas no Olimpo nevado tomou por esposa veneranda, filha de Zeus grande e Hera de áureas sandálias; feliz ele, feita a sua grande obra, entre imortais habita sem sofrimento e sem velhice para sempre. (tradução de Jaa Torrano)

confidências. Quando os traços gerais das personagens se enquadram nos dos jovens, a adesão do público leitor fica facilitada.

O autor estuda os interesses e os gostos do jovem leitor para quem escreve, consciente de que este liga o prazer estético ao lado lúdico da vida. Aos olhos de jovem leitor, o autor é antes de mais alguém que conta histórias emocionantes. E a verdade é que nada fazia prever que Jorge seria levado para um mundo paralelo, em que teria de enfrentar perigos, lutar com espada e lança e, principalmente, com o cérebro.

São três pares de olhinhos verdes que o espreitam e o levam para esta inesquecível aventura, em que se consagra herói, num mundo fantástico com uma particularidade: ninguém usar óculos.

Este herói, como tantos outros, reúne em si os atributos necessários para superar um problema de forma excepcional: salvar a princesa. Se por um lado, Jorge representa a condição humana, por outro representa uma coragem, determinação, força de vontade e persistência que a transcendem.

Na literatura juvenil, as personagens são identificadas por um nome de baptismo ou por alcunhas, que normalmente se baseiam em características físicas ou psicológicas. Jorge recebe, como vimos anteriormente, o seu nome de herói tendo em conta precisamente o facto de usar óculos: Iorg, Olhos-Duplos.

Reconhecemos também em *O Sétimo Herói* outras características presentes em livros juvenis: as descrições não são exaustivas, nem extensas e os diálogos interrompem frequentemente a narração.

A linguagem utilizada aproxima-se da linguagem corrente, iludindo a oralidade. Como afirma Maria de Fátima Albuquerque, *“Além disso, simplifica os diálogos, reduzindo as incómodas frases de ligação e suprimindo as aspas como sinais ortográficos indicadores de começo de fala. Esta linguagem literária, morfologicamente, privilegia os substantivos concretos, os verbos estativos, de movimento e os afectivos; usa, geralmente, tempos verbais simples, sobretudo do presente e do passado; no que diz respeito ao tipo de frase, prefere a “frase narrativa” à Labov, em que a oração principal é modificada, sobretudo, por coordenação aditiva ou adversativa, e por subordinação temporal, causal ou relativa.”*

João Aguiar oferece ao público jovem o que mais prefere ler: um livro dinâmico, repleto de aventuras. A história escreve-se pela sucessão de eventos, em ritmo ascendente e sempre com muito humor, recorrendo ao “suspense” e terminando num “final feliz”.



Conquistar o público juvenil pode tornar-se complicado para os escritores actuais. A leitura parece ter caído em desuso, ao ponto das escolas, bibliotecas e pais a incentivarem com os meios que têm ao seu alcance.

João Aguiar, consciente do que procura um jovem leitor, faz-nos entrar numa aventura, que se poderia transpor para o ecrã. Jorge vai passando cada etapa da aventura ao virar de cada página; cada virar de página é uma passagem de nível.

### 3. Passar de nível

“É certo que a denominação do herói e o aspecto prototípico da sua simbologia provêm do campo épico, ordem de batalhas e monstros submetidos e fundação de cidades e exaltação póstuma até à semi-divindade. É lógico que assim seja.” Fernando Savater, *O conteúdo da felicidade*, p.76.

Quando nos sentamos frente ao televisor de consola na mão, preparando-nos para mais uma aventura, não estamos certamente a considerar todo o trabalho de realização que possibilitou a nossa experiência de jogo.

Seja um jogo de acção (como *Mario*); um jogo de estratégia (como *Civilization*); um jogo de *Role Playing Game* (como *Final Fantasy*), um jogo de desporto (como *Fifa Soccer*); um jogo de simulação de veículos (como *Nascar*); um jogo de construções e gestão de simulações (como *Sim City*); um jogo de aventura (como *The Legend of Zelda*); um jogo de vida artificial (como *The Sims*); um jogo on-line (exemplo os MMOs, *Multiplayer Massive Online*, como *Erinia*), existem traços comuns no seu processo de criação. O desenvolvimento de jogos segue assim várias etapas: *Game Design*, Rascunho dos Objectos e Cenários, Modelagem, Engenharia de Software, Programação.

O *Game Design* é a área que se dedica a imaginar um jogo, a definir o seu modo de funcionamento, a descrever os elementos que criam um jogo e a transmitir essas informações à equipa que construirá o jogo.

O *Game Design* não se limita a escrever uma história simples ou a redigir documentos com informações para os programadores. Como afirma Carneiro da Luz (2004: 16), “Apesar do design de um jogo ser um processo criativo que requer a habilidade de sonhar e imaginar maravilhosos mundos populados pelas mais diversas e estranhas criaturas, existem muitos princípios práticos que devem ser analisados.” O *game designer* deve usar a sua imaginação e o seu intelecto ao serviço da jogabilidade.



Ilustração 3 - Super Mario Sunshine

A primeira fase do *game design* é dedicada à criação do jogo; e de onde vêm então as ideias para criar um jogo?

*“Muitas idéias de jogos vêm dos sonhos (...) que acontecem em momentos de divagação. A mente começa a se remoer, imaginando mundos, personagens e situações que fazem parte de seu desejo. Mundos que se deseja viver. Personagens que se almeja conhecer e, até mesmo, viver. Situações que pode ser que nunca sejam vivenciadas porque são impossíveis, como voar ou lutar contra monstros mutantes, ou aquelas que vivem no seu subconsciente e que se almeja vivenciar.”* (Ibid: 26).

Mas as ideias surgem também de livros, filmes, programas de televisão ou de outros meios de entretenimento. *“When game designers draw story elements from existing film or literary genres, they are most apt to tap those genres - fantasy, adventure, science fiction, horror, war - which are most invested in world-making and spatial storytelling. Games, in turn, may more fully realize the spatiality of these stories, giving a much*



Ilustração 4 - *Lord of the Rings – The return of the King*

*more immersive and compelling representation of their narrative worlds.”*, afirma Jenkins (citado por M. Wallin). As adaptações e as recriações de narrativas em diferentes formatos são frequentes. *Lord of the Rings* de Tolkien saltou para as telas e para os ecrãs.

Outra das funções do *Game Design* é criar as regras que governam um jogo, pois são elas que definem as acções e movimentos que os jogadores podem ou não fazer. Este é um momento chave na criação de um jogo, tendo em conta que as regras definem a *condição de vitória* do jogador.

Define-se ainda o mundo com que o jogador irá interagir, assim como o grau de realismo do próprio jogo. No momento da concepção, é importante ter uma noção clara da história do jogador, conseguindo mesmo sintetizá-la numa frase. Carneiro da Luz (2004: 20) dá um exemplo: *“Rodrigo Guedes, atirador da tropa de elite do exército brasileiro, tentará salvar a terra da manifestação de uma nova variação de um vírus letal para a raça humana, exterminando pássaros mutantes que hospedam esse vírus e que atacam os seres humanos”*.

Criar um jogo tem ainda em conta: a dimensão física (dimensões, escala, limites), a dimensão temporal (tempo variável, tempo anómalo; tempo ajustável) e a dimensão ética.

Para além da história associada ao jogo, do design de personagens, do tipo de personagens escolhido, o *Game Design* trabalha o modo de imergir o jogador no mundo do jogo. “A partir do primeiro momento que o jogador entra no jogo, tudo aquilo que ele vê, ouve, e sente deve convencê-lo de que a única coisa que existe é o jogo.” (CARNEIRO DA LUZ, 2004: 32). A experiência do usuário é portanto uma

combinação das três áreas distintas do design:

Elemento Interactivo: o modo como o jogador interage com o jogo; está mais relacionado com os aspectos funcionais da interface do usuário;

Elemento Visual: todo o impacto da arte e como ela se combina para apresentar o mundo ao jogador;

Elemento Auditivo: é tão importante quanto os outros dois elementos. Vários jogos ficam inviáveis de se jogar sem o som. Confere viabilidade ao jogo.



Ilustração 5 - *The Legend of Zelda - The twilight princess*

Porque o mais importante é disponibilizar ao jogador a melhor forma de interação para com o mundo do jogo, é necessário desenvolver uma boa interface:

- Estar consciente do papel do jogador
- Permitir aos jogadores experientes o uso de atalhos
- Dar bons feedbacks
- Criar a interface para oferecer tarefas definidas
- Não permitir que o jogador cometa erros desnecessários e permitir que o jogador se recupere de pequenos erros
- Permitir uma fácil reversão das acções
- Lembrar que o jogador é quem está no controle

(Cf. *ibid*: 44-45)

Resumidamente enumerámos algumas “fórmulas” necessárias à criação de um jogo. No entanto, o seu sucesso resulta da adição de outras etapas e considerações, que analisaremos noutros momentos deste trabalho. Por agora, consideremos um dos maiores êxitos no mundo dos jogos: *Prince of Persia*.

#### 4. *Prince of Persia*, um herói no ecrã

Jordan Mechner é o criador do jogo *Prince of Persia*, um jogo que prende várias gerações, principalmente os mais jovens, frente ao ecrã. A saga é constituída por três sequências principais: *The Sands of Time*, *Warrior Within* e *The Two Thrones*.

O sucesso do jogo é tão grande em todo o mundo, que o próprio realizador e os seus produtores venderam a ideia de adaptação do jogo para cinema à Walt Disney Pictures e ao produtor executivo Jerry Bruckheimer. Com estreia prevista para 28 de Maio de 2010, o filme *Prince of Persia* promete ser um clássico filme de acção e aventura com espadas.

O jogo *Prince of Persia* foi lançado em 1989 para o Apple II e IBM-PC (DOS), tendo sido considerado na altura um grande avanço na qualidade de animação nos jogos de computador, apesar de o protagonista e inimigos lutarem com espadas, quando os outros jogos da época utilizavam armas com projecteis ou raios. Após o sucesso inicial, o jogo foi lançado em diversas outras plataformas: Amiga, Apple Macintosh, NES, Game Boy, Game Gear, SNES, Mega Drive, etc.



Ilustração 6 - A primeira versão de *Prince of Persia*

Após o sucesso do título original, Mechner criou uma sequência em 1993 para Dos, seguindo-lhe *Prince Of Persia II - The Shadow And The Flame* Macintosh, Mega Drive e Super Nintendo. Apesar da inovação face ao jogo inicial, este não alcançou tanto sucesso. No ano de 1999, é lançado para PC *Prince Of Persia 3D*, criado por um grupo de programadores, contando com gráficos tridimensionais, mas cuja jogabilidade e acção se aproximavam muito do *Prince of Persia* original.

Mais tarde, a Ubisoft adquire os direitos de *Prince of Persia* e produz um novo episódio da série - *Prince of Persia: The Sands of Time* é lançado em 2003, com sólidos gráficos e uma história trabalhada.

No ano seguinte, sai a sua sequência - *Prince of Persia: Warrior Within*, com gráficos refeitos, uma história mais sombria e novos movimentos de ataque com duas espadas, fazendo antever um terceiro título. *Prince of Persia: The Two Thrones*, lançado em 2005, o jogo fecha então a trilogia *Sands of Times*.

Porém, a Ubisoft pretende lançar ainda este ano mais sequência do jogo - *Prince of Persia 4: Ghosts of the Past*, para Playstation 3, PC e Xbox 360. Atemporal em relação aos outros, este jogo remontará ao início do enredo, quando o Príncipe era jovem.

#### 4.1 – *The Sands of Time*

Há muito tempo atrás, numa terra muito distante...

Num reino árabe, um vizir ameaçou a princesa com quem pretendia casar. Com a morte de seu pai, a única esperança da princesa era o seu amante, mas este foi atirado para a masmorra do castelo.

Em *The Sands of Time* sentimo-nos num cenário de 1001 Noites. Um jovem príncipe arrogante narra-nos as suas aventuras, tendo acabado de participar, com o seu pai, na sua primeira conquista: tomar a Adaga do Tempo, um artefato único. O herói vence o vizir, que planeava usar a faca para liberar as areias do tempo e... O resto vamos descobrindo no decorrer da aventura.



Ilustração 7 - *Prince of Persia - The Sands of Time*

O príncipe, um jovem atlético, domina a espada e tem capacidades acrobáticas - capaz de andar e saltar em paredes e dar enormes saltos sobre monstros. Capacidades essas necessárias para ultrapassar os complexos mecanismos de segurança, armadilhas engenhosas presentes no jogo, como em quase todas as aventuras passadas em civilizações antigas. Para ultrapassar quebra-cabeças e chegar ao fim da aventura

são necessários não só reflexos rápidos, mas também criatividade e paciência.

O príncipe é auxiliado pelos poderes da adaga, permitindo-lhe retroceder no tempo, congelar inimigos, colocar a acção em câmara lenta, ver o futuro e tornar-se mais rápido que os seus inimigos. Para além da arma, o herói conta com a ajuda de uma misteriosa jovem, uma excelente lutadora que domina o arco e flecha.



Ilustração 8 - *Prince of Persia - The Sands of Time*

Se as capacidades acrobáticas do príncipe já garantem que o jogador fique preso ao jogo, este impressiona ainda pelo design de cada cenário, apresentado com um visual magnífico, pelos efeitos sonoros, em particular a narração do protagonista, que contribui para a imersão do jogador.

#### 4.2 - *Warrior Within*

Em *The Sands of Time*, o jovem príncipe, tentando impressionar o pai, liderou uma invasão a um reino inimigo e resgatou uma adaga mágica capaz de controlar o tempo. Nas suas aventuras, teve de matar pessoas que amava e confiar na mulher cujo reino atacou. Ao abrir mão do seu orgulho e amor, atingiu finalmente a redenção.

Em *Warrior Within*, o príncipe descobre que, ao ter pegado na adaga e manipulado o tempo, criou uma nova dimensão e irritou seres muito poderosos. Caçado por Dahaka, uma enorme besta, passa anos da sua vida a treinar, sem dormir em paz. Conhecemos então uma versão violenta e mal-humorada do príncipe, enquanto elabora um plano para salvar a sua própria vida: viajando até à Ilha do Tempo, voltaria no tempo, e impediria a Imperatriz do Tempo de criar as Areias do Tempo.



Ilustração 9 - *Prince of Persia - Warrior Within*



Ilustração 10 - *Prince of Persia - Warrior Within*

Luta com duas armas, inimigos variados, uma grande quantidade de novos golpes e respostas mais precisas inovam o jogo, mas as acrobacias também se mantêm fazendo as delícias dos jogadores, que gostam de estudar o ambiente para criar uma rota viável, antes de realizar saltos mortais a dezenas de metros do chão.

Em bonitos e detalhados ambientes, *Warrior Within*, respeitando o conceito de mundos paralelos, oferece duas versões do castelo, uma no presente e outra no passado. Alguns quebra-cabeças envolvem mudanças no passado para modificar o futuro e a personagem é forçada a regressar por caminhos já percorridos.

### 4.3 – *Two Thrones*

*Two Thrones* começa com um filme onde vemos o príncipe e sua Kaileen navegando de volta a Babilónia, descobrindo a cidade em chamas e os novos planos do Vizir. Como um conto, uma voz feminina começa a narrar uma parte do enredo, como um *flashback*, ao mesmo tempo que o príncipe vai executando suas acrobacias, sem interromper o fluxo da ação.

Tendo como ponto de partida o estilo de *Sands of Time*, *Two Thrones* é a sintonia perfeita entre o jogo de plataforma, as lutas e a boa ambientação. Grande parte da jornada do herói é dedicada a saltos e quebra-cabeças resultantes da arquitectura dos cenários. O combate passa a estar inserido



Ilustração 11 - *Prince of Persia - Two Thrones*

harmoniosamente no próprio processo de superar os obstáculos. O herói conta com alguns recursos acrobáticos novos: trampolins fixados na parede e buracos para fixar a lâmina.

Nalguns momentos, enquanto pula pelo cenário ou dialoga com as suas vozes interiores, o lado negro do príncipe pode surgir e assumir o comando, tornando-se uma criatura demoníaca, mais forte e ágil. Com o príncipe negro, não há tempo para pensar: é preciso estar atento à energia. Esta degenera com o tempo, sendo repostada apenas por esferas de areia do tempo libertada pelos inimigos mortos ou objectos destruídos do cenário. Assim sendo é preciso tomar decisões rápidas, nem que seja arriscar um salto para um

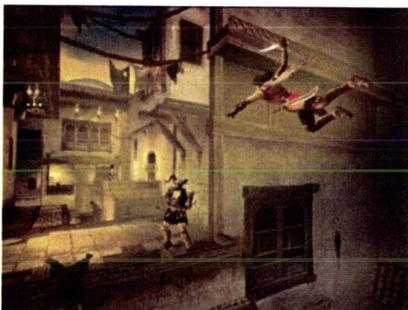


Ilustração 12 - *Prince of Persia - Two Thrones*

precipício e só lançar a corrente quando já estiver no ar.

Em suma, primeiro age-se, depois questiona-se.

Os efeitos visuais deste jogo assemelham-se aos anteriores da saga, considerando-se um dos melhores cenários da série os telhados da Babilónia. Em termos sonoros, regressa aos temas árabes.

#### 4.4 – Por detrás do jogo

O sucesso de um jogo como *Prince of Persia* não se deve simplesmente à história que conta, mas também à forma como a conta. Um bom jogo passa a sensação de harmonia, ou seja, um sentimento de que todas as partes do jogo pertencem a um único contexto.

A utilização de efeitos sonoros, por exemplo sons correspondentes a acções ou eventos que ocorram no mundo do jogo (um tiro disparado, o corte da lâmina de uma espada, o grito de um monstro, por exemplo), transmite realismo ao jogo e é uma forma de dar *feedback* ao jogador. Está provado que o uso de músicas de fundo aumenta a imersão do jogador, pois dão o tom de tensão numa luta ascendente até ao final do jogo.

O que podemos considerar ainda quanto ao jogo de Mechner é o facto de se tratar de um jogo equilibrado – “*Um jogo equilibrado é aquele onde o principal fator determinante do sucesso ou não do jogador é o nível de habilidade do jogador no jogo, ou seja, um jogador bom deve ter maior sucesso que um iniciante, a menos que aconteça algo de anormal.*” (CARNEIRO DA LUZ, 2004: 37).

O sucesso ou o fracasso de um jogo define-se muitas vezes pelo seu equilíbrio. Existem várias maneiras de o implementar, sendo as principais o equilíbrio estático e o equilíbrio dinâmico. Inicialmente, um jogo deve estar equilibrado estaticamente; depois, o equilíbrio dinâmico deve ser mantido.

O equilíbrio estático trata do equilíbrio das regras do jogo e da forma como irão interagir entre si. Deve-se evitar o surgimento de estratégias dominantes, pois as estratégias dominantes fortes são aquelas que garantem a vitória, enquanto as estratégias dominantes fracas garantem que o jogador não perca.

Para equilibrar o jogo, recorre-se à simetria, uma tática que dá aos jogadores, incluindo ao computador, as mesmas condições de início e habilidades disponíveis. Em *Prince of Persia* utiliza-se ainda outra tática: ao mesmo tempo que se dá um maior poder ao herói, também se dá aos adversários – quanto mais forte é o príncipe, mais fortes são os monstros que tem de enfrentar.

O equilíbrio dinâmico trata o equilíbrio no decorrer do tempo e com a interacção do jogador. Em *Prince of Persia* a tarefa do jogador é restaurar o balanço para um ponto de equilíbrio.

O jogo em estudo cumpre algumas regras próprias de jogos equilibrados, por exemplo:

- Provê um desafio consistente: a dificuldade do jogo ascende de acordo com o progresso no jogo; logo o fim tem uma dificuldade maior que o começo e o meio do jogo;
- Provê uma percepção de uma experiência justa: o jogador sente que está a competir com um jogador/computador leal, pois as condições de luta são iguais;
- Evita a estagnação: são dadas indicações para que a estagnação não aconteça e o jogador saiba o que fazer;
- Evita as trivialidades: o jogador tem de tomar decisões que estimulem o seu cérebro.

## 5. Desenhar heróis

É inegável que os mitos de todas as culturas contêm homens inspiradores que representam traços ideais. O heroísmo está de facto intrincado na moralidade popular. Diferentes povos e culturas têm os seus modelos, constituindo figuras arquetípicas.

### 5.1 – No papel

A narratologia, dedicando-se ao estudo da narrativa através da sua estrutura e elementos, procura paradigmas e repetições entre as diferentes obras analisadas, tendo em conta os diferentes contextos históricos e culturais em que foram produzidas.

#### 5.1.1 – “*A Morfologia do Conto*” de Propp

Propp, no seu livro “*A Morfologia do Conto*”, partindo dos contos folclóricos russos, identifica sete classes de personagens (“agentes”), seis estágios de evolução da narrativa e trinta e uma funções narrativas das situações dramáticas. Considera ainda que a linha narrativa traçada é apenas uma para todos os contos, apesar de flexível.

As trinta e uma funções narrativas apresentadas do Propp são:

- |                                    |                               |
|------------------------------------|-------------------------------|
| 1) Distanciamento, afastamento     | 17) Ferimento do herói        |
| 2) Interdição (ordem ou proibição) | 18) Vitória                   |
| 3) Infracção (transgressão)        | 19) Reparação do dano inicial |
| 4) Investigação, interrogação      | 20) Regresso, retorno         |
| 5) Delação                         | 21) Perseguição               |
| 6) Engano, armadilha               | 22) Salvação                  |
| 7) Cumplicidade, conivência        | 23) Chegada incógnita         |
| 8) Dano ou malfeitoria             | 24) Falsas pretensões         |
| 9) Mediação                        | 25) Imposição de árdua tarefa |
| 10) Consenso do herói              | 26) Execução                  |
| 11) Partida do herói               | 27) Reconhecimento do herói   |
| 12) Provação                       | 28) Descoberta do falso herói |
| 13) Reacção                        | 29) Tranfiguração do herói    |
| 14) Recepção do objecto mágico     | 30) Punição                   |
| 15) Deslocamento                   | 31) Casamento ou ao trono     |
| 16) Combate, confronto             |                               |

As funções dos contos podem ser agrupadas de maneira lógica em esferas de acção, às quais correspondem as funções que cada personagem realiza na narrativa. Como explica PINNA (2005: 6), as esferas não estão relacionadas com as personagens específicas de cada conto, “*mas às categorias de personagens do conto maravilhoso, ou seja, ao papel que as personagens desempenham no enredo e ao conceito que estão representando.*” São sete as esferas de acção identificadas por Propp nos contos maravilhosos, nomeadamente:

1. Antagonista (ou malfeitor);
2. Doador (ou provedor);
3. Auxiliar;
4. Princesa (personagem procurada) e o seu pai;
5. Mandante;
6. Herói;
7. Falso herói.

Cada personagem pode ocupar uma ou várias esferas de acção, assim como várias personagens podem dividir uma única esfera de acção.

Propp procurou ao longo da sua obra desvendar os mecanismos por trás da profusão dos contos a partir de três questões que lhe pareciam fundamentais: a forma dos contos de magia; as transformações ocorridas entre contos, gerando novos contos; as origens destes. Na sua análise, defende quatro teses fundamentais: “*a de que as funções são estáveis e constantes, independentemente das personagens que as transportam, a de que são (...) em número limitado; a de que a sequência das funções é sempre idêntica, embora nem todas as funções estejam presentes em todos os contos; e a de que todos os contos pertencem, portanto, ao mesmo tipo estrutural.*” (MENDES, 2001: 334).

### **5.1.2 – “O Herói de Mil Faces” de Campbell**

No seu livro *The Hero with a Thousand Faces*, Campbell introduz o termo monomito, compreendendo-o como um conceito de jornada cíclica patente nos mitos. O monomito, muitas vezes chamado de “Jornada do herói”, está dividido em três secções: Partida (ou Separação), Iniciação e Retorno. A Partida trata o herói aspirando a sua jornada; a Iniciação, as várias aventuras do herói ao longo de seu caminho; e o Retorno, o momento em que o herói regressa a casa, com o conhecimento e os poderes que

adquiriu ao longo da jornada. A estrutura que, segundo Campbell, todos os mitos seguem de alguma forma é:

### Jornada do Herói

#### 1.º A separação ou partida

1. A chamada para a aventura
2. A recusa da chamada
3. A ajuda sobrenatural
4. A travessia do primeiro limiar
5. O ventre da baleia

#### 2.º Desafios e vitórias da iniciação

1. O caminho dos desafios
2. O encontro com a deusa
3. A mulher como tentadora
4. A reparação sacrificial devida ao pai
5. A apoteose
6. A derradeira mercê

#### 3.º Regresso e reintegração na sociedade

1. A recusa do regresso
2. O voo mágico
3. O resgate
4. A travessia do limiar do regresso
5. O herói é mestre de dois mundos
6. Liberdade para viver

### **5.1.3 – Uma comparação possível**

As componentes morfológicas básicas do estudo de Propp são a função e a sequência; também para Campbell são as acções e a sequência que importam e não os vários rostos das personagens. Para Propp, as personagens são meros agentes e Campbell estuda o perfil abstracto do herói no monomito.

## 5.2 – Na tela

“*Quantas histórias (stories) existem? Em quase todas as discussões sobre filmes ou peças de teatro, a frase só existem seis/sete/dez histórias acabará, cedo ou tarde, por surgir.*” P. PARKER (citado por João Mendes, 2004, p. 340)

As teorias da narratologia não se limitam ao universo literário. O mundo da televisão e do cinema também as estudaram e adaptaram. George Lucas adotou o esquema do monomito para criação da saga *Star Wars*. Christopher Vogler, argumentista, também utilizou as teorias de Campbell, tendo mesmo desenvolvido o livro *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. Este trabalho influenciou os filmes produzidos pela Walt Disney, como a *Pequena Sereia*, *Mulan*, ou *Matrix*, a trilogia dos irmãos Wachowski.

### 5.2.1 – “*The Art and the Science of Screenwriting*” de Parker

São oito as histórias-tipo de Denis Johnson, segundo o qual representariam a totalidade de modelos do universo ficcional. Afastando-se do modelo do monomito, essa grelha temática diversifica modelos, identificando-os a partir do triângulo de motivações – destinos – itinerários, entendendo a personagem principal como arquétipo.

- 1.<sup>a</sup> Cinderela – ou o reconhecimento final da virtude inicialmente não reconhecida
- 2.<sup>a</sup> Aquiles – ou a vulnerabilidade fatal
- 3.<sup>a</sup> Fausto – ou a dívida tem de ser paga
- 4.<sup>a</sup> Tristão – ou o romance triangular clássico
- 5.<sup>a</sup> Circe – ou a aranha e a mosca
- 6.<sup>a</sup> Romeu e Julieta – um encontra o outro, perde-o, mas voltam a estar juntos
- 7.<sup>a</sup> Orfeu – ou a prenda roubada
- 8.<sup>a</sup> Conan – ou o herói que não pode ser vencido

A estas oito histórias de Johnson, Parker acrescentou outros três modelos, após retirar Tristão:

- Ritos de passagem
- Vagabundo
- Demanda

Da grelha de dez histórias-tipo, a que correspondem dez arquétipos temáticos, arquétipalmente Romeu e Julieta representam o romance; a história da prostituta de

*Pretty Woman*, o “Dom não reconhecido”; Drácula é exemplo de “A Vulnerabilidade fatal”; o soldado em *Angel Heart* de “A dívida que tem de ser paga”; Valmont em *Les Liaisons Dangereuses* de “A aranha e a mosca”; o marido astronauta em *Solaris* de “A prenda roubada”; Luky Skywalker, em *Star Wars*, exemplo de “A demanda”; o adolescente de *Stand by me* de “Os Ritos de Passagem”; Thelma e Louise ilustram “O vagabundo”; o protagonista em *Conan and the barbarians* de “Aquele que não pode ser vencido”. (Cf. MENDES, 2001, 340-342)

Para Parker, as “*histórias-tipo são (...) historimosfemas, ou narrativas básicas destinadas a fundirem-se com outras em cada nova narrativa. Eis como ele conclui a sua exposição sobre esta matéria: «De quantos modelos [como estes] precisamos para construir uma narrativa [para os ecrãs]? (...) Tendo em conta que cada personagem tem uma história, diremos que precisamos de três ou quatro para planearmos uma série televisiva (...). Repare-se: a relação quantitativa proposta é inversa da que Aristóteles postulava existir entre a epopeia, «reserva multi-mítica», e a inspiração do tragediógrafo, que não deveria querer pôr em drama a totalidade da Iliada, por exemplo. Aqui, as histórias tipo funcionam como peças de puzzle que é preciso associar a outras. Mas, para além desta reversão quantitativa, a relação que Parker sugere entre as suas matrizes ficcionais e o processo criativo é da mesma natureza da que Aristóteles propôs entre a epopeia e a tragédia.»* (Ibid: 342-343)

### 5.3 – No ecrã

Os jogos de computador têm geralmente algum tipo de história anexada a si. O aprofundamento e a importância da história dependem muito do tipo de jogo a ser desenvolvido. Em jogos como *Final Fantasy* a história é tão detalhada e envolvente, como em livros e/ou novelas.

#### 5.3.1 - *A Practical Guide to the Hero Journey* de Christopher Vogler

Mairlo Carneiro da Luz, na sua tese intitulada *Desenvolvimento de Jogos de Computador*, apresenta os passos apresentados na jornada do herói de Vogler.

O Mundo: o jogador é apresentado ao herói e ao mundo físico, ou através dos eventos que acontecerão ao herói, ou através de eventos do passado que colidem com eventos presentes, que são explicados ao jogador;

O Chamamento: momento em que o herói é convocado a sair de seu mundo para entrar num mundo especial, onde as aventuras o esperam;

A Recusa da Chamada: o herói pondera permanecer seguro no seu mundo, em vez de aceitar enfrentar os perigos e as aventuras do mundo externo, colocando em risco a sua vida. Em jogos, geralmente o herói não recusa a chamada;

O Encontro com o Mentor: geralmente trata-se de uma pessoa velha e a sua função é situar o herói quanto à sua situação e localização, dando dicas e sugestões para que o jogador se familiarize com o jogo;

Atravessando o Primeiro Obstáculo: momento da mudança do mundo do personagem para o mundo da aventura. Para entrar no mundo da aventura, o herói deve estar preparado e cheio de coragem para enfrentar o desconhecido. Depois de enfrentar os seus receios, o herói entra definitivamente no mundo do jogo;

Testes, Aliados e Inimigos: esta corresponde à parte mais longa de uma história, na qual o herói passará testes, aprendendo sobre o chamamento “do bem e do mal” do mundo, e conhecerá aliados e inimigos, que contribuirão para desenvolvimento da história;

A Aproximação à Caverna mais Profunda: após superar vários testes, o herói fica mais perto da parte mais esperada da história. É utilizado para conduzir o herói à aprovação, que ocorrerá mais a frente;

A Aprovação: é o teste final - lutar contra o último chefe. No decorrer da história, o herói deve ter passado por testes difíceis, mas este é o maior de todos. É nele que será definido o “futuro da humanidade”.

A Recompensa: o herói recebe a recompensa, depois de derrotar o último chefe. Geralmente a história termina nesta parte e o desfecho da mesma é contado ao jogador;

A Estrada da Volta: em alguns jogos, após receber a recompensa, o herói prepara-se para regressar ao seu mundo. No entanto, como mudou muito no decorrer da história, pode ser difícil, se não impossível, o jogador poder voltar a reintegrar o seu mundo;

A Ressurreição: com todas (ou quase todas) as respostas das questões que surgiram na história sendo respondidas, é aqui onde as dúvidas restantes são respondidas;

O Retorno com a Recompensa: agora que a história terminou, o herói regressa para o seu mundo e retoma a sua vida normal. O jogador verá o herói aproveitar os benefícios de sua recompensa. Uma forma muito comum de terminar é com um novo começo.

Dessa forma, o jogador fica a pensar “O que será que acontece depois?”, deixando uma brecha para uma continuação.

(Cf. CARNEIRO DA LUZ, 2004: 26-28)

Após a criação de uma história para um jogo de computador, criam-se as personagens, desenvolvendo-se as características e a personalidade da personagem, antes mesmo de se considerar a sua aparência. As personagens de um jogo têm de intrigar o jogador; cativar o jogador, fazendo com que o jogador goste dele; mudar e crescer de acordo com a sua experiência no decorrer do jogo.

Carneiro da Luz considera alguns estereótipos de personagens:

O Herói: tradicionalmente, é o centro da história. Na literatura, o herói é a personagem com um ou mais problemas, tentando resolvê-los ao longo da história. O mais importante no que se refere ao herói é garantir que os jogadores se identifiquem com ele. O herói deve possuir qualidades com que o jogador simpatize e valorize;

Mentor: é a personagem que guia o jogador na jornada, porém nem sempre pelo melhor caminho;

Auto-suficiente: É a forma ideal do herói, a que o herói aspira chegar. Em muitos jogos, o objectivo do jogo é transformar o herói na sua forma auto-suficiente;

Aliados: são personagens colocadas em jogo para ajudar o herói, seja a desvendar mistérios, seja a completar tarefas;

Guardiões: a sua função é evitar que o herói progrida na história;

Malandros: são personagens neutras, mas a sua maior felicidade é causar problemas ao herói, apesar de por vezes ajudarem tanto o inimigo como o próprio herói;

Sombra: provavelmente é a segunda personagem mais importante da história, pois é o último demónio, o grande adversário do herói. (Cf. *ibid*: 40-41)

#### 5.4 – Traços e linhas

Seja num livro, num filme ou num jogo, mesmo o método de criação e modo de recepção sendo diferentes, existe uma clara preocupação com a narrativa e o modo como a história se constrói. O herói está presente em todas as formas, sendo o ponto central da acção, na medida em que é ele que a protagoniza. É com ele que os leitores,

espectadores e jogadores procuram, de algum modo, se identificar. Coloquemos então a questões: “Por que é a jornada do herói tão importante?”

## 6. A jornada do herói

*“What makes the hero's journey so important? Why should we bother with it? It's important because myths are important. Myths convey the values of society. Myths are how we teach each other who we are and how we should behave.”* Bob Bates

No seu artigo Into the Woods: A Practical Guide to the Hero's Journey, Bates cita Rollo May para enumerar quatro áreas nas quais mitos ainda estão activos na vida moderna:

- Os mitos dão-nos o nosso sentido de identidade pessoal, ao responder à pergunta:

“Quem sou eu?”

- Os mitos tornam possível o nosso sentido de comunidade. Estamos a pensar miticamente quando nós mostramos lealdade à nossa cidade, à nossa nação ou à nossa equipa. Lealdades aos nossos amigos e comunidade são o resultado de fortes mitos que reforçam a força social.

- Os mitos são o que se esconde debaixo dos nossos valores morais.

- A mitologia é a nossa maneira de lidar com o impenetrável mistério da criação e da morte. (Cf. BATES, 2005)

Vários autores (Bates, May, Frey) sustentam mesmo que os mitos ajudam a dar significado às nossas vidas; sendo os heróis os nossos modelos, as suas histórias reafirmam os valores da nossa cultura. Bates considera os mitos tão poderosos que sem eles não sobreviveríamos.

A forma mais conhecida e tradicional para reforçar o mito é a literatura. Raphael Patai (citado por Bates, 2005) escreveu: *“Literature has the power to move us profoundly precisely because of its mythical quality... because of the mystery in the face of which we feel an awed delight or terror. The real function of literature in human affairs is to continue myth's endeavour to create a meaningful place for man in a world oblivious of his presence.”*

Considerando que a jornada do herói é o caminho mais fácil para chegar à estrutura mitológica e usá-la para criar novas histórias, de que forma é importante para os jogos?

Bates considera que os jogos funcionam como um substituto e reforço do mito, escolhendo os jogadores os tipos de jogo que reafirmam os seus próprios mitos pessoais. Assim sendo, quem escreve as histórias tem de perceber como juntar os mitos e comunicá-los. *“And that is why the Hero's Journey is important!”* (Ibid)

## 6.1 – No trilho do “bosque mitológico”

Bates, observando a lista exaustiva de Campbell de todas as medidas possíveis quanto à jornada do herói, considera que para escrever um jogo não são necessárias todas as etapas. Bates (íbid) centra-se nos elementos que considera mais importantes e que têm mesmo de estar lá.

- “- *Establishing the hero's world*
- *The call to adventure*
- *Entering the mythological woods*
- *Trail of trials*
- *Encountering the evil one*
- *Gaining the hero's prize*
- *Returning that prize to the community*”

O trabalho de Campbell é considerado por Bates como descritivo e não como prescritivo, não devendo ser usado como um modelo. Para que a jornada do herói de Campbell possa ser utilizada na construção de histórias, Bates enumera o que não se deve fazer:

- Não olhar para todos os passos possíveis da jornada do herói, nem certificar-se de que tem todos lá dentro e na ordem apropriada.
- Não fazer uma lista de todas as personagens mitológicas de Campbell, nem tentar encontrar um lugar para cada um delas na história.

O autor enumera então os nove passos a seguir na construção da história de um jogo, para os quais sugerimos uma aproximação com *O Sétimo Herói* de João Aguiar:

### Passo 1: Escolha a sua premissa

A sua premissa é o seu tema, o seu mito. Os mitos e as histórias, consciente ou subconsciente, influenciam o comportamento. Decida o que acha que é importante e crie o seu jogo sobre isso, de que forma pretende que as pessoas pensem ou se comportem de maneira diferente depois de jogarem o seu jogo.

### Passo 2: Crie o seu herói

O herói corporiza a premissa; um herói é um mito em acção.

Passo 3: Crie um grande vilão

Os grandes vilões são personagens memoráveis, por vezes mais do que os próprios heróis.

Passo 4: Mostre o mundo do herói

O jogador tem que ver o herói no mundo que se propõe salvar. No início do jogo, o jogador deve ter um exemplo de como o herói é imperfeito, de modo que no final do jogo, possa ver como o herói se transformou.

Passo 5: Ameace o mundo do herói

Ameace o herói, o seu modo de vida ou algo que ele preza, para que ele entre em acção.

Passo 6: Introduza o “bosque mitológico”

Dentro dos “bosques mitológicos” seguimos para o trilho dos julgamentos, conduzindo o jogador a partir de um nível para outro. Cada nível deve revelar algum crescimento da personagem. Em cada cena de um filme ou num livro, uma das personagens acaba sempre num lugar diferente daquele em que começou. O “bosque mitológico” pode ser um lugar físico ou psicológico; é o lugar onde o herói tem de suportar as suas lutas com o interior e o exterior. A luta interna é a descoberta e transformação da personagem; a luta exterior é o combate para alcançar alguma vitória.

Passo 7: O herói enfrenta o vilão

Lutar contra o mau da fita é enfrentar o mal sob a forma escolhida para o apresentar. O herói derrota-o. Idealmente, o herói deveria vencer a sua luta interior para sair vitorioso na luta exterior.

Passo 8: O herói recebe a recompensa

A recompensa é aquilo por que se luta para adquirir, tornando a viagem recompensadora para o herói e para o jogador.

Passo 9: O regresso do herói

O regresso deveria ser opcional, mas de alguma forma não é. Se o herói recebe a recompensa por ter feito o seu trabalho, entrega-a à comunidade (ou seja, ao jogador e, por extensão, ao nosso mundo), sobreviva ou não.

Nove Passos de Bates	<i>O Sétimo Herói de João Aguiar</i>
<u>Passo 1:</u> A premissa	Sensibilizar para os valores morais e heróicos (pessoal) e consciencializar para problemas actuais – ambientais, políticos, sociais (geral).
<u>Passo 2:</u> O herói	Jorge, um jovem comum de 18 anos
<u>Passo 3:</u> Um grande vilão	Miasma, um ogre com poderes mágicos
<u>Passo 4:</u> O mundo do herói	O herói é convidado a participar numa missão na Lysitaya, no reino de Ogláglah, um universo paralelo.
<u>Passo 5:</u> Ameaça ao mundo do herói	A missão do herói é salvar a princesa Nirvânia do castelo de Miasma
<u>Passo 6:</u> O “bosque mitológico”	Jorge passa por três provas iniciáticas até se consagrar herói. Para além de ultrapassar as provas, a personagem ganha maturidade à medida que a acção se vai desenrolando, por exemplo, perdendo a timidez inicial.
<u>Passo 7:</u> O herói enfrenta o vilão	Jorge vence Miasma
<u>Passo 8:</u> O herói recebe a recompensa	Jorge salva a princesa
<u>Passo 9:</u> O regresso do herói	Jorge regressa ao seu mundo real, recebendo de Shenazimm a oferta de um medalhão

## 6.2 – Fora dos trilhos

Ao colocarmos alguns pontos de *O Sétimo Herói* neste esquema de Bates, apercebemo-nos do quanto da história fica por contar, parecendo traduzir-se numa simplicidade assustadora. Mas se fossem dadas indicação de *game design*, seria fácil transpor a aventura de Jorge para um jogo.

Um *game designer* faria crescer a personagem, apresentando-o como o início do caminho para começar, mostrando a luta e as mudanças graduais por que vai passar, confrontando-o com o antagonista, até no estágio final se notar que a personagem mudou. Provaria ainda que um jogo precisa de uma forte premissa, uma forte declaração sobre a vida, a forma como o mundo é ou deveria ser.

Os requisitos solicitados pela “fórmula” são preenchidos e a história de João Aguiar tem muito mais ainda para oferecer.

Personagens	<i>O Sétimo Herói</i> de João Aguiar
Herói	Jorge
Mentor	Shenazimm (possível adaptação de Calciste)
Aliados	Ximptófagos, elfos, Chavotaval
Guardiões	Pantanoso, Aglabush, Pehndkotz, Naipuns
Malandros	Feiticeiro Indiferente
Sombra	Miasma

Ao resumirmos as histórias dos três jogos de *Prince of Persia* compreendemos que poderia ser transformado num livro juvenil. A história do jovem príncipe presta-se a uma adaptação, preenchendo requisitos do modelo de Propp. Por exemplo, várias funções narrativas e principais personagens do segundo jogo *Warrior Within*:

- Distanciamento, afastamento
- Interdição (ordem ou proibição)
- Infracção (transgressão)
- Combate, confronto
- Vitória
- Imposição de árdua tarefa
- Execução

Príncipe da Pérsia	Tornou-se uma personagem muito mais obscura e fria do que no <i>Sands of Time</i> . Muito bom a subir a muros altos, correr na parede e pular distâncias, para mudar o passado, tem que ser ágil e rápido no momento de fugir de Dahaka.
Dahaka	É uma espécie de monstro guardião da linha do tempo. Persegue o Príncipe impiedosamente. Atravessa paredes e portas, mas é sensível à água, fazendo com que os portais do tempo sejam locais. Dahaka tem o dever de destruir quem mudou o seu destino, escaparam à morte e estão fora do seu tempo correcto (o Príncipe abriu as areias do tempo, e depois fechou-as mudando seu destino). O único artefato que pode destruí-lo é a Espada de Água, que também pode derrotar seres de areias facilmente. De olhos vermelhos, por vezes dourados, escrituras em persa por todo o corpo, dois corninhos no topo da cabeça, formando o símbolo do infinito, e quatro tentáculos, que absorvem os inimigos, permitindo-lhe passar por buracos e canos para capturar as suas presas.
Shahdee	Serva da Imperatriz do Tempo, esta bonita guerreira tem como missão impedir que o Príncipe chegue à Ilha do Tempo. Ataca o barco do príncipe e, quando os dois lutam, ela pensa que o matou. Quando Shahdee está lutando contra Kaileena, o Príncipe reaparece e mata-a, assim acabando com seu objectivo.
Imperatriz do Tempo Mortal	De passado desconhecido, protege a linha do tempo, sendo a personificação das Areias do Tempo. Tenta matar o Príncipe para o manter fora da ilha, pois previu que seria morta pelas mãos do príncipe. A imperatriz do tempo na verdade é a Kaileena.
Kaileena	Esta misteriosa mulher ajuda o Príncipe a encontrar a Imperatriz do Tempo, dando espadas mais poderosas e dicas sobre o que fazer na ilha. No final, o príncipe descobre que ela é a própria Imperatriz do Tempo.

## 7. Mito e herói

*“Nos textos gregos antigos não se encontra uniformidade de emprego do vocábulo e, de um modo geral, pode afirmar-se que o substantivo mito surge com dois sentidos que se especializam*

*1 – Palavra – Discurso*

*2 – História – Narrativa”*

Victor Jabouille, *Iniciação à Ciência dos Mitos*, p. 25

Ao longo dos tempos muitos autores têm procurado definir “mito” (do grego μῦθος, pelo latim *mythus*), procurando descortinar a complexidade do termo.

Ana LOPES, ao pesquisar alguns autores (Jung, Lévi- Strauss, Tylor, Chase, Fiske, Cassirer, Frazer, Campbell, entre outros), encontrou unanimidade quanto aos seguintes pressupostos, apesar dos seus diferentes percursos:

a) Todos os autores reconhecem *A Ilíada* e *A Odisseia* como pragmáticas quanto à questão dos mitos, recorrendo mesmo alguns autores, como Freud ou Jung, a personagens mitológicas clássicas para protagonizarem algumas das suas teses (um dos exemplos mais conhecidos é o complexo de Édipo);

b) Para que se conheça o mito, este tem de ser narrado ou contado. A linguagem utilizada é simbólica, alegórica e metafórica. O significado do mito apenas é acessível quando o mito é analisado na sua globalidade.

Quanto à tipologia dos mitos, os mitos convergem essencialmente em:

- Teológicos:

*Religious myths are sacred histories.* (Eliade)

- Cosmogónicos:

*Myths are often stories of origins, how the world and everything in it came to be in illo tempore.* (Eliade)

*Myths orient people to the metaphysical dimension, explain the origins and nature of the cosmos, validate social issues, and, on the psychological plane, address themselves to the innermost depths of the psyche.* (Campbell)

*Some myths are explanatory, being pre-scientific attempts to interpret the natural world.* (Frazer)

- Culturais:

*Myths are both individual and social in scope, but they are first and foremost stories.* (Kirk)

*Indeed, myths often reveal the archetypes of the collective unconscious.* (Jung)  
(cf. citações em GILL)

Lopes reconhece a (re)conciliação entre a pós-modernidade e o conceito de mito, porém não considera que a Mitologia seja imune ao tempo, correndo por isso o risco de os mitos universais ruírem.

Discordamos quanto ao facto de os mitos terem tempo de vida contado. Os mitos fazem parte de todos nós. Século após século, tornaram-se parte da cultura universal, estando presentes, mesmo que inconscientemente, em tudo o que fazemos. A mitologia clássica deu a conhecer aos homens um sem número de deuses, figurando muitos deles nos dias da semana (por ex: Miercoles (cast.) < o dia dedicado a Mercúrio), nos meses do ano (por ex: Janeiro < Janus).

Existe uma dimensão ética e moral nos mitos, intemporal, dando sentido à sua passagem e recriação. A mitologia continua a servir modelos de heróis (herói, do grego ἦρωϑς, pelo latim *heros*), ideais de virtude, bem como exemplos de atitudes e consequências.

*“O herói, em todas as tradições, é acima de tudo forte, e ser forte significa qualquer coisa de assombrosamente parecido na maioria das culturas: ser forte é ser intrépido e generoso. Não temer a destruição física acima de tudo, não recuar perante o que deve e pode ser feito, não se submeter ao que lhe é estranho e injustamente hostil, não querer exaltar-se por meio da humilhação do outro, renunciar a toda a presa da vitória com uma alegria triunfal, conceder a paridade da nobreza a quem já a não espera, a quem ainda não merece. A força do herói é o cumprimento daquilo que por meio da virtude nos prometemos.”* (SAVATER, 2005: 77)

Mas não é apenas a matéria clássica que permanece viva, nem apenas os mitos de heróis gregos a sobreviverem ao tempo. Se Aquiles ficou conhecido como um excelente guerreiro e pelo seu determinante papel na Guerra de Tróia; Herácles pelos seus Doze Trabalhos; Teseu por ter vencido o Minotauro no labirinto de Creta; Agamemnon enquanto comandante na Guerra de Tróia, Perseu por decapitar a Medusa, Édipo pela sua inteligência superior ao decifrar o enigma da Esfinge; Cadmo por ter vencido o dragão que controlava a cidade de Tebas, a verdade é que muitos mais heróis figuram numa lista universal, o que podemos dizer de tantos outros?

Os romanos, por exemplo, tinham o seu herói Eneias, filho de Vénus e do mortal Anquises, que representa simbolicamente a fundação e a própria identidade de Roma e

do seu povo, com os seus valores e limitações. Os persas recordam do Memorial de Zarêr, heróis de cinquenta reinos alternam vitórias com insucessos, como Iskender, que explorará e descobrirá o mundo com suas viagens. A mitologia celta manteve viva a força de Cuchulainn, o guerreiro vencedor da guerra de Ulster. Os mitos nórdicos eternizaram as Valquírias. Os egípcios reconhecem Anubis como o inventor dos ritos funerários e o “senhor das múmias”. A mitologia hindu eternizou Brahma como o criador do mundo e pai dos deuses. Os japoneses recontam o mito de Urashima, o jovem pescador que viveu no fundo do mar.

Vieira (2007: 80) ressalta a importância da figura do mito defendida por Eco, *“cuja função primordial seria representar, através de referências simbólicas, elementos constituintes da cultura de um indivíduo ou de todo um povo. Estas representações simbólicas, originárias do pensamento coletivo, traduzem sentimentos de transcendência e universalidade, uma vez que tornam comuns os valores que encarnam, além de causar uma identificação por parte daqueles que nelas acreditam. O homem, através de seus mitos, é capaz de representar todos os seus conceitos de grandeza, força, bem e mal, projetando-os em imagens simbólicas que passam a encarná-los.”*

O facto de o herói ter uma desenvolvida consciência colectiva, revelando preocupações com a comunidade e superando o pensamento ou ambição mais egoísta, não lhe retira a sua consciência individual, marcada pela sua história e experiência de vida. E é este facto que permite que nos identifiquemos com o herói, tornando-o uma figura atingível.

### 7.1 – A idade dos heróis

Αυταρ επει και τουτο γενοσ κατα γαια καλυψιν,  
 αυτις ετ αλλο τεταρτον επι χθονι πουλυβοτειρη  
 Ζευς Κρονιδης ποιησε, δικαιοστερον και αρειον,  
 ανδρων ηρωων θειον γενοσ, οι καλεονται  
 ημιθεοι, προτερη γενηε κατ απειρονα γαιαν.

Hesíodo, *Os trabalhos e os dias*, vv. 156-160 <sup>8</sup>

<sup>8</sup> Depois que a terra encobriu esta raça, Zeus Crónida modelou ainda uma quarta

Ao herói atribuem-se sempre grandes feitos. Acontecimentos históricos inspiraram heroísmos, mas também diferentes movimentos culturais artísticos inspiraram diversas atitudes heróicas. Seja o herói da tragédia clássica, o herói épico, o herói romântico, o herói pícaro, o herói naturalista, o herói social, o herói político, todos eles encontram o seu espaço entre velhos e novos mitos.

Hoje em dia os mitos sofrem uma adaptação cultural, e os heróis estão presentes em todas as áreas da cultura de massas: cinema, literatura, televisão, jogos de computador... Para o sociólogo Ronaldo Helal, “a trajetória do herói do futebol, ligada à luta, à disputa, ao sucesso em virtude da derrota de um oponente, é semelhante às batalhas dos mitos da Antigüidade.” (citado por Vieira, 2007: 82)

Quantos livros acolhem mitos e heróis? Numa abreviadíssima lista de cinco livros, por exemplo: a canção dos *Nibelungen*, a história de Sigfrid, filho do rei da Neerlândia, que depois de matar dragões e libertar virgens, traz a infelicidade a Worms; *A Demanda do santo Graal*, pós-vulgata, contrastando os heróis da cultura cavaleiresca europeia: da união adúltera de Lancelot e da rainha Genebra, esposa do rei Artur, nasce o cavaleiro virgem Galaaz, que realiza, com Boorz e Persival, o ideal humano da demanda da felicidade ou da perfeição; Cervantes, no seu *D. Quijote de la Mancha*, o ideal cavaleiresco; entre os paradigmas da epopeia clássica e a temática nacionalista, *Os Lusíadas* de Luís de Camões, o herói colectivo; *Paradise Lost*, de John Milton, centrada no paraíso terrestre, alegoria da condição humana, cujo herói, Jesus Cristo, vence o adversário, Satanás, restabelecendo o equilíbrio e a harmonia universais, perdidos pelo pecado original, de Adão e Eva. (cf. MONIZ).

E quantas peças subiram a palco, quantos filmes se realizaram, quantas músicas foram compostas? Gluck numa ópera de três actos contava a história *Orphée et Eurydice* em Paris, em 1774. O ballet de Martha Graham sobe a palco em 1958 nos Estados Unidos da América.

*Les Douze Travaux d'Hercule*, de Émile Cohl, a preto e branco, em 1910, no tempo do cinema mudo, passavam nas salas de cinema em França. Em 1956, na América já

---

sobre a terra fecunda, mais justa e melhor,  
raça divina de heróis, chamados semi-deuses,  
a geração anterior à nossa na terra sem limites.  
(tradução Maria Helena R. Pereira)

rodava *Alexandre, o Grande* de Robert Rossen. Em 2004, *Tróia* de Wolfgang Petersen levava milhares de pessoas a verem Brad Pitt no papel de Aquiles e Eric Bana no de Heitor. Mas o cinema de animação também se rendeu e só Hércules (comumente Hércules) mereceu cinco adaptações entre 1963 e 1996. A mais curiosa é talvez a série de TV, realizada nos Estados Unidos da América, *The Mighty Hercules*, a primeira série de animação em que Hércules é o protagonista. Padronizado com o estilo dos super-heróis americanos, percorre a Grécia a salvar os seus habitantes de bandidos e monstros. Também os jogos estão repletos de heróis de diferentes formas, por exemplo, *Age of Empires*, da Microsoft, que permite aos jogadores escolherem um povo heróico, mobilizando tropas e construindo um império.

Esta brevíssima lista (se lhe podemos chamar lista) serve apenas para chegarmos a um ponto simples: não existe uma idade de heróis. Assim como não existe uma idade para nos sentirmos ou precisarmos de heróis.

*“Um dia estava eu na bicha à porta de um cinema madrileno, enquanto o meu filho brincava num descampado próximo para entreter a espera. Uma rudimentar estrutura metálica proporcionava-lhe suporte para umas acrobacias que, dado o seu físico sobre o roliço, nada tinham de espectaculares. Andava de um lado para o outro como um macaquinho demasiado bem alimentado, e eu, que tanto mitifiquei a glória do infantil, dizia para comigo que ser criança, bem vistas as coisas, era qualquer coisa de bastante trivial. Chegou finalmente a minha vez, peguei nos bilhetes e chamei-o. Chegou corado, suado e preparado para se abastecer de pipocas e chocolates para assistir confortavelmente à sessão cinematográfica. Enquanto comprava as guloseimas, perguntei-lhe a que estivera ele a jogar. «A nada», respondeu, enquanto avaliava com um olhar entendido dois tipos diferentes de pastilha elástica; «eu era o guerreiro, e tinha de atravessar de um lado até ao outro a barra sem tocar no chão, para os deuses não destruírem o meu povo». Sacudiu-me por um momento um formidável vendaval de hinos e de espadas: Heitor fora das muralhas vendo aproximar-se velozmente o seu inimigo; Lord Jim descobrindo à hora da morte o sentido da coragem; Beowulf procurando Grendel entre os vapores obscuros do pântano; o passo em frente dos companheiros de Pizarro; Leónidas e os seus espartanos penteando em círculo os seus cabelos antes que as flechas persas toldassem o sol... «Vamos, pai!», repreendeu-me ele*

*então. «Estás a dormir ou quê?» Agarrou-me no braço e entrámos na sala de cinema para continuarmos a sonhar.» (SAVATER, 2006: 97)*

## 8. Aventuras nas pontas dos dedos

Em 1958, nasce acidentalmente o primeiro jogo da imaginação de Willy Higinbotham e Robert Dvorak. “Tennis for 2” era um sistema realista, simulando mesmo o vento, a gravidade, os embates da bola no chão, as raquetes e a rede. Este jogo de ténis tinha o objectivo de entreter os visitantes ao centro de investigação nuclear de Brookhaven, ligado a um computador analógico. Rapidamente se aperceberam que as pessoas perdiam mais tempo a jogar do que a ver o resto da exposição.

Em 1962, um estudante do MIT escreveu um jogo, Space Wars, para demonstrar a potência de um computador, o PDP – 1. O jogo foi um sucesso.

Em 1971 surgiram as primeiras máquinas de jogos a moedas e, como um rastilho, apareceram companhias de consolas para a televisão.

Em menos de duas décadas, o mundo dos videojogos tornou-se uma das indústrias com maior expansão global, chegando mesmo em 2004 a atingir números de receitas equivalentes aos da indústria cinematográfica de Hollywood. Nos próximos anos tornar-se-á provavelmente na indústria mais rentável do entretenimento, promovendo o desenvolvimento tecnológico e inovação.

Se o termo narratologia tinha o propósito de unificar os trabalhos que diferentes disciplinas realizavam sobre a narrativa, e sendo os jogos objecto de estudo académico de diferentes disciplinas, adoptou-se o termo ludologia.

O termo surgiu pela primeira vez associado aos jogos de computador e aos *game studies* num artigo de Gonzalo Frasca, em 1998, sendo posteriormente retomado por Espen Aarseth. “*Até aí, de um modo geral, servia para exprimir a realidade geral dos jogos, em especial, a referente à comunidade dos jogos de tabuleiro, conotando, igualmente, um discurso (lógos) dentro das fronteiras (sociais e culturais) do «entretenimento» (ludus).*” (TEIXEIRA, 2005).

Espen Aarseth elege 2001 como o “Ano Um” dos estudos dos jogos de computador, no editorial da primeira revista académica electrónica dedicada aos *game studies*, em que os jogos em ambientes virtuais são abordados de modo científico, enquanto objecto de reflexão sério e enquanto campo cultural de análise. No mesmo ano realiza-se a primeira conferência académica internacional sobre este tema, em Copenhaga. TEIXEIRA afirma que tal “*só vem reforçar a importância deste marco e de 2001 como o início desta «Odisseia», não apenas no «espaço», mas na investigação!*” (Ibid)

A Ludologia definiu assim o seu objecto de estudo – *“a compreensão dos mecanismos estruturais, gnoseológicos e fenoménicos (quer de simulação quer de representação), bem como os elementos lúdicos - em particular, as suas regras -, preocupando-se em construir as genealogias, tipologias e modelos presentes nos jogos, sobretudo, por relação com a consciência do sujeito lúdico, pois, a limite, nunca nos deveríamos esquecer que é sempre o Homem que é «extensão do homem», sendo o computador uma extensão orgânica da nossa Consciência (...)!”* (Ibid)

Para melhor compreendermos as relações entre a ludologia e a literatura, teremos de estabelecer as suas semelhanças e diferenças.

### **8.1 - Mundos paralelos ou mundos cruzados**

*“Imagine um outro mundo idêntico ao nosso, à excepção de uma pequena alteração técnica e histórica: os jogos de vídeo foram inventados e popularizados antes dos livros. Nesse século paralelo, há séculos que as crianças praticam jogos de vídeo – até que aparecem molhos de páginas compiladas que começam a fazer furor. O que diriam os professores e os pais e as autoridades culturais desta loucura pelos livros?”*

Steven Johnson, *Tudo o que é mau faz bem*, p. 28

Quando se estudam novos sistemas culturais, como os jogos, é difícil não comparar com outras formas já existentes, correndo o risco de encontrar defeitos e imperfeições nas novas formas emergentes. Os jogos têm sido postos constantemente em contraste com as antigas convenções da leitura, tendo no entanto as áreas de teoria literária e narratologia sido úteis para compreender as narrativas dos videojogos. Alguns autores vêem mesmo os cibertextos e os videojogos como uma expansão ou até uma nova forma da narrativa tradicional.

Frasca considerava necessário delimitar os campos entre ludologia e narratologia, reconhecendo eventuais pontos de contacto mas, sobretudo, salientando as suas diferenças essenciais e as suas dinâmicas próprias, por exemplo, delimitando o que há de lúdico nas narrativas (tal como são concebidas classicamente) e o que há, em certos casos, de narrativo no jogo (Cf. TEIXEIRA, 2005).

### 8.1.1 – Convergências e divergências

#### Acontecimentos e tarefas

Enquanto as narrativas são formadas por acontecimentos, girando à volta de um misto presente (o que está a acontecer agora) e futuro (o tormento de saber o que irá acontecer), os jogos são formados por tarefas, que o jogador é obrigado a executar.

Um leitor pode não estar a antecipar constantemente o que irá acontecer passados dois capítulos, mas o jogador precisa de planear a sua estratégia projectando os próximos níveis.

Segundo Teixeira (2007), *“Enquanto uma narrativa descreve acontecimentos particulares, passíveis de serem generalizados para se inferirem as regras; os jogos, enquanto simulações, baseiam-se em regras gerais que podem ser aplicadas a casos particulares, possibilitando a «experimentação» e a possibilidade de se «modelar» as regras que governam o sistema.”*

#### Decisões

Os jogos obrigam o jogador a decidir, escolher, definir prioridades. Antes de tomar uma decisão, tem de avaliar os dados, analisar as situações, rever os objectivos. *“Nenhuma outra forma de cultura popular envolve de forma directa os mecanismos cerebrais da tomada de decisão.”*, afirma Johnson (2006: 47).

Aqui diferem o jogo e o livro, nas possibilidades alternativas. Quando o leitor toma contacto com a história, ela já foi escrita e tem uma linha condutora. O jogador, ao longo de um jogo, encontra-se perante situações de escolhas, por exemplo:

Chegada ao bosque:

- Entrar no bosque, pela esquerda
- Entrar no bosque, em frente
- Entrar no bosque, pela direita
- Não entrar no bosque e procurar outro caminho

*“O grau de escolha e de combinatórias é muito alargado, condicionado apenas, e é sempre bom lembrarmo-nos disso, pela programação computacional e algorítmica das alternativas colocadas ao nosso dispôr. Somos como que senhores da nossa própria Moira, podendo sempre (que diferença com a vida!), «gravar e voltar atrás», expondo-nos a reveses que, de outro modo, nunca assumiríamos ou sequer colocaríamos a mera*

*hipótese de desafiar. Isto para já não falar nas hipóteses de batota, consultando os walkthrough disponíveis em muitos dos sites existentes.” (TEIXEIRA, 2004).*

## **Experiência(s)**

### Sensação de tarefa por cumprir

Existem momentos em que, para avançar no mundo do jogo, o jogador precisa de cumprir uma sequência de tarefas, as quais são encaradas mais como uma obrigação do que como um divertimento. Por vezes, o jogador tem de voltar atrás para ir buscar um objecto esquecido ou repetir diálogos.

### Sensação do desejo de saber o que vem a seguir

O jogador quer não só ganhar o jogo como conhecer o seu final. Durante grande parte do jogo, o jogador é movido pelo desejo de saber o que vem a seguir.

No que diz respeito ao livro, a curiosidade do leitor, esse desejo de saber como termina a história, pode torná-lo mais ávido, acelerando o seu ritmo normal de leitura.

### Experiência tentativa-erro

No início de um jogo, apenas são reveladas as regras básicas: como manipular objectos ou personagens. Para conhecer as regras, o objectivo final e as técnicas para o alcançar, o jogador tem de explorar o mundo do jogo. Aprende-se a jogar, jogando, numa constante experiência tentativa-erro.

### Experiência estética

Tendo em conta os seus formatos, os padrões estéticos são diferentes. Ambos podem proporcionar, no entanto, experiências estéticas ricas.

*“[Os jogos têm] não só a capacidade de levar ao «ecrã» e de recriar imagens e ambientes sobrenaturais, a partir da construção de arquitecturas fantásticas e visionárias, algumas delas, com estruturas e funções muito próximas das experiências xamânicas; como, igualmente, na capacidade de transformar esses «ecrãs» em «espelhos» de nós próprios.” (TEIXEIRA, 2004)*

### Experiência de quem joga vs experiência de quem vê

Johnson (2006: 63) afirma que *“Para os não-jogadores, os jogos têm uma semelhança superficial com os videoclips: gráficos coloridos; a mistura de imagem, música e texto;*

*impetus ocasionais de grande velocidade, sobretudo durante as sequências iniciais. Mas aquilo que realmente fazemos quando estamos a jogar um jogo – a forma como a nossa mente tem de funcionar – é radicalmente diferente. Não tem a ver com tolerar ou dar uma dimensão estética ao caos, mas com encontrar ordem e significado no mundo e tomar decisões que contribuam para criar essa ordem.”*

### Imersão e Evasão

*“É que, com efeito, a categoria da simulação ergódica/«jogabilidade» permite novas formas de experienciar/construir a mediação/imersão e, com ela, mais perto de nos retratarmos, lúdica e maquinicamente, do lado de lá do espelho/ecrã (diferente do espelho/papel) em que nos vemos transformar, quantas vezes heteronimicamente, numa qualquer Alice feita gente.” (TEIXEIRA, 2007)*

O jogo permite ao jogador incarnar uma personagem, desvinculando-se da sua presença no mundo real e entrando num outro mundo, onde coloca à prova outro tipo de aptidões e destrezas.

Uma experiência de leitura pode transportar o leitor para outros locais, evadindo-se do seu mundo quotidiano, enquanto entra no universo guardado nas páginas de livro.

### **Recompensa(s)**

Quando comparado com outras formas de diversão, o jogo apresenta-se como uma forma de recompensa retardada, porém satisfaz a nossa necessidade de recompensas: *“(…) a vida vai passando por nós sem que as recompensas potenciais de que poderíamos usufruir estejam claramente definidas”,* porém *“no universo dos jogos, as recompensas estão por toda a parte”* (JOHNSON, 2006: 43). O jogo oferece um leque de recompensas graduais, de acordo com o nível: mais vidas, saltar níveis, melhores equipamentos, novos feitiços. Os criadores do jogo devem ter a preocupação de manter o jogador informado de onde pode obter tais recompensas e para que lhe serão úteis.

Um sistema de recompensas claramente definidas e conseguidas através da exploração de um meio envolvente atrai o cérebro humano; logo *“não é o tema desses jogos que atrai (...). É o sistema de recompensas que atrai os jogadores e prende a sua atenção ao ecrã, apesar da sua fama de se deixar prender por muito pouco tempo.”* (JOHNSON, 2006: 45)

### **Coordenação**

Jogar computador desenvolve a inteligência visual e a destreza manual – coordenação mão-olho.

Ler implica percorrer as letras com os olhos, para perceber o sentido das palavras e seguir a linha condutora da história.

### **Conselhos e lições**

O jogador não está à procura de conselhos morais ou lições de vida. O jogador não ambiciona um retrato psicológico muito rico: as narrativas que ajuda a criar oscilam maioritariamente entre salvar princesas ou participar em tiroteios.

O leitor é mais exigente: quer ser surpreendido, quer identificar-se, quer aprender algo. Espera no final perceber o moral intrínseco na narrativa.

### **Imaginação**

A maioria dos jogos tem como cenário mundos imaginários, mas não se aproximam, por muito realistas que sejam, à ilusão de realidade que os livros despertam no leitor.

### **(Re)começo**

*“A cada novo desafio, uma nova hipótese de pormos à prova a imagem que temos de nós próprios e de nos redescobrirmos, mas também o risco de uma desilusão. Com o computador ao menos podemos recomeçar.”* (ROSA, 1999)

Não é apenas no jogo que se pode recomeçar. O leitor pode parar de ler um livro, procurar um novo livro, ler vários livros ao mesmo tempo, recomeçar a leitura de um deles quando quiser.

### **Aventura**

A necessidade de aventura, de uma forma segura como no conforto do lar, justifica muitas escolhas de leitores e jogadores; a busca de um heroísmo confortável, em que se torna o mundo, real ou imaginário, mesmo que, por breves momentos, melhor, ou pelo menos mais ordenado.

Para além das semelhanças e diferenças, concluímos que as áreas de estudo destes dois objectos culturais, livro e jogo, podem aprender com a partilha de experiências e no desenvolvimento de conceitos. Ambos são objectos activos, na medida em que

envolvem a participação de um leitor ou de um jogador, ganhando novos sentidos, leituras e vidas quando vivenciados.

## Fechar a caixa

*“As pessoas correm atrás do sucesso e a única coisa que importa é a glória.”*

António Lobo Antunes, entrevista com Ana Sousa Dias, 4 de Abril de 2006, RTP 2

Há cada vez mais crianças e jovens a jogar videojogos, ocupando essa forma de entretenimento um lugar central nas suas vidas. A leitura passou para segundo ou terceiro plano, mas os autores de literatura juvenil continuam a procurar fórmulas de conquistar os jovens, actualizando a sua escrita. Como afirma Perrot (1994: 293), *“la importancia creciente de los sistemas de telemática y de juegos computarizados nos llevaron a situar el libro en el contexto de lo que se les ofrece a los «niños de la imagen» y de la nueva comunicación”*.

Os próprios jogos, por seu lado, continuam a identificar na literatura fontes para a criação de novas aventuras. Como afirma Pinto, *“A ênfase posta no estudo dos jogos electrónicos de uma perspectiva literária, não é surpreendente para os jogos de aventura e de acção. Nestes géneros de jogos as personagens são identificáveis e é fácil delimitar o início, o desenvolvimento e o desfecho da acção.”*

Reconhecem-se semelhanças e diferenças entre os objectos de estudo da literatura e dos *game studies*, seja pela forma como interagem e conquistam o público a que se destinam, seja pelas características próprias de cada género. Ambos partilham, no entanto, um fundamento: proporcionar uma experiência agradável, um momento de prazer, ao seu público. À luz da Teoria do Ovo Kinder do livro-objecto, poderíamos dizer que também o livro e o jogo de computador destinados aos jovens procuram ser uma surpresa (trazer algo de novo, criar expectativas, surpreender), ser como um chocolate (poder ser saboreado e não apenas consumido), ser um brinquedo (para além do lúdico, permitir várias utilizações após ser aberto pela primeira vez).

A influência da matéria clássica, dos mitos e dos heróis são uma constante no jogo e no livro. Em *O Sétimo Herói*, João Aguiar conduz o leitor num mundo paralelo, de muitas aventuras. Jorge passa por rituais de iniciação, aprende magia e a combater, alcançando os feitos em que os seis candidatos anteriores fracassaram. Com muito humor, assiste-se a uma evolução do seu carácter, tornando-se gradualmente mais corajoso. A sombra do herói clássico caminha a par com a imagem do herói. Como Hércules, passando cada

trabalho, aproximando-se da realização da missão final, da libertação do compromisso e chegada da recompensa.

De trabalho em trabalho, como de nível em nível, *Prince of Persia* traz a temática do tempo associada à responsabilidade das decisões. Lutando contra os poderes negros da magia, ajudado por uma sedutora princesa e pelo poder das Areias do Tempo, este herói ocupa um lugar privilegiado no mundo dos videogames.

Para que possamos fechar a caixa...

Conta o mito que Pandora, não resistindo à tentação, abriu a caixa. Uma nuvem negra rapidamente espalhou pela terra toda a espécie de sofrimentos: Velhice, Insanidade, Doença, Crime, Morte, Mentira, Inveja e Fome. A humanidade conheceu assim a dor. Um único dom, porém, permaneceu no fundo da caixa: a Esperança.

Ao abrir esta Caixa de Pandora pretendia compreender melhor a forma como os livros e os jogos ocupam os seus espaços e conquistam o público jovem, o modo como estes objectos culturais se relacionam, influenciam e desafiam. Mesmo correndo o risco de “libertar” algo secretamente guardado, gostaria de fugir a velhos lugares-comuns e equilibrar posicionamentos.

Há uns anos atrás, alguns amigos meus dedicavam horas à leitura de livros de escolha: em vários momentos da narrativa, era dada ao leitor a possibilidade de escolher a continuação da história. Se o leitor quisesse saber o que acontecia à personagem ao entrar no castelo, seguia para a página x; se desejasse que a personagem entrasse na mata, avançava para a página y, por exemplo. O mesmo livro era lido e relido, oferecendo diferentes experiências de leitura. Hoje esses amigos preferem os jogos de computador, uma forma diferente de lerem e participarem em várias narrativas dentro da mesma história.

O que parece incontestável é que, independentemente do objecto escolhido, comece com um virar de páginas ou um “carregue no *start*”, leitores e jogadores procuram é um momento de aventura, de evasão, de prazer, que termine com “Fim” na última página ou com “*Game Over*” escrito no ecrã.

Πριν μεν γαρ ζωεοκον επι χθονι φθλ ανθρωπον  
 νοσφιν ατερ τε κακων και ατερ χαλεποιο πονοιο  
 νουσων τ αργαλεων αι τ ανδρασι κημας εδωκαν.  
 Αλλα γυνη χειρεσσι πιτου μεγα πωμ αφελουσα  
 εσκεδαο, ανθρωποισι δ εμησατο κηδεα λυγρα.  
 Μουνη δ αυτοθι Ελπις εν αρρηκτοισι δομοισιν  
 ενδον εμιμνε πιθου υπο χειλεσιν, αυδε θυραζε  
 εξεπτη προθεν γαρ επεμβαλε πωμα πιθιοιο  
 αιγιοχου βουλησι Διος πεφεληγερεταο.  
 Αλλα δε μυπια λυγρα κατ ανθρωπους αλαληται  
 πλειη μεν γαρ γαια κακων, πλειη δε θαλασσα  
 νοθορι δ ανθρωποισιω εφ ημερη, αι δ επι νυκτι  
 αυτοματοι φοιτωσι κακα θνητοισι φερουσαι  
 οιγη, επει φωνην εξειλετο μητιετα Ζευς.  
 Ουτως ου τι πη εστι Διος νοον εξαλεασθαι.  
 (Hesíodo, *Os trabalhos e os dias*, vv. 90-105)<sup>9</sup>



Ilustração 14 – Pandora de Thomas Baker

<sup>9</sup> Dantes vivia sobre a terra a raça humana  
 a recato da desgraça e do penoso trabalho,  
 e das doenças horríveis, que trazem a morte aos homens.  
 Mas a mulher, com suas mãos, ergueu a grande tampa da vasilha,  
 e dispersou-os, preparando à humanidade funestos cuidados.  
 Dentro da vasilha, na morada indestrutível,  
 abaixo do rebordo, ficou apenas a Esperança. Essa  
 não se evoluiu. Antes, já ela tornara a colocar a tampa,  
 Por desígnios de Zeus detentor da égide, que amontoa as nuvens.  
 Mas tristezas aos centos erram entre os homens.  
 Cheia está a terra de desgraças, cheios os mares.  
 As doenças, umas de dia, outras de noite,  
 visitam à vontade os homens, trazendo aos mortais  
 o mal, em silêncio, pois Zeus prudente lhes retirou a voz.  
 E assim não há maneira de evitar os desígnios de Zeus.  
 (tradução Maria Helena R. Pereira)

## **Bibliografia**

AGUIAR, João, *O Sétimo Herói*, Asa, Porto, 2004, 1.<sup>a</sup> edição.

BETTELHEIM, Bruno, *Psicanálise dos Contos de Fadas*, trad. Carlos Humberto da Silva, Bertrand, 2005, 11.<sup>a</sup> edição.

BRUNEL, Pierre, et alli, *Compendio de literatura comparada*, Siglo XXI, 1994.

BUESCU, Helena (org) et alli, *Floresta Encantada, novos caminhos da literatura comparada*, Publicações Dom Quixote, Lisboa, 2001.

CAMPBELL, Joseph, *The hero with a thousand faces*, Bollingen Series XVII, Princeton University Press, Princeton, 1973.

CARNEIRO DA LUZ, Mairlo, *Desenvolvimento de Jogos de Computador*, UNIVERSIDADE FEDERAL DE ITAJUBÁ, Itajubá, 2004.

COTTERELL, A. & Storm, R., *The Ultimate Encyclopedia of Mythology*, Hermes House, London, 2005.

DAVIDSON, H. R. Ellis, *Gods and Myths of Northern Europe*, Penguin Books, London, 1990.

DURAND, Matthieu de, *História Abreviada da Grécia Antiga*, trad. Fernando Patrício de Lemos, Editorial Notícias, Lisboa, 1992.

ECO, Umberto, *Leitura do Texto Literário, Lector in fabula*, trad. Mário Brito, Editorial Presença, Lisboa, 1993, 2.<sup>a</sup> edição.

GILES, Judy & MIDDLETON, Tim, *Studying Culture, a practical introduction*, Blackwell, Oxford, 2001.

GOMES, José António, *Para uma História da Literatura Portuguesa para a Infância e a Juventude*, Instituto Português do Livro e das Bibliotecas, Lisboa, 1998.

GRAVES, Robert, *Les Mythes Celtes, La déesse blanche*, trad. Guy Trévoux, Gnose, Éditions du Rocher, Jean-Paul Bertrand Editeur, 1989.

GROSSBERG, Lawrence (ed) et alli, *Cultural Studies*, Routledge-New York – London, 1992.

HESÍODO, *Théogonie; Les travaux et les jours; Le bouclier*, trad. Paul Mazon, Les Belles Lettres, Paris, 1979, ed. bilingue.

JABOUILLE, Victor, *Iniciação à Ciência dos Mitos*, Inquérito, Lisboa, 1994, 2.<sup>a</sup> edição.

JOHNSON, Steven, *Tudo o que é mau faz bem*, trad. Maria do Carmo Figueira, Lua de papel, Lisboa, 2006.

LAFER, Mary, *Os trabalhos e os dias*, Iluminuras, São Paulo, 2002.

LINDEZA, Diogo Américo, *Literatura infantil – História, Teoria, Interpretações*, Porto Editora, Porto, 1994.

LOURENÇO, Frederico, *Grécia Revisitada, Ensaios sobre Cultura Grega*, Livros Cotovia, Lisboa, 2004.

LOURENÇO, Frederico, *Íliada*, Livros Cotovia, Lisboa, 2005, 1.<sup>a</sup> edição.

LOURENÇO, Frederico, *Odisseia*, Livros Cotovia, Lisboa, 2004, 4.<sup>a</sup> edição.

MARTIN, René (dir.), *Dicionário Cultural de Mitologia Greco-Romana*, trad. Fátima Gaspar e Carlos Gaspar, Publicações Dom Quixote, Lisboa, 1995.

MENDES, João Maria, *Por quê tantas histórias, o lugar do ficcional na aventura humana*, Minerva, Coimbra, 2001.

MICHELI, Mario de, *Las vanguardas artísticas del siglo XX*, Alianza, Madrid, s/d.

PEREIRA, Maria Helena Rocha, *Estudos da história da cultura clássica – cultura grega*, Calouste Gulbenkian, Lisboa, 1998, 8.ª edição

PEREIRA, Maria Helena Rocha, *Hélade – antologia da cultura grega*, Imprensa de Coimbra, Coimbra, 1998, 7.ª edição.

PERROT, Jean, *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*, Ed. du Cercle de La Librairie, 1999.

PROPP, Vladimir, *Morfologia do conto*, trad. V. Ferreira e J. Oliveira., Assírio Bacelar, Lisboa, 1983.

ROCHA, Natércia, *Breve História da Literatura para Crianças em Portugal*, Caminho, Lisboa, 2001.

SAVATER, Fernando, *O conteúdo da felicidade*, trad. Miguel Serras Pereira, Ambar, 2006.

SHAVIT, Zohar, *Poética da Literatura para Crianças*, trad. Ana Fonseca, Caminho, Lisboa, 2003.

TORRANO, Jaa, *Teogonia a origem dos deuses*, Iluminuras, São Paulo, 2003.

### **Bibliografia Online**

ALBUQUERQUE, Maria de Fátima, Literatura juvenil, in E-Dicionário de Termos Literários, [http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/L/literatura\\_juvenil.htm](http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/L/literatura_juvenil.htm).

ARAÚJO, Matilde Rosa, Entrevista “em discurso directo”, Associação de Professores de Português, 2003, in <http://www.app.pt/nte/matilde/discursodirecto.htm>.

BATES, Bob, Into the Woods: A Practical Guide to the Hero's Journey, 2005, in [http://www.gamasutra.com/features/20050617/bates\\_01.shtml#](http://www.gamasutra.com/features/20050617/bates_01.shtml#).

FRANCO, António, Mito, in E-Dicionário de Termos Literários, <http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/M/mito.htm>.

GILL, N. S., Introduction to Greek Mythology, in <http://ancienthistory.about.com/cs/grecoromanmyth1/>.

LOPES, Ana, Do mito aos mitos irrecicláveis: reflexões, in <http://www.ipv.pt/millenium/Millenium31/2.pdf>.

LOPES, Conceição e TEIXEIRA, Luís, GT - Comunicação e Ludicidade, Livro de Actas – 4.º SOPCOM, 2005, pp.437-446, in <http://bocc.ubi.pt/pag/oliveira-teixeira-gt-comunicacao-ludicidade.pdf>.

LOPES, Conceição et alli Participação activa de crianças no design de artefactos lúdicos digitais, Livro de Actas – 4.º SOPCOM, 2005, pp. 489-500, in <http://bocc.ubi.pt/pag/veloso-lopes-mealha-participacao-activa-criancas-design-artefactos-ludicos-digitais.pdf>.

MARTINEZ, Michael, Tolkien's Time Machine: When Literary Worlds Collide, 2000, in <http://www.merp.com/essays/MichaelMartinez/michaelmartinezsuite101essay97>.

MONIZ, António, Herói, in E-Dicionário de Termos Literários, <http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/H/heroi.htm>.

PINNA, Daniel Moreira S. Morfologia do conto maravilhoso, 2005, in <http://wwwusers.rdc.puc-rio.br/imago/site/narrativa/producao/pinna-propp.pdf>.

PINTO, Casimiro, Jogadores e jogos de computador, in [pwp.netcabo.pt/casimiro.pinto/pdf/videojogos.pdf](http://pwp.netcabo.pt/casimiro.pinto/pdf/videojogos.pdf).

ROSA, Jorge Matins, Deste lado do espelho - Algumas pistas para a compreensão da cultura dos videojogos, Colóquio «Cyberia98.com», 10 de Fevereiro de 1998, in [http://www.cecl.com.pt/investigadores/jrosa/deste\\_lado.html](http://www.cecl.com.pt/investigadores/jrosa/deste_lado.html).

ROSA, Jorge Matins, Dos Estilhaços ao Ecrã - Videojogos, Moralidade e Subjectividade, As Ciências da Comunicação na Viragem do Século: Actas do I Congresso da SopCom, Lisboa, Vega, 2002, in <http://www.cecl.com.pt/investigadores/jrosa/estilhacos.html>.

ROSA, Jorge Martins, Press Fire to Start, Jornal de Letras, Artes e Ideias, 16 a 29 de Outubro de 2002, in <http://www.cecl.com.pt/investigadores/jrosa/pressfire.html>.

TEIXEIRA, Luís Filipe B., Criticismo Ludológico: Simulação ergódica (jogabilidade) vs Ficção Narrativa, in <http://www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=27>

TEIXEIRA, Luís Filipe B., Jogo #1/Nível #3: Ludologia: Uma disciplina emergente? in <http://www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=10>.

TEIXEIRA, Luís Filipe B., Ludologia (Jogo #1/Nível #1): Do instinto aos jogos do imaginário, in <http://www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=13>.

TEIXEIRA, Luís Filipe B., Ludologia (Jogo #1/Nível #2): Em torno da fenomenologia do jogo cerimonial: Do lúdico à categoria operatória do sagrado, in <http://www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=24>.

TEIXEIRA, Luís Filipe B., Ludologia (Jogo #2/Nível #1): Retrato de um Mesmo (Homem) enquanto Outro: Breves notas sobre (ciber)simulações lúdicas, in <http://www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=14>.

VIEIRA, Marcos Fábio, Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social, *in* Contemporânea, n.º 8, 2007, [http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_08/07MARCOS.pdf](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_08/07MARCOS.pdf).

WALLIN, Mark Rowell, Myths, Monsters and Markets: Ethos, Identifications, and the Video Game Adaptations of The Lord of the Rings, *in* The international journal of computer game research, volume 7, 2007, <http://gamestudies.org/0701/articles/wallin>.

Vários autores, Definição do conceito de literatura para a infância e juventude, *in* [http://www.eselx.ipl.pt/curso\\_bibliotecas/infanto\\_juvenil/infanto\\_juvenil.htm](http://www.eselx.ipl.pt/curso_bibliotecas/infanto_juvenil/infanto_juvenil.htm)

## Índice de Imagens

- Ilustração 1 - *Caixa de Pandora* de John William Waterhouse 2  
in [http://www.jwwaterhouse.com/paintings/images/waterhouse\\_pandora.jpg](http://www.jwwaterhouse.com/paintings/images/waterhouse_pandora.jpg)
- Ilustração 2 - Capa do livro *O Sétimo Herói* de João Aguiar 9  
in <http://imagens.webboom.pt/imagem?amb=capaprod&id=90402&width=130>
- Ilustração 3 - *Super Mario Sunshine* 27  
in <http://www.dan-dare.org/Dan%20Mario/SuperMarioSunshine.jpg>
- Ilustração 4 - *Lord of the Rings – The return of the King* 28  
in <http://images.techtree.com/ttimages/story/return-of-the-king.jpg>
- Ilustração 5 - *The Legend of Zelda - The twilight princess* 29  
in <http://cubemedia.gamespy.com/cube/image/article/615/615739/the-legend-of-zelda-twilight-princess-20050517110420000.jpg>
- Ilustração 6 - A primeira versão de *Prince of Persia* 30  
in [http://home.flash.net/~rayearle/Pfiles/Prince\\_of\\_Persia.png](http://home.flash.net/~rayearle/Pfiles/Prince_of_Persia.png)
- Ilustração 7 - *Prince of Persia - The Sands of Time* 31  
in [http://antigravidade.files.wordpress.com/2008/05/prince\\_of\\_persia-the\\_sands\\_of\\_time\\_2003.jpg](http://antigravidade.files.wordpress.com/2008/05/prince_of_persia-the_sands_of_time_2003.jpg)
- Ilustração 8 - *Prince of Persia - The Sands of Time* 31  
in <http://www.armchairempire.com/images/previews/multi-platform/prince-persia-sands-time/prince-persia-sands-time-1.jpg>

- Ilustração 9 - *Prince of Persia - Warrior Within* 32  
in [http://www.jaanuskase.com/en/POP2\\_PC\\_044.jpg](http://www.jaanuskase.com/en/POP2_PC_044.jpg)
- Ilustração 10 - *Prince of Persia - Warrior Within* 32  
in  
[http://www.hugewallpaper.com/data/media/78/wallpaper\\_prince\\_of\\_persia\\_warrior\\_within\\_10\\_1600.jpg](http://www.hugewallpaper.com/data/media/78/wallpaper_prince_of_persia_warrior_within_10_1600.jpg)
- Ilustração 11 - *Prince of Persia - Two Thrones* 33  
in <http://purenintendo.com/wp-content/uploads/2006/12/prince-of-persia-the-two-thrones-20050920053911812.jpg>
- Ilustração 12 - *Prince of Persia - Two Thrones* 33  
in [http://www.igniq.com/uploaded\\_images/pop3\\_060705-705191.jpg](http://www.igniq.com/uploaded_images/pop3_060705-705191.jpg)
- Ilustração 23 - *Pandora* de Thomas Baker 65  
in <http://www.nmia.com/~jaybird/ThomasBakerPaintings/pandora.html>