

LENDO JOGOS: ADAPTAÇÃO LITERÁRIA PARA JOGOS DIGITAIS

Dílson César Devides¹

Resumo

Este texto relata as experiências decorrentes do projeto Potencialidades lúdicas: criação e adaptação de jogos digitais a partir de textos literários e musicais, desenvolvido na FATEC/LINS entre 2015 e 2017. A ideia central era desenvolver videogames a partir de adaptações literárias feitas pelos alunos evidenciando o quanto a literatura pode contribuir com tal tarefa.

Palavras-Chave: adaptação; literatura; jogos digitais.

Abstract

This text reports the experiences of the project Potential play: creation and adaptation of digital games from literary and musical texts, developed at FATEC / LINS between 2015 and 2017. The main idea was to develop video games based on literary adaptations made by the students evidencing how much literature can contribute to this task.

Keywords: adaptation; literature; digital games.

Introdução: Relato de experiência

Os jogos, sejam eletrônicos ou não, são algo que aproximam as pessoas, que fazem parte de suas vidas. Assim como já há algum tempo se dá com o cinema e com os aparelhos de TV e afins, é possível supor “[...] que o século XXI terá na prática de jogar por meio do computador uma forma de entretenimento tão dominante quanto os formatos audiovisuais foram no século XX” (BASTOS, 2009, p.148).

Muitos são os que não conseguem valorizar as novas formas e, principalmente, os novos meios pelos quais artistas plásticos, poetas, músicos etc. têm se valido para se expressar. Este projeto tem o intuito de discutir como “as mídias conduzem o ficcional para uma extraordinária ‘oficina’ de imagens e se dedicam a promover uma estreita relação entre ficção e imagem” (BULHÕES, 2009, p.56).

É preciso, pois, “[...] colocar de vez os jogos eletrônicos dentro de um rol de objetos que fazem parte de nossa cultura – não só atendendo ao mundo do entretenimento e do lazer, mas também como meio para outras formas de relação humana” (GALISI, 2009, p.238).

1 Objetivos

Poderíamos dividir os objetivos desta pesquisa em dois. Um deles seria o da pesquisa em si, ou seja, a análise, criação e produção de jogos baseados em textos literários e/ou musicais

¹ Doutor em Letras pela Universidade Estadual Paulista-Unesp (Campus São José do Rio Preto), professor da Faculdade de Tecnologias de Lins-FATEC. E-mail: dilson.devides@fatec.sp.gov.br.

tendo como base a Estética da Recepção e a Arte da Memória, algo inédito nos estudos de jogos digitais o que colocaria a Fatec Prof. Antonio Seabra (FATEC/LINS) e o Centro Paula Souza (CPS) na vanguarda destes estudos. O outro seria a aplicação prática dos ensinamentos obtidos ao longo do curso pelos alunos, em outras palavras, este projeto tem a função pedagógica de servir como meio de efetivação do conhecimento, ao passo que criará situações e problemas que deverão ser sanados pelos integrantes da equipe. Poderíamos ainda dizer que, ao possibilitar aos alunos a iniciação científica, criamos espaços para que ampliem suas áreas de atuação, voltando-se quiçá, ao universo acadêmico.

2 Metodologia

Primeiramente foi feita a seleção de alunos interessados, que se deu por meio de entrevista com o professor responsável. Foram aceitos alunos dos 3º, 4º e 5º semestres do curso de Jogos Digitais que passaram de um a três anos no desenvolvimento do projeto. Alunos dos cursos de TI também poderiam se candidatar, no entanto, não houve procura por parte desses alunos.

Feito isso, foram formadas equipes de trabalho que desenvolveram as mesmas atividades, mas com bases diferentes. Todos tiveram como referencial teórico a Arte da Memória e a Estética da Recepção, no entanto, os textos literários e musicais eram diferentes. Após lerem e ouvirem as obras buscaram imagens que as identificassem, temática e figurativamente, para depois começarem a pensar que tipo de jogo seria possível realizar, definindo o roteiro e demais aspectos técnicos como: quais e quantos personagens serão necessários, quais cenários, para qual plataforma etc.

Para isso foram realizados encontros semanais ou quinzenais para orientação e estudos, além de serem disponibilizados horários específicos para atendimentos individuais ou aos grupos. Os primeiros semestres de atividades eram destinados aos estudos teóricos e às análises textuais, ficando os segundos para a confecção dos jogos e artigos. Entendamos então como PRODUÇÃO – 1ª ETAPA: leitura, audição, busca de imagens, produção de roteiro e demais aspectos técnicos; por PRODUÇÃO – 2ª ETAPA: produção do jogo, redação e apresentação de artigo.

Após o final de um ano de atividades os trabalhos foram encerrados e recomeçados com mais 12 meses de duração, repetindo-se este esquema durante três anos, o tempo de duração do projeto.

4 Produtos

Além de artigos a serem publicados e apresentados em eventos, ofereceu-se a chance da Iniciação Científica aos alunos, que também produziram artigos. Além disso, a dinâmica do projeto proporcionou aos alunos colocarem em prática o que vinham aprendendo e deveram ao final de cada ciclo apresentar um jogo que trata das questões discutidas, que abarquem a teoria empregada e que, ainda assim, são jogáveis.

É importante salientar, que os jogos não têm caráter mercadológico ou didático, são tão-somente meios usado para externar o que foi feito durante o projeto. As atividades corriqueiras ao desenvolvimento deste projeto, estas sim, tiveram cunho didático-pedagógico junto aos discentes.

Figura 1 - Cena do jogo *Caramuru*.



FONTE: Fatec/Lins, o autor.

Por fim, deste projeto originaram-se seis jogos que adaptaram a literatura nacional e internacional, a saber: Adaptação da lenda do Curupira para um jogo eletrônico; Adaptação do livro *Aritmética da Emília* para jogo educativo; Adaptação e roteirização de literatura: *Caramuru*; *Guerra do Paraguai* (a retira de Laguna); *A fúria dos mitos: vingança do renegado* e Adaptação do conto: *The ones who walk away from Omelas*.

Figura 2 - Cena do jogo Lenda do Curupira



FONTE: Fatec/Lins, o autor.

Além dos jogos, os participantes do projeto participaram e apresentaram suas produções em dez eventos acadêmicos, dentre eles o SBGames de 2016.

Um ponto de destaque do projeto como um todo foi a publicação do e-book *Litteris.com: literatura e suas relações com a Tecnologia da Informação*, organizado pelo responsável do projeto e disponível gratuitamente no site da Fatec/Lins: <http://fateclins.edu.br/site/ebook/litteris/litteris.com.pdf>.

Figura 3 - Capa do e-book *Litteris.com*



FONTE: Fatec/Lins, o autor.

5 Conclusão

Envolver literatura e poesia musical com jogos digitais não é novidade, mas ainda é algo, no Brasil, que precisa ser melhor explorado. A experiência junto dos alunos do curso de

Tecnologia em Jogos Digitais da FATEC/LINS foi enriquecedora e possibilitou conhecer melhor os meandros da produção de um videogame e como os alunos de um curso com vocação para programação de jogos lidam com a parte criativa, pouco exigida em sua grade de formação.

Exigir desses alunos a leitura literária e que percebessem o quanto a literatura pode ser útil para criação de jogos foi o maior desafio. Após essa conquista, a criatividade e expertise desse alunado com o suporte com que trabalham tornou a tarefa mais simples.

É lamentável que a falta de investimento em máquinas e programas mais atuais assim como em bolsas de estudos tenham impedidos que mais jogos fossem criados e que aqueles realizados fossem desenvolvidos com maior primazia técnica. Entretanto, do ponto de vista pedagógico/educacional, o trabalho rendeu bons frutos e abriu caminho para uma nova etapa que tentará, especificamente, adaptar para videogames nosso folclore nacional.

Referências

BASTOS, M, Jogar ou não jogar: games em questão. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. 147-161.

BULHÕES, M. **A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais**. São Paulo: Ática, 2009. (Séria Fundamentos).

GALISI, D. Videogames: ensino superior de jogos no Brasil. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. 223-238.