

Guerra do Paraguai: Estudo de adaptação para game

Victor Bosco Rodrigues da Silva *

Guilherme Henrique Aires de Souza

Dilson César Devides

Faculdade de tecnologia centro Paula Souza Professor Antônio Seabra (FATEC Lins), Jogos digitais, Brasil.

RESUMO

O presente artigo objetiva abordar questões acerca da adaptação literária para games. Especificamente, um jogo ambientado na Guerra do Paraguai e no livro A Retirada de Laguna, de Visconde de Taunay. Tal jogo não pretende ser educativo, mas despertar a curiosidade do jogador para esta guerra pouco estudada nas salas de aula. O artigo tratará dos personagens, os recortes históricos, a análise de nós narrativos que foram usados para a confecção do roteiro e o argumento. A discussão está alicerçada na teoria da adaptação de Hutcheon e em artigos sobre o assunto.

Palavras-chave: Guerra do Paraguai, História, adaptação.

ABSTRACT

This article addresses questions about the literary adaptation to games. Specifically, a game set in the War of Paraguay and in The Laguna withdrawal of Viscount of Taunay. This game is not intended to be educational, but arouse curiosity of the player for this war poorly studied in classrooms. The article will discuss the characters, historical clippings, narrative nodes analysis that will be used for the preparation of the script and the argument. The discussion is based on the theory of adaptation Hutcheon and articles on the subject.

KEYWORDS: War of Praguay, History, adaptation.

1 INTRODUÇÃO

Obras adaptadas não são, normalmente, vistas com bons olhos por aqueles que defendem a primazia do original. Certamente que se uma obra literária foi concebida para ser uma novela, ela deve ser lida, criticada, apreciada como tal. O que levaria então alguém a ler uma adaptação? Um dos motivos poderia ser o fato de que a obra foi escrita em uma língua que o leitor não domina e não havendo uma tradução (que conservasse o gênero textual, a estrutura narrativa etc.) restou-lhe a adaptação. Vendo por este prisma, a adaptação seria, de fato, algo menor. Mas se pensar que a adaptação foi concebida para o público infantil, por exemplo, que não teria como ter acesso ao original mesmo que fosse escrito no mesmo idioma das crianças em questão, e que não teria competência para lidar com o linguajar mais denso e elaborado de um texto para adultos, possibilitando assim que leitores em formação, já cedo em sua vida literária, tomassem contato com textos fundamentais da literatura, a adaptação passa a ser um instrumento de valor inestimável.

Em outras palavras, rechaçar uma obra adaptada pelo simples fato de sê-la é uma atitude, no mínimo, precipitada; pois “o ato de adaptar uma obra para determinado público não deve caracterizar um procedimento condenável em si mesmo” [1].

Possibilitar que crianças em início de alfabetização possam ter contato com texto como Dom Quixote ou a Odisseia, que jovens desinteressados por livros possam apaixonar-se por Machado de Assis depois de ler algum de seus contos transformados em história em quadrinhos, que obras esquecidas voltem a ter o merecido destaque depois de serem transpostas para a televisão em uma minissérie ou que escolares em véspera de exames

possam compreender um pouco do enredo de uma obra ao jogar sua adaptação para videogame; são aspectos louváveis das adaptações em suas mais variadas realizações pois facilitam a apreciação de textos complexos e quebram possíveis barreiras que os jovens possam lhe haver imposto ante o texto literário. “Assim, a adaptação de obras ao gosto dos jovens seria a solução ideal para resolver o problema deles em relação à falta de interesse e preparo intelectual” [1].

É um erro já bastante discutido, imaginar que o adaptador é alguma espécie de usurpador da obra alheia, que rouba uma ideia e tira vantagem dela. Seria ignorarmos aquilo que Borges [2] nos dizia em relação aos precursores. Dito de outro modo, para muitos a adaptação seria precursora da obra original, uma vez que foi por meio dela que tomaram conhecimento do texto que, cronologicamente, veio primeiro. Dessa forma, ao adaptar uma obra, está-se criando novos caminhos para aceder ao original, cabendo ao adaptador “(...) o papel de mediador entre o leitor (...) e a obra literária original” [3].

A adaptação objeto deste estudo dá-se de texto literário para texto literário, não envolvendo as diferentes mídias hodiernas, as quais Linda Hutcheon faz referência em seu “Uma Teoria da Adaptação”, destacando os diversos modos pelos quais ocorre a transcodificação de um texto quando é adaptado para o teatro, cinema, tevê, jogos digitais e afins, ou mesmo se o caminho for inverso, um jogo é adaptado para literatura, por exemplo. A isso ela chama de intersemiótico uma vez que “(...) essa transcodificação implica uma mudança de mídia” [4], já que se mudaria o meio de expressão pelo qual a adaptação teria suporte. No texto em questão não há tal transcodificação uma vez que tanto o original quanto o adaptado permanecem no âmbito da literatura impressa. As alterações que se dão se explicam, dentre outros motivos, pela ideia “(...) de que a adaptação não precisa ser rígida em seus moldes. Pode-se mudá-la em sua totalidade e gênero, desde que se mantenha sua essência, com a finalidade de aproximar o leitor iniciante do universo literário (...)” [2].

A adaptação é, portanto, um trabalho autoral, no qual se vê as marcas do adaptador. É também um trabalho importantíssimo se se pensar em suas aplicações didático- pedagógicas. Em suma, as adaptações precisam e devem ser valoradas como produto da cultura letrada, que amplia os horizontes culturais para os mais diversos suportes midiáticos, possibilitando assim, uma convergência cultural bem ao gosto de Martín-Barbero e Henry Jenkins.

Se uma obra é rotulada de adaptação, é evidente que tenha se pautado em outra que seria a original. Faz-se então necessário explicar de qual fonte se bebe para produzir uma nova obra.

2 ADAPTAÇÃO DA GUERRA

Não é novidade que a indústria de jogos tem dado atenção especial aos fatos históricos. Cada vez mais vemos games que se passam em algum contexto histórico como os jogos da saga Assassin's creed, Call of Duty, Valiant Hearts, Medal of Honor, entre outros. Porém, são jogos sobre guerra que tiveram impacto na história mundial, ou que sendo regionais se notabilizaram graças

ao cinema, nenhum deles falam sobre o maior conflito que a América Latina presenciou: a Guerra do Paraguai.

O projeto tem como inspiração o jogo *Valiant Hearts: The Great War*, da Ubisoft. *Valiant Hearts* se passa durante a Primeira Guerra Mundial e traz um estilo de jogo diferenciado do que vemos normalmente no mercado, a proposta é trazer um jogo 2D com menos violência com puzzles que oferecem desafio ao jogador. Antes de *Valiant Hearts* isso nunca havia sido explorado no mercado de jogos e o sucesso do mesmo mostrou a grande força que esse estilo de jogo pode ter no mercado.

A guerra do Paraguai não é muito explorada nas escolas, os professores normalmente só a citam, ou raramente se aprofundam, levando muitos brasileiros a desconhecem tais fatos ou se conhecem não tem a real magnitude de sua importância, julgando-a inexpressiva, o que não é verdade, pois foi a maior guerra que a América Latina presenciou. Durou cerca de cinco anos, iniciou-se em dezembro de 1864 e terminou em março de 1870 e contabilizou aproximadamente 50 mil óbitos pelo lado brasileiro.

A adaptação para roteiro de jogo se baseará nos seguintes recortes históricos.

2.1 Os recortes históricos

O primeiro fato se deu em 1865 durante a batalha naval do Riachuelo que foi um dos episódios que exigiu maior estratégia e competência das forças armadas brasileiras, pois as naus brasileiras se encontravam em território argentino protegendo um dos afluentes do rio da Prata, a esquadra paraguaia sai de Humaitá a fim de alcançar as tropas brasileiras nas primeiras horas da madrugada de 11 de junho de 1865.

Era normal a presença da infantaria na batalha do Riachuelo, tanto do lado aliado quanto paraguaio. A principal ordem das esquadras paraguaias era que abordassem as naves brasileiras e tomassem-nas com o uso da infantaria. A principal arma dos paraguaios durante essa batalha eram os pequenos barcos sem remos e sem sistema de propulsão conhecidas como Chatas.

O segundo evento ocorre em 1867. Trata-se da Laguna que foi descrita por Visconde de Taunay, que estava presente durante esse episódio e acaba por permanecer até o final da guerra. Esta passagem da guerra foi escolhida pois é o que melhor ilustra a parte mais difícil da peleja. Logo que a guerra foi declarada, D. Pedro II designa um contingente de tropas para marcharem até o Paraguai, contavam no total 3000 homens a mando do exército brasileiro. O importante deste recorte histórico é mostrar as dificuldades enfrentadas pela infantaria brasileira, pois assim que chegaram à província de Mato Grosso as tropas paraguaias começaram a recuar, mas em seu recuo os inimigos queimavam e destruíam tudo o que podia para que não sobrasse mantimentos as tropas brasileiras. Em 1867 o coronel Carlos de Morais Camisão decide adentrar o território paraguaio até a grande fazenda de Laguna, infelizmente o coronel foi precipitado ao tomar essa decisão. Na fazenda as tropas brasileiras encontraram muita resistência e sofreram muitas perdas devido as táticas de guerrilha adotadas pelos paraguaios e assim deu-se início à retirada da infantaria brasileira do território paraguaio que só foi possível devido a ajuda de Guia Lopes e do povo indígena que conhecia a região. De todos os 3000 homens, apenas 700 retornaram ao território brasileiro em segurança, ou outros tombaram devido as batalhas, doenças ou fome. É ao livro *A Retirada de Laguna*, escrito por Visconde de Taunay, que se deve o conhecimento desse fato.

O último evento trará ao jogador a batalha de Campo Grande ou Acosta-Ñú, que ocorreu em 1869. João participou dessa batalha, pois acompanhou o Visconde de Taunay que estava presente durante a batalha. O embate foi sangrento e desbalanceado para o lado paraguaio pois dele "[...] participou um grande número de jovens paraguaios, que contavam entre 14 e 15 anos de idade. A

batalha iniciou-se às 8h30, e nela se enfrentaram 20 mil aliados e 6 mil paraguaios, comandados por Bernadino Cabarelo" [5].

Por mais que esta seja uma batalha em que a maior parte do contingente do exército paraguaio eram crianças com barbas postiças para enganar o exército brasileiro, segundo Doratioto, a batalha durou cerca de oito horas.

Sobre a morte de Solano Lopez, o que é contado, é que o ditador não se rende e mesmo estando a beira da morte, seu último ato foi avançar sobre General Câmara, mas é impedido por um soldado que atira nele.

Esses são os fatos históricos que sustentam o argumento a seguir e que darão, futuramente, base ao roteiro do jogo. Cada fase do roteiro retratará um ano diferente da guerra e os fatos históricos serão retratados por meio de relatos.



Figura 1: Pintura da Batalha do Riachuelo.

2.2 Argumento

João acorda de súbito durante um ataque paraguaio na vila em que morava na província do Mato-Grosso, ele ouve gritos e barulhos de tiros então corre para ver o que está acontecendo e se depara com um massacre. Ele consegue fugir e se esconder, pois não conseguiria lutar sozinho contra todos os soldados.

Depois de presenciar o massacre e a violência, João decide se alistar no exército brasileiro que Dom Pedro II estava recrutando, por ser filho de um ex-escravo ele nunca foi muito bem aceito na sociedade, então decide alistar-se já que não tinha mais nada.

Ele é designado à infantaria e deveria defender as esquadras brasileiras durante a tentativa de tomada do Riachuelo. Assim que chega ao Navio que lhe foi designado a defender conhece o capitão. João fica nos níveis mais baixos da esquadra, pois não gosta de conversar e nem se relacionar com as pessoas. Ele acorda de súbito com os barulhos de canhões no dia 11 de junho de 1865, sobe ao convés correndo e vê que a batalha havia iniciado. A esquadra está sendo invadida pelos paraguaios enquanto uma chata inimiga se aproxima com o canhão preparado para atirar contra o casco do navio brasileiro. João luta contra os paraguaios que o separam do canhão do navio para poder atirar contra a chata e dessa forma salvar o navio. Sua esquadra consegue conter a invasão dos inimigos. João fica nos canhões durante as três cargas de ataques e após a última ele é designado a descer em terra e fincar a bandeira brasileira em solo paraguaio. Ao final da batalha o capitão do navio parabeniza João por sua bravura.

O enredo vai para 1867 quando João se junta ao contingente que iria invadir o Paraguai por terra, ele explicará que foi designado à coluna que está ordenada a invadir o Paraguai. Durante esse ato ele conhece Affonso, um paraguaio que não concorda com as atitudes do ditador de seu país e se junta ao exército brasileiro, os dois criam um vínculo de amizade, pois ambos eram mal vistos pelo resto do exército, João por ser filho de um escravo alforriado e Affonso por ser um paraguaio que agora luta pelo Brasil. Durante os dias, e enquanto não tinha batalhas, eles sempre conversavam sobre a vida, e foi no meio de

um desses diálogos que os dois contaram para o outro sobre seus familiares aumentando assim o vínculo de amizade. Após a invasão a fazenda de Laguna eles se deparam com uma situação difícil e devem retirar-se, João salva seu amigo de uma morte certa e após uma retirada difícil e repleta de desafios eles conseguem escapar.

Depois de se reportarem são designados ao comando de conde D'Eu que consegue, de fato, invadir o Paraguai por terra e conseguir a vitória na batalha do campo grande em 1869. Durante a batalha João fica desamparado e com ódio mortal de Solano Lopez por que o ditador enviou crianças à guerra. Após a vitória do exército brasileiro João relata como foi a caçada ao ditador até o momento em que deu o tiro que levaria Solano Lopez a morte.

2.3 Personagens

Apresenta-se aqui os principais personagens que, inspirados nas personalidades históricas, estarão presentes no jogo. O modo utilizado para confecção do roteiro será em monólogo do próprio protagonista.

João – Protagonista 1: Brasileiro, filho de um escravo alforriado com uma mercadora pobre, ele sempre teve de conviver com o preconceito que as pessoas tinham com sua família. Apesar de ter sido batizado na igreja de São Miguel, sempre teve uma grande admiração pelas casas de santo da cidade, que eram regidas por ex-escravos como seu pai. Por ser muito pobre nunca teve muito acesso a estudo, mas aprendeu com sua mãe a ler e escrever, além de fazer algumas contas simples, o que já era muito mais do que muitos sabiam fazer naquela região. Sempre tentou ajudar seu pai José (Seu Zé) e sua mãe Marieta (Dona Eta). Quando sua cidade foi atacada, conseguiu fugir com seu pai e sua mãe, surge o sentimento de revolta e impotência por não poder lutar pelo que seus pais conquistaram com tanto trabalho. Quando seu pai foi convocado para lutar na frente, ele não teve dúvidas, essa era a hora de dar o troco naqueles que tiraram tudo dele.

Afonso Salvador – Protagonista 2: Paraguaio, nunca conheceu os pais, pois o pai era caixeiro viajante e sumiu no mundo antes de saber que tinha um filho. Sua mãe morreu no parto. Ele foi criado com o avô materno, que era feitor de escravos. Sempre viu seu avô maltratando os escravos e algumas pessoas ao seu redor e desde pequeno teve um sentimento de culpa por não poder ajudar as pessoas que seu avô humilhava e machucava. Afonso sempre teve uma certeza, nunca seria tão cruel quanto seu avô foi. Quando a guerra estourou, ele foi convocado e apesar de nunca ter gostado de brigas sabia que se recusasse seria pior para ele. Chegou a ajudar na invasão, apesar de nunca ter aceitado muito bem o motivo da guerra.

José (Seu Zé) – Pai de Pedro: Um escravo alforriado, dono de uma vendinha, casado com Marieta. Apesar de se mostrar sempre alegre perto do filho, sempre sofreu preconceito, ainda mais por pertencer ao terreiro de Pai Jonas, um pai de santo da cidade. Sempre disse que somente ajudava a esposa a cuidar do comércio dela, mas sabia que tudo que eles conquistaram, conquistaram juntos.

Marieta (Dona Eta) – Mãe de Pedro: Uma mulher da vida que fugiu da capital para começar uma nova vida no interior. Lá conheceu José e logo se apaixonou. Com o pouco dinheiro que tinha juntado, conseguiu comprar uma casinha e logo transformá-la em uma vendinha. Quando teve o filho Pedro, sabia que tinha tomado a decisão certa, criar uma vida do zero com o homem que ama. Mesmo com todo o preconceito de que era alvo, ela sempre esteve feliz por estar junto da família.

Rámon Salvador – Avô de Afonso: Viúvo, um dos maiores feitores de escravos do Paraguai e um dos mais cruéis também. Após a morte de sua filha, ficou cuidando de seu neto, Afonso. Nunca gostou da postura pouco ativa de seu neto, então quando a guerra estourou, usou de seus muitos contatos, para fazer com que

seu neto fosse convocado e servisse no fronte de batalha a favor de Solano López.

3 CONCLUSÃO

A ideia de adaptar um evento histórico brasileiro, mais particularmente uma guerra, embora inédita, não chega a ser inovadora uma vez que há vários jogos que abordam a temática bélica de outros países. No entanto, há que se valorizar o fato de nossa História servir de pano de fundo a um game que poderá despertar interesse por uma página importante do Brasil. Não fosse isso suficiente, ter como base o livro *A Retirada de Laguna*, de Taunay, é outro contributo valiosíssimo, uma vez que é obra quase esquecida da literatura histórica nacional. Ademais, todo o processo adaptativo, que envolve fatos e pessoas reais, é tarefa complicada que merece toda a atenção com os detalhes.

REFERÊNCIAS

- [1] G. Faria. As primeiras adaptações de *Robinson Crusoe* no Brasil. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*. São Paulo, n.13, p.27-55, 2008.
- [2] J. L. Borges. Kafka e seus precursores In: *Outras Inquisições* São Paulo: Globo, 1989.
- [3] G. O. Vieira. Adaptação para novos leitores: como a literatura clássica adaptada fornecida às escolas de ensino público e utilizada pelos professores no processo de ensino estimula a leitura de obras originais. 111 f. Monografia (Bacharelado em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.
- [4] L. Hutcheon. Uma teoria da adaptação. Tradução de André Cechinel Florianópolis: Editora UFSC, 2013.
- [5] F. F. M. Doratioto. *Maldita Guerra: Nova história da Guerra do Paraguai*. São Paulo: Companhia das letras, 2002.