

Adaptação e roteirização de literatura: Caramuru, de Frei José de Santa Rita Durão

Dílson César Devides¹
José Vieira Júnior²
Michelle Mittelstedt Devides³

Resumo. As adaptações realizadas na área do entretenimento almejam na execução de seu produto final ampliar as possibilidades de leitura, evidenciando as diferentes características desta contextualização, possibilitando a procura por narrativas significativas para indicar novos caminhos de compreensão, adequando-os a um público e época. Assim, a literatura, constituindo a fonte de inúmeras narrativas, traz marcas históricas, culturais e sociais que atualmente causam estranhamento a muitos leitores por não compreenderem essas marcas no texto literário, pelo distanciamento histórico e social. Essa questão permite que ocorram novas estratégias de retomar narrativas importantes culturalmente, mas com o intuito de proporcionar ao leitor possibilidades de ressignificação. Frente a isso, o objetivo deste trabalho é adaptar e roteirizar a obra literária de Frei Santa Rita Durão, “Caramuru – poema épico do descobrimento da Bahia”, para um jogo digital. Para esta empreitada, a primeira etapa executada foi uma análise literária da narrativa com intenção de reconhecer o potencial resultado de um produto lúdico, visto que o público-alvo seriam leitores adolescentes em formação. Posteriormente foi elaborado um roteiro com dados essenciais para este trabalho. A partir daí o protótipo foi produzido com o auxílio de várias ferramentas relevantes no mercado como o *Unity 3D*, o *Blender*, o *MakeHuman*, o *Mixamo Fuse* e o *Adobe Photoshop*. Como resultado, obteve-se um roteiro com um enredo que engloba a imagem do Brasil no século xvi e um produto renovado e aprimorado para o leitor-jogador.

Palavras-chave: Adaptação; Literatura; Caramuru; Entretenimento; Jogos Digitais.

Resumen. Adaptación y guión de literatura: Caramuru, de Frei José de Santa Rita Durão.

La adaptación realizada en el área de entretenimiento apunta, en la ejecución de su producto final, extender las posibilidades de lectura, poniendo de relieve las diferentes características de este contexto, lo que permite la búsqueda de narrativas significativas para indicar nuevas formas de entender, adaptándolos al público y época. De este modo, la literatura, siendo la fuente de muchos relatos, trae marcas históricas, culturales y sociales que actualmente causan distanciamiento pues muchos lectores no entienden estas marcas en el texto literario, el distanciamiento histórico y social. Esta cuestión permite la aparición de nuevas estrategias para retomar narrativas culturalmente importantes, pero con el fin de ofrecer las posibilidades al lector un cambio de panorama. Frente a esto, el objetivo de este trabajo es adaptar como guion la obra literaria de Frei Santa Rita Durão, "Caramuru - poema épico de la Bahia de descubrimiento" para un juego digital. Para esta tarea, la primera etapa se realizó un análisis literario de la narrativa destinado a reconocer el potencial resultado de un producto lúdico, ya que el público son lectores adolescentes en formación. Más tarde fue una hoja de ruta con los datos esenciales de este trabajo. A partir de ahí el prototipo fue producido con la ayuda de

¹Doutorando em Letras pelo IBILCE/UNESP, docente da Fatec Lins, dilson.devides@fatec.sp.gov.br.

²Graduado em Jogos Digitais pela Fatec Lins, junior_zvjr@hotmail.com.

³Mestra em Letras – Literatura Comparada, docente da Fatec Araçatuba, michelle.devides@fatec.sp.gov.br.

diversas herramientas relevantes en el mercado como Unity 3D, Blender, la MakeHuman la Mixamo fusible y Adobe Photoshop. Como resultado, se obtuvo una secuencia de comandos con una trama que abarca la imagen de Brasil en el siglo XVI y un producto renovado y mejorado para el lector-reproductor.

Palabras-clave: Adaptación; Literatura; Caramuru; Entretenimiento; Videojuegos.

1 Introdução

Com o atual crescimento do mercado de entretenimento no mundo, a adaptação de livros para diversos tipos diferentes de mídia, tem se tornado uma prática constante, inclusive para games. Assim, amplia-se o universo das narrativas que possibilitam a origem de adaptações diversas, recorrendo tanto a obras conhecidas pela cultura popular e também obras que ficaram restritas à cultura clássica, mas que atualmente oferecem possibilidades de releituras com a criação de novas versões e um produto final diferenciado.

Por isso, optou-se pela escolha de uma obra clássica e erudita, resgatando uma literatura luso-brasileira, que devido as suas características marcadas pela época em que foi escrita e retratada, não é tão difundida na vida de leitores comuns da atualidade. A obra literária em questão foi escrita no ano de 1781 por Frei José de Santa Rita Durão, intitulada como *Caramuru – Poema épico do descobrimento da Bahia*.

Este trabalho tem como proposta mostrar o processo de adaptação desta obra em um roteiro e posterior desenvolvimento de um jogo. Desta forma, em um primeiro momento, foi realizada uma análise dos elementos literários do livro para identificar como melhor adaptá-lo e assim elaborar um roteiro com o intuito de fornecer os subsídios necessários para o início da construção do jogo. Posteriormente, é retratada a produção de um protótipo de jogo, começando com a modelagem 3D dos personagens e objetos, com o auxílio de algumas ferramentas de software e scripts de programação para fazer todas as ações desejadas em questão. Indicadas essas etapas do processo de adaptação do livro, o trabalho evidencia a relevância em apontar que diferentes estratégias e dinâmicas utilizando o texto literário podem torná-lo inteligível para o leitor atual, aproximando-o de seu contexto, com versatilidade e interação.

2 O motivo da adaptação do livro

O livro *Caramuru – Poema épico do descobrimento da Bahia* narra a história de Diogo Álvares Correia que nasceu em Portugal, naufragou no Brasil no ano de 1510, e começou a viver com os índios na costa do Brasil, mantendo forte atuação no contato de viajantes europeus com indígenas. Essa obra clássica, após séculos de sua produção, não desperta em leitores

atuais, principalmente nos jovens leitores, interesse em buscar nesta leitura as representações de uma sociedade, os aspectos de fruição literária e a compreensão histórica e cultural.

Mesmo com adaptações literárias produzidas em diferentes épocas, a leitura pode ser comprometida pela complexidade da linguagem, devido ao uso de um vocabulário erudito e uma organização sintática regida pela forma estrutural do texto poético. Assim, leitores que não estão habituados a percorrer um caminho de leitura de berço clássico, têm dificuldades para compreender o texto.

No livro *Caramuru*, é presente a linguagem erudita, do período literário chamado Arcadismo, já que “se caracteriza em ser uma escrita bucólica, ou seja, exalta ou elogia as belezas da natureza e vida campestre de outras épocas, o que também adotava-se pseudônimos gregos e latinos, e se referia constantemente a personagens da mitologia clássica” (SARMENTO; TUFANO 2010, p. 190)

A linguagem presente nesse exemplo de obra literária faz com que os jovens optem por literaturas nacionais ou estrangeiras mais atuais, que contemplem um contexto conhecido pelos leitores, possibilitando uma leitura de fácil compreensão.

Para resgatar a obra clássica, há maneiras específicas de proporcionar uma interação com o leitor e ampliar as possibilidades de leitura, como a produção do jogo. O uso da tecnologia faz parte do contexto do leitor atual, portanto, oferece à área do entretenimento uma demanda de potenciais jogadores que encontrarão a literatura por meio de um jogo.

Assim, o trabalho de mediação deve ser executado com atenção no que se refere ao desenvolvimento do produto. De acordo com Novak (2010, p. 40), “desenvolvedores devem compreender qual é o público alvo para poder criar um *game* atraente e que supra as necessidades da faixa escolhida”. Sem esse entendimento, faz com que os componentes mais atraentes do jogo não sejam usados suficientemente para manter os jogadores interessados.

Diante disso, esta adaptação traz uma nova visão do livro, sendo uma forma mais simples e interativa, que atrai, não só o público jovem, mas a todos que se prontificarem a jogar e a conhecer a história do *Caramuru*. Além disso, o jogo faz com que o jogador reconheça elementos pertinentes da história do Brasil e do descobrimento do estado da Bahia, de um modo diferenciado, dinâmico e imersivo.

Para Santaella e Feitoza, “é preciso considerar o sistema simbólico visto no jogo, a identificação, reconhecimento, e imaginação do jogador farão com que ele tenha uma experiência mais agradável e que se deseje permanecer ou ampliar essa sua experiência no jogo.” (2009, p. 44). Assim, é possível que o usuário amplie seu desejo de conhecer a obra em um formato que lhe proporcione interação e desafios.

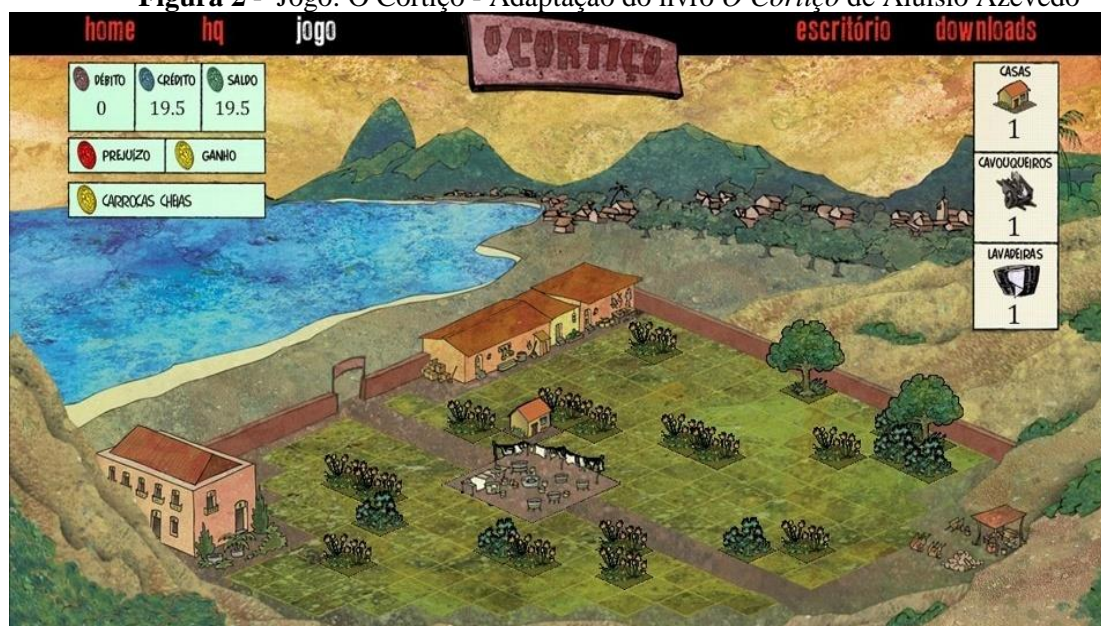
2.1 O conceito do jogo

Todos os jogos possuem significados estabelecidos na comunicação com pessoas por meio da imaginação e da realidade experimentada, que é vivenciada pela sociedade (SATO, 2010). De acordo com Huizinga, “jogos são atividades voluntárias exercidas dentro de limites de tempo e de espaço, cujas regras são livres, mas obrigatórias com propósitos de tensão, alegria e a consciência de ser diferente da realidade” (2001, p. 33).

Jogos que transmitam as mais variadas sensações podem ou não ter um enredo envolvido. As histórias são universais, porém a maneira como contá-las muda de acordo com o meio de transmissão, as condições de recepção e a mídia utilizada, já que cada uma tem suas características, janelas espaciais e temporais, além das formas de relacionar-se com o público (KIELING, 2012).

Segundo Field, “uma adaptação deve ser vista como um roteiro original. A versão primária pode começar em um romance, em um livro, peça, artigo ou ainda numa canção. Destes pontos de partida, podem-se derivar outros produtos finais diferentes, ou seja, uma nova estrutura” (2001, p.175).

Figura 2 - Jogo: O Cortiço - Adaptação do livro *O Cortiço* de Aluísio Azevedo



Fonte: Cruz (2013).

Para exemplificar melhor sobre o assunto, especifica-se o exemplo da obra literária *O Cortiço*, de Aluísio Azevedo, a partir da qual foi realizada uma adaptação em formato de jogo digital para plataforma *web*, mostrado na *Figura 1*.

Partindo dessas concepções, o protótipo do jogo *Caramuru*, homônimo da obra literária, ora descrito, foi desenvolvido para que o jogador mergulhe na história de Diogo, um jovem

náufrago perdido no Brasil, onde precisou enfrentar conflitos de nativos sul-americanos para sobreviver, passando a se chamar Caramuru, e conseguir viver com seu grande amor. Para isso, é necessário que o jogador faça o personagem percorrer e seguir as atividades e desafios propostos para que se consiga chegar ao final dessa história que é, ao mesmo tempo, parte dos acontecimentos ocorridos no descobrimento do Brasil relatados nos primeiros capítulos do poema do livro. Deste modo, o jogador percorre o jogo conforme os fatos dados em sequência. Ou seja, ele avança no jogo se conseguir superar a atividade proposta, que por sua vez são dadas sequencialmente de acordo com a história.

As metas e disputas somente são vencidas quando o jogador alcançar o último obstáculo proposto, que é inicialmente fugir ou matar todos os inimigos e, por fim, o grande vilão. As derrotas podem acontecer quando o jogador não conseguir atingir as metas como deixar o personagem morrer nos conflitos e fugas, não chegar a um ponto estratégico e, inevitavelmente, não dar continuidade ao jogo. Na ocorrência disso, a fase é reiniciada a fim de que seja superada e que o jogador possa prosseguir nos acontecimentos.

2.2 A história do jogo

Contar histórias tem sido atividade essencial da humanidade desde a época das pinturas nas cavernas. Elas permitem que as pessoas fujam da realidade e se transformem em indivíduos que nunca poderiam ser, fazer coisas que nunca foram feitas ou estar em lugares que jamais poderiam ir (RABIN, 2011).

Assim, o lúdico refere-se a uma dimensão, invoca sentimentos de liberdade e espontaneidade das ações. Abrange atividades despretensiosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer tipo de intencionalidade, sendo livre de pressões e avaliações. (SÁ, 2004)

Desta forma, o jogo se torna especial e único quando vem demonstrar uma história brasileira que aborda algumas culturas, como a de Portugal e dos índios nativos sul-americanos. Mesmo por não ter foco educativo, ele mostra um dos fatos verídicos ocorridos em solo brasileiro em forma mais dramatizada, o que desperta o interesse de muitos. Porém, estes acontecimentos são retratados no livro Caramuru em uma linguagem erudita e arcaica, que poderia trazer ao usuário um empecilho inconveniente para seu entendimento (PERES, 2006).

Com esta ideia, o enfoque do jogo não é somente reproduzir os símbolos culturais e históricos do Brasil descritos no livro, mas sim, transpor esta obra em uma forma adaptada para as gerações atuais. Ou seja, o usuário conhece um pouco dos primeiros acontecimentos no Brasil por meio de diversão, ação e aventura em uma linguagem de fácil entendimento.

3 A adaptação

Após a escolha do material, é imprescindível efetuar a análise da narrativa explorando os elementos literários que compõem o enredo. O formato da versão original é um poema épico (narrativa de aventura em versos), distribuído em 10 cantos o que equivale a 10 capítulos. A escolha desta narrativa justifica-se pela linearidade de seu enredo para que as contribuições do adaptador sejam inéditas e significativas para uma outra possibilidade de releitura do clássico; pois para a nova mídia, o jogo não necessariamente seja linear.

Nesta etapa inicial foi definido o segmento do livro que o jogo utilizaria. Por isso, foram sintetizados vários acontecimentos, sendo somente relatados os primeiros capítulos, a fim de que a história não ficasse exaustiva, já que os fatos subsequentes ao longo dos capítulos são extensos. O jogo, então, não é somente focado nos acontecimentos descritos na obra, mas também em outras fontes, e relata estritamente um dos fatos importantes ligados ao descobrimento do estado da Bahia. Por isso, essa adaptação destina-se a todos que queiram conhecer um pouco mais sobre as raízes do Brasil.

Com isso, foi possível elaborar a seguinte *storyline*, que sintetiza de forma eficaz o enredo do jogo: um naufrago português descobre a beleza de uma índia e se apaixonam; por ela, enfrenta uma guerra contra os nativos, fazendo um dos feitos que um dia o tornaria lenda.

3.1 Personagens

No protótipo *Caramuru*, o número de personagens da história é menor que a descrita na obra literária. Entretanto, foram escolhidos para o enredo os de maior relevância para dar sentido a toda história proposta. Desta forma, são eles descritos a seguir:

- Caramuru (protagonista e personagem do jogador): naufrago português Diogo Álvares Correia, com aproximadamente 30 anos, que se apaixona pela índia Paraguaçu, e que participa da guerra entre as tribos de nativos para no final ficar com ela.
- Paraguaçu: índia com extrema beleza, e com idade média na faixa dos 30. Usa vários acessórios como pulseiras e penas, sendo filha de Taparica.
- Jararaca (antagonista): índio da tribo dos Caetés, pretendente para se casar com Paraguaçu. Muito bruto e pintado com cores negras e com colares de dentes, liderava a guerra contra os Tupinambás, já que tinha apoio de outras tribos.
- Gupeva: chefe dos Tupinambás, liderava junto com Caramuru a guerra contra Jararaca e seu exército selvagem. Também tinha apoio de tribos amigas, como os Tupinaquis, os Viatanos, os Poquiguaras, os Tumimvis, os Tanviás, e os Canucajaras.

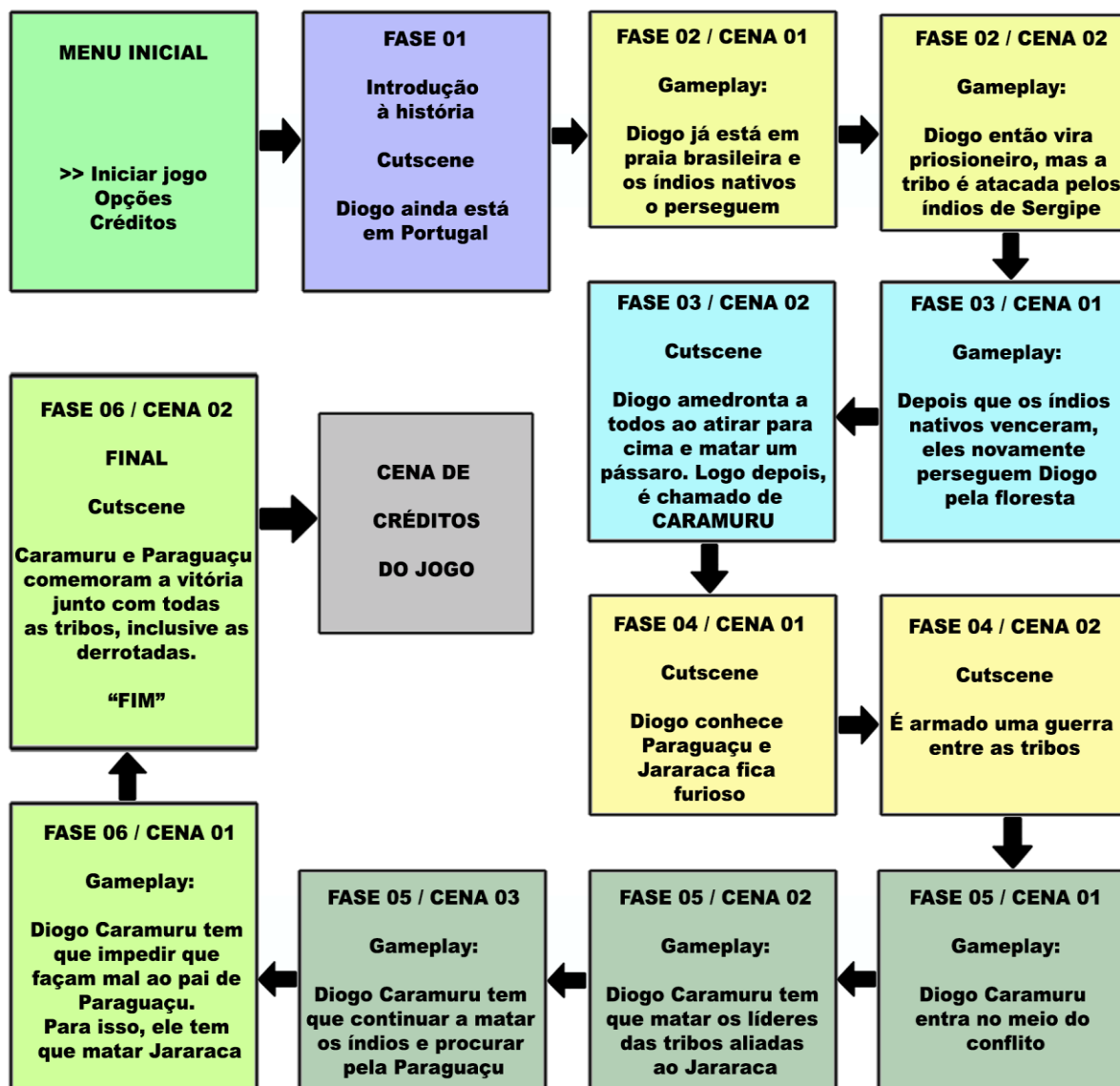
- Taparica: pai de Paraguaçu, segundo no comando dos Tupinambás, e que já havia combinado de dar a mão de sua filha para Jararaca, mas que no decorrer dos acontecimentos muda de ideia.
- Sergipe: índio rival da tribo Tupinambá. Em sua segunda tentativa de confronto, se junta a Jararaca liderando os Potiguares, e usava muitos colares de dentes – que significava mais vitórias.
- Cupaíba: índio aliado ao Jararaca, e que também tinha um fio no pescoço com dentes.
- Urubu: horrendo e cabeludo, liderava os Ovecates em apoio ao Jararaca.
- Samambaia: liderava os Maquis como aliado dos Caetés, e era um arqueiro coberto de plumas.
- Pessicava: apoio de Jararaca, que guiava os índios Carijós.
- Sabará: liderava os Agirapirangas, homens com arma em punho, como aliados dos Caetés.
- Tatu: liderava os Itatis, surdos pelas cachoeiras, apoiando Jararaca.
- Sapucaia: liderava sua tropa de índios de cor vermelha, apoiando os índios Caetés.
- Grande Baleia: temível e enorme mulher, que liderava as índias amazonas aliadas ao confronto ao lado do Jararaca. Eram pintadas de cor vermelha e orelhas furadas.
- Margarita (somente citada no jogo): índia amiga de Paraguaçu.
- Cotia (somente citada no jogo): outra amiga de Paraguaçu, que junto com Margarita enfrentaram e mataram a Grande Baleia e feriram o Jararaca.

3.2 Roteiro

Tendo em vista os personagens já definidos para a história, o roteiro então é parte fundamental para apontar as características dos eventos no processo de desenvolvimento do jogo. Com isso, pode ser feito um roteiro seguindo uma estrutura sequencial, não tendo bifurcações, que são caminhos e finais diferentes para o jogador seguir.

A estrutura sequencial adotada para o jogo é ilustrada na *Figura 2*. Ela mostra de maneira efetiva, as ações e informações que o roteiro proporciona, sendo fundamental no desenvolvimento. Como pode ser observado, o roteiro é dividido em cenas jogáveis e não jogáveis, chamadas de *cutscenes*, com a utilidade de mostrar ao usuário ou telespectador a ação ou fato que vai acontecer ou ainda que já ocorreu. Por isso, o roteiro detalha desde o início, com o menu inicial que dá ao usuário as opções básicas, até a parte final, seguida pelos créditos.

Figura 3 - Estrutura funcional das cenas e fases do jogo



Fonte: Elaborada pelos autores (2016).

A divisão das cenas é dada por meio do cenário, resultando em 6 cenas, e que se subdividem em outras subpartes, estas podendo ser de *gameplay*, cenas com interação direta com o usuário, ou cenas de *cutscenes*.

3.3 Desenvolvimento do jogo

Ao começar a desenvolver um jogo, é preciso evidenciar os objetivos gerais do jogo, e detalhá-los de forma breve em uma documentação escrita e elaborada por partes. Para isso, existe o chamado documento de conceitos, que aborda vários propósitos como identificar o mercado alvo, definir os recursos de desenvolvimento, e avaliar se o jogo é viável, factível e oportuno (NOVAK, 2010).

Também existem outros tipos de documentos que são importantes ao pré-desenvolvimento do jogo, como o já mencionado roteiro, e o documento de proposta de jogo, que, segundo Novak (2010), é uma extensão do documento de conceitos, e que descreve o produto com mais riqueza de detalhes, com a finalidade de provocar interesse para sua produção.

Para o desenvolvimento do jogo *Caramuru*, foi feita esta documentação básica, contendo o documento de conceitos, que se fragmenta em seções como premissa, motivação do jogador, proposta de individualidade, público alvo, gênero, plataforma de desenvolvimento, análise competitiva e objetivos. Foi elaborado também o documento de proposta de jogo que inclui a menção de conceitos como gancho, jogabilidade, tecnologias, prólogo, sinopse, descrição dos personagens, características e conceitos de arte e áudio escolhida para o game.

Com documentação estabelecida o desenvolvimento do jogo é feito com o auxílio de ferramentas de *software* para os mais variados fins, sendo eles:

- *Blender*: ferramenta de modelagem 3D, sendo usada em vários processos para confeccionar objetos 3D dos cenários e personagens;
- *MakeHuman*: ferramenta para modelagem de personagens em 3D, usada em sincronia com o *Blender*;
- *Mixamo Fuse*: ferramenta de criação de personagens em 3D, dando a possibilidade de animação usando a plataforma da Mixamo disponibilizada no site oficial;
- *Unity 3D: engine* responsável por acoplar todos os objetos, efeitos sonoros, personagens e animações criadas, e fazer as devidas ações usando scripts de programação; e
- Adobe Photoshop CS5: usada para criar e editar imagens.

Com a utilização desses programas, pode se ter a produção com ampla compatibilidade de arquivos criados entre eles, isto é, para fazer um determinado item do jogo foi possível usar mais de um programa, aumentando a qualidade do desenvolvimento.

3.3.1 Cenários

Para a produção dos cenários do jogo *Caramuru*, buscou-se retratar lugares típicos do Brasil durante o século XVI, na fase do descobrimento. Entretanto, o cenário inicial, mesmo sendo uma *cutscene*, é em Portugal, em uma cidade sem denominação ou localização definida, vazia e à noite. Com isso, esta cena é representada como a fase 1 e introduz a história, mostrada na *Figura 3*.

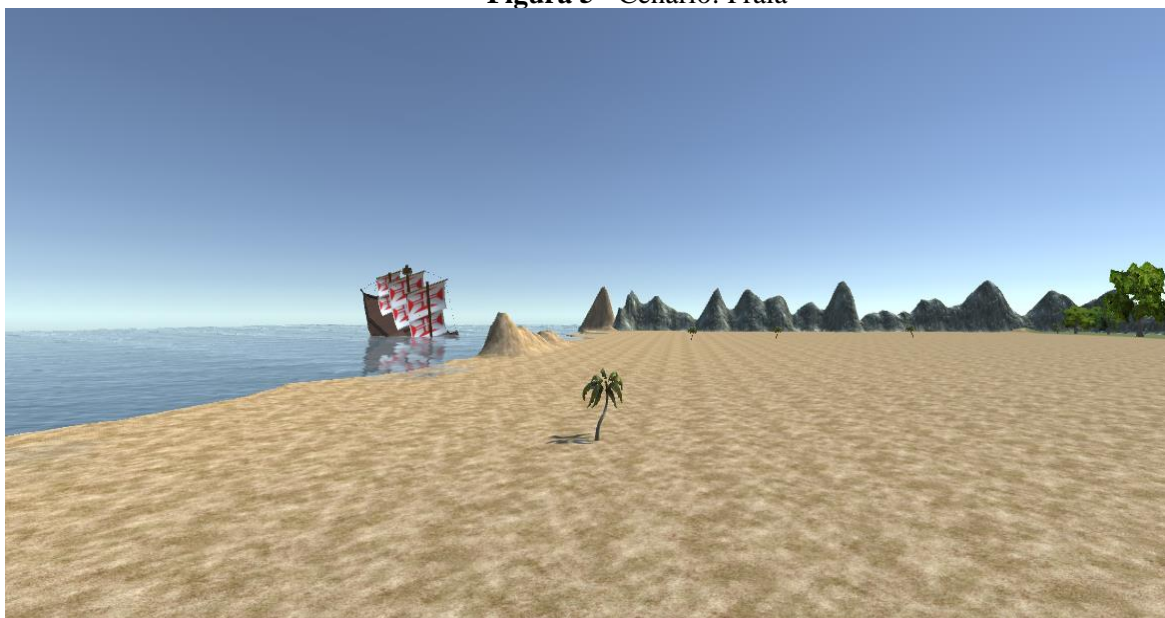
Figura 4 - Cenário: Portugal



Fonte: Elaborada pelos autores (2016).

Logo em seguida, para desenvolver a fase 2 procurou-se demonstrar uma praia do Brasil naquela época, com a possibilidade do jogador se mover com intensidade no ambiente junto com alguns limites como no mar e rochedos ao lado, como pode ser visto na *Figura 4*.

Figura 5 - Cenário: Praia



Fonte: Elaborada pelos autores (2016).

Em subsequência, foi produzido a segunda parte da fase 2 sendo usada a mesma praia, exceto pela característica de mostrar um entardecer, em forma da luz alaranjada do sol, visto na *Figura 5*, a seguir.

Figura 6 - Cenário: Praia ao entardecer



Fonte: Elaborada pelos autores (2016).

Em seguida, na confecção da fase 3, o cenário muda totalmente e o jogador se depara em um lugar montanhoso da floresta. Este cenário, representado pela *Figura 6*, define as montanhas rochosas da praia para o interior da floresta. Assim, este ambiente é também propício para a fuga de Diogo Caramuru, e forçar ele ter somente um caminho a trilhar.

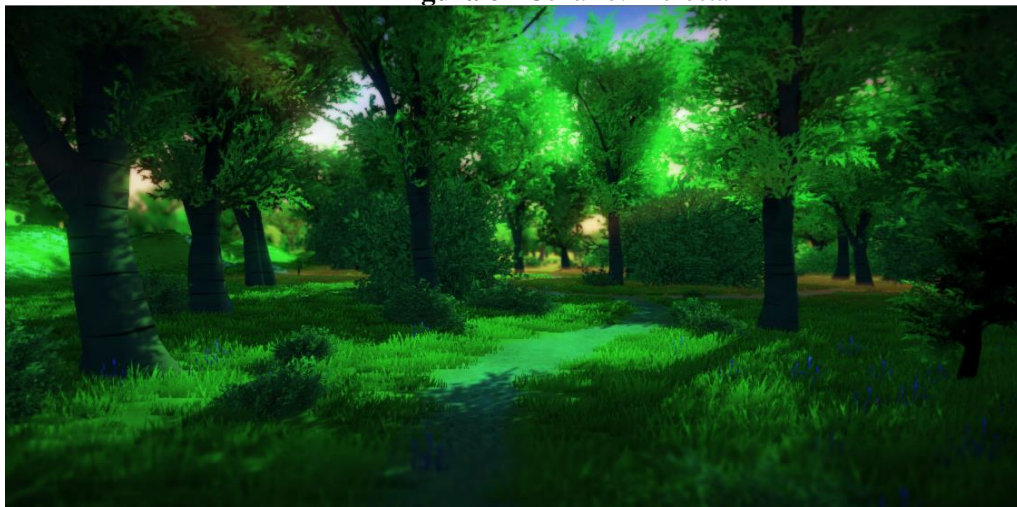
Figura 7 - Cenário: Floresta rochosa



Fonte: Elaborada pelos autores (2016).

Para a segunda parte da fase 3, foi usado o mesmo cenário, e novamente no âmbito de reprodução de *cutscenes*, no jogo é mostrado uma série de trechos da história no decorrer das cenas seguintes. Em uma delas o cenário é uma floresta com árvores altas, que pode ser visualizado logo abaixo, na *Figura 7*.

Figura 8 - Cenário: Floresta



Fonte: Elaborada pelo autor, 2016

Assim, os cenários relatados compõem na maioria dos casos mais de uma cena ou fase. Dessa forma, um exemplo satisfatório é do cenário mostrado na *Figura 7* ser o mesmo da cena do menu inicial do jogo.

3.3.2 Personagens modelados

Como Caramuru tem um número de personagens considerável em relação a outras histórias, houve uma redução desses personagens para que no jogo tivesse um melhor entendimento e melhor resultado. Desta forma, os personagens desenvolvidos para compor o enredo são exibidos a seguir. A *Figura 8*, por exemplo, mostra o personagem principal da história chamado de Diogo “Caramuru”.

Figura 9 - Personagem: Diogo "Caramuru"



Fonte: Elaborada pelos autores (2016).

Em seguida, a próxima figura (*Figura 9*) mostra os índios das tribos Tupinambá e Potiguar respectivamente. No entanto, são rivais um do outro, já que os índios Potiguares são comandados pelo índio Sergipe, inimigo dos Tupinambás.

Figura 10 - Personagens: índios das tribos Tupinambá e Potiguar



Fonte: Elaborada pelos autores (2016).

Nestas circunstâncias, abaixo também são mostrados os índios Sergipe, com dentes e caveiras pelo corpo, e Jararaca, líder dos Caetés, no confronto entre as tribos contra os Tupinambás (*Figura 10*).

Figura 11 - Personagens: Jararaca e Sergipe (respectivamente)



Fonte: Elaborada pelos autores (2016).

Toda a trama do jogo tem como motivo principal, não só a chegada de Diogo ao Brasil, mas a disputa entre ele e Jararaca com a ajuda de várias tribos por uma índia chamada Paraguaçu, que é exibida a seguir (*Figura 11*).

Figura 12 - Personagens: Paraguaçu



Fonte: Elaborada pelos autores (2016).

Contudo, os personagens criados para o jogo são na sua maioria característicos da cultura brasileira em uma forma simples e perceptível.

4 Considerações finais

Seria inevitável fazer alguma observação do protótipo do jogo sem algum questionamento que esteja envolvido ao enredo original do livro. *Caramuru* é uma obra escrita após mais de dois séculos do descobrimento do Brasil. Por isso, é evidente a presença de palavras diferentes em desuso em seus 10 capítulos.

Dessa forma, o entendimento da trama parte da complexidade da obra a fim de que fossem apontados os pontos mais importantes da história e ao mesmo tempo favoráveis a se tornarem um produto audiovisual interativo.

No mundo do entretenimento, adaptar uma história antiga se transforma em uma tarefa múltipla de conhecimento. Mesmo nessa abordagem sintetizada de conteúdo é perceptível a necessidade de se buscar outros fatores como questões sociais e culturais que o livro traz.

No entanto, quando se trata de uma obra literária de séculos atrás, a disposição de explicações e versões mais simplificadas e resumidas é posta muitas vezes em dificuldade.

Após a finalização do protótipo, muitos outros aspectos interessantes poderão ser planejados para que sejam oferecidos em novas versões melhoradas, e que alcançaria um valor lúdico maior entre usuários. Dessa forma, algumas das propostas de melhoria são:

- Desenvolver o jogo por completo para fornecer integralmente o enredo proposto da história;
- Disponibilizar mais recursos de jogabilidade;
- Equipar o personagem com armamento para aprimorar a referência sobre os fatos ocorridos, principalmente em batalhas;
- Oferecer alguns *puzzles*, partes do jogo que faz com que o usuário tenha a necessidade de usar raciocínio para desvendar um problema entre as fases, e que teria por consequência, a finalidade de premiar o jogador com algum recurso ou habilidade, caso consiga executar o que se pede;
- Possibilitar ao usuário escolher outros personagens no início ou em determinadas partes do jogo; e
- *Cutscenes* mais realistas e detalhadas.

Assim, observa-se que uma adaptação não é algo simples de fazer, mas sim uma tarefa que envolve muitos conceitos e objetos de estudo, principalmente quando se quer fornecer um jogo mais aprimorado e realístico. Na área de entretenimento digital, uma adaptação passa a ser então uma questão multidisciplinar, que envolve fragmentos diferentes de grande importância ao sentido do enredo e envolvimento do usuário ao produto final. Um jogo eletrônico, pode ser visto como uma espécie de junção entre várias tecnologias para resultar e demonstrar culturas e trazer ao jogador um estado lúdico inevitável.

5 Referências

- CRUZ, Bruna S. **Clássicos da Literatura Brasileira Viram Jogos Virtuais**. 2013. Disponível em: <<http://educacao.uol.com.br/noticias/2013/05/17/tres-classicos-da-literatura-brasileira-vm-jogos-virtuais.htm>> Acesso em: 24 fev 2016.
- DURÃO, Santa Rita. Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia. In: TEIXEIRA, Ivan. (Org.). **Épicos**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2008. p.355-660.
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento de cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- KIELING, Alexandre S.; GT DE ESTUDOS DE TELEVISÃO. Narrativas digitais interativas e o uso da tecnologia como narrador implícito. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre, v. 19, n. 3, p. 739-758, 2012.
- NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. Tradução Pedro Cesar de Conti. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

PERES, Edna C. **Caramuru de Santa Rita Durão**: edição adaptada em prosa e anotada. 2006. Tese (Doutorado em Letras) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista Júlio Mesquita Filho, Assis.

RABIN, Steve. **Introdução ao Desenvolvimento de Games**: entendendo o universo dos jogos. 2 ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

SÁ, Neusa M. C. **O lúdico na ciranda da vida adulta**. 2004. Dissertação (Mestrado em Educação) – Unisinos, São Leopoldo – RS.

SANTAELLA, Lucia (Org.); FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do Jogo**: a diversidade cultural dos games. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SARMENTO, Leila L.; TUFANO, Douglas. **Português**: literatura, gramática e produção de texto. 1 ed. São Paulo: Moderna, 2010.

SATO, Adriana K. O. Game Design e Prototipagem: conceitos e aplicações ao longo do processo digital. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL. 9. 2010. Florianópolis. **Anais**. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2010, p.74-84.