

“Jogando espalharei por toda parte, se em cada lance houver engenho e arte”: leitura lúdica de *Os Lusíadas* como jogo de tabuleiro

Saulo Gomes Thimoteo*

<https://orcid.org/0000-0002-3874-9215>

Resumo: Luís de Camões escreveu *Os Lusíadas* como epopeia da coletividade lusitana, sintetizada na viagem de Vasco da Gama às Índias. Somando-se a isso, o livro constrói episódios que orbitam áreas diversas, como a esfera mitológica dos deuses latinos, a esfera histórica, relatando os feitos dos reis portugueses e a esfera social, nas falas críticas do Velho do Restelo ou das estrofes finais. Numa estratégia de leitura dinâmica e interativa desse universo, efetuou-se uma adaptação em forma de jogo de tabuleiro, como vínculo evocativo da leitura desse clássico e modo de despertar a curiosidade para novos potenciais leitores.

Palavras-chave: Adaptação. Ludicidade. Interatividade. Leitura.

“Illustrious games, with fearless players crown’d, while dice rolls on in every time renown’d”: ludic reading of *The Lusiad* as a boardgame

Abstract: Luís de Camões wrote *The Lusiad* as an epic of the Lusitanian community, summarized in Vasco da Gama's voyage to the Indies. The book also constructs episodes that orbit different areas, such as the mythological sphere of the Latin gods, the historical sphere, recounting the achievements of the Portuguese kings, and the social sphere, in the critical speeches of the Old Man of Restelo or the final stanzas. In a dynamic and interactive reading strategy for this universe, an adaptation was made in the form of a boardgame, as an evocative link to reading this classic and a way to arousing the curiosity of potential new readers.

Key-words: Adaptation. Playfulness. Interactivity. Reading.

“Si con ingenio y arte yo jugar, no hay nadie que no pueda enfrentar”: lectura lúdica de *Los Lusíadas* como juego de mesa

Resumen: Luís de Camões escribió *Los Lusíadas* como epopeya de la colectividad Lusitana, sintetizada en el viaje de Vasco da Gama a las Indias. Sumándose a eso, el libro construye episodios que orbitan áreas diversas, como la esfera mitológica de los dioses latinos, la esfera histórica, relatando los hechos de los reyes portugueses, y la esfera social, en las líneas críticas

* Universidade Federal da Fronteira Sul. Professor Associado da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) e Doutor em Letras (Literatura Portuguesa) pela Universidade de São Paulo (USP). E-mail: sthimoteo@gmail.com.



del Viejo del Restelo o de las estrofas finales. En una estrategia de lectura dinámica e interactiva de ese universo, se efectuó una adaptación en forma de juego de mesa, como vínculo evocativo de la lectura de ese clásico y modo de despertar la curiosidad para nuevos potenciales lectores. **Palabras-clave:** Adaptación. Ludicidad. Interactividad. Lectura.

Introdução

Após mais de quatrocentos e cinquenta anos da publicação de *Os Lusíadas*, que ocorreu em 1572, esse livro e seu autor seguem fortemente integrados à cultura de língua portuguesa, embora com leitores cada vez mais distantes da sua leitura efetiva. Durante esses séculos, as motivações de cantar “o peito ilustre lusitano” (Camões, 1980a, p. 76) foram desde as intenções nacionalistas do Estado Novo até os poetas e artistas que buscavam os símbolos imortalizados no ritmo e beleza formais do Classicismo, em geral, e de Camões, em particular.

Contudo, nas primeiras décadas do século XXI, a conexão da leitura literária com os novos leitores passa por uma série de conflitos. Nesse sentido, o movimento é descobrir as estratégias para vencer as barreiras ilusórias que se impõem diante da apresentação de um livro “difícil”, como se associa à imagem de *Os Lusíadas*. A premissa inicial dessa iniciativa passa pela sugestão do professor Jacinto do Prado Coelho, no texto “Como ensinar literatura”:

Assim como cada obra está situada na literatura, assim a literatura está situada numa cultura, numa sociedade. Mais ainda: a leitura duma obra literária, pela apreensão de elementos denotativos e conotativos que nela se encontram transpostos, implica um jogo de constantes referências ao não-literário: à língua não literária e ao que chamamos o “real” (Coelho, 1976, p. 56).

O desafio que se estabelece aos professores, diante das novas gerações de alunos e de leitores, é o de aproximar os contextos de produção das obras literárias com o contexto atual. O professor, como um poliglota de múltiplos estratos, deve ser capaz de traduzir a obra, não no sentido de alterar palavras do texto ou de construir um glossário dos termos desconhecidos, mas no de, conhecedor das referências e repertórios dos alunos tanto quanto dos discursos que rodeiam a obra lida, ser capaz de traçar paralelos

que permitam um vislumbre da literatura como espaço de compreensão de si, das relações interpessoais e do indivíduo com o mundo, independentemente de quando e onde a obra foi produzida.

Em associação a tal visão, o professor Carlos Reis, no texto “Estudos literários e ensino da literatura: o jardim dos caminhos que se cruzam”, salienta que estudar e ensinar literatura é “reconhecer que ela se desenvolve e aprofunda a partir de uma intensa conjugação de géneros narrativos do passado com outros géneros narrativos durante muito tempo colocados nas margens ou até fora do campo institucional da literatura” (Reis, 2018, p. 39). Ou seja, as obras literárias, sejam da Antiguidade ou sejam do século XX, não podem ser tratadas como monumentos inalcançáveis e intransponíveis. Da mesma forma, as produções recentes, apresentadas em filmes e séries, em posts de redes sociais e *fanfics*, em *slams* e *graphic novels*, não podem ser relegadas ao estatuto de não-literárias, pois são géneros que integram boa parte do universo cultural da geração atual de leitores.

No caso de *Os Lusíadas*, trata-se de um texto produzido no contexto do Classicismo, que acumulou um horizonte incontável de leituras, críticas, análises e divulgações, nos mais variados géneros, como a *Micrologia camoniana*, de João Franco Barreto, publicado em 1672, espécie de enciclopédia com o subtítulo: “Em a qual se explicam todos os nomes próprios, historias, fabulas, nomes peregrinos, e lugares escuros, conteúdos em os Lusíadas de Luis de Camões, e em suas rimas, primeira, segunda e terceira parte” (Barreto, 1982, p. 9). Ou então o documentário *8816 versos*, de Sofia Marques, exibido em 2003, que relata a preparação do ator António Fonseca para a declamação total da obra. Ou ainda a *graphic novel* baseada em episódios do livro, feita pelo ilustrador Fido Nesti, em 2006.

De toda forma, o elemento central dessa abordagem é a conjugação de linguagens, no sentido de dar a conhecer a públicos distintos uma obra fundamental da língua portuguesa. Logicamente que tal adaptação deve atentar para o respeito à texto – de modo a não o usar como pretexto para intenções outras –, assim como o respeito a quem lê – garantindo a legibilidade e a função de ser elemento intermediário para a obra a que faz referência.

Como síntese desse duplo respeito almejado, pode-se apresentar a declaração-denúncia de Jorge de Sena:

Crimes literários e socio-morais de mais largo alcance, de que Camões era vítima nas escolas, parecendo até que nós éramos vítimas dele porque, para além de encher-se a boca com a Fé e o Império, que nem uma nem outro eram para Camões o que eram para o Dr. Salazar, o poeta não servia para mais nada senão para exercícios de gramática estúpida o que, tudo junto, chega para gerações lhe terem ganho alguma raiva e perdido o gosto de o ler (Sena, 1983, p. 32-33).

Reverter tal situação nada mais é do que desmistificar (e desmitificar) Camões e seu livro, tornando-o mais próximo e conhecido para o leitor comum. Por isso, este artigo apresenta o jogo de tabuleiro *Os Lusíadas – um jogo épico* desenvolvido pelo projeto de extensão “Adamastor: laboratório de criação de jogos literários”, da Universidade Federal da Fronteira Sul. Tal ação constrói-se como uma forma de explicitar a evocação presente nos versos de Carlos Drummond de Andrade para Camões, no poema “História, coração, linguagem”: “na folha branca vieste demonstrando/o que ao homem, na luta contra o fado,/cabe tentar, cabe vencer, perder,/e nisto se resume a irresumível/humana condição no eterno jogo / sem sentido maior que o de jogar” (Andrade, 2009, p. 289). A partir disso, o artigo se divide em dois momentos: a compreensão da literatura como elemento lúdico, ou seja, passível de jogo; a observação das dinâmicas de jogabilidade aplicadas aos episódios de *Os Lusíadas*.

A leitura que se joga

O ato da leitura literária passou por transformações significativas desde o início do século XXI. “Mudam-se os tempos, mudam-se as vontades” (Camões, 1980b, p. 257), como já preconizava o próprio Camões, na sua lírica. Ou seja, os aparatos tecnológicos, a velocidade e a ampliação do acesso ao conhecimento global se apresentam como elementos que exercem grande influência no público leitor, criando-se uma nova maneira de recepção de textos literários.

Aprofundando a problematização, tais ações não pressupõem um abandono dos textos clássicos, antes demandariam uma nova abordagem, para que tais obras sejam redescobertas pelos leitores, expondo como as questões humanas, sociais e culturais que se estabelecem no tempo presente já foram pensadas, narradas e estruturadas literariamente em tempos passados. Esse é o desafio dos professores de literatura, pois, conforme apontado por Carlos Reis,

[aos] estudantes damos a ler *Os Lusíadas*, a poesia de Cesário Verde, *O Alienista* ou a *Mensagem*, como se o mundo não tivesse mudado, desde que aquela literatura foi escrita e publicada e como se não tivesse havido drásticas mudanças no perfil sociocultural dos nossos estudantes e na sua relação com as narrativas literárias (Reis, 2018, p. 39).

Esse anacronismo no tratamento da literatura, como sendo um desfiar de datas e textos de homens velhos, se combate com o trabalho efetivo (e mesmo afetivo) de leitura, de produzir associações e encontrar sentidos nas metáforas e nas construções verbais. Entre as possibilidades para que se crie um diálogo entre o leitor de hoje e a obra passada, algo que encontra reverberação é justamente a abordagem lúdica, a partir da dinâmica de jogos.

Um dos primeiros teóricos que pôs em discussão o papel dos jogos na construção cultural da humanidade, Johan Huizinga, em *Homo ludens*, conceitua:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (Huizinga, 2019, p. 35-36).

Por certo que a literatura, como exercício de fabulação, também é uma maneira de produzir um deslocamento da “vida cotidiana”. Camões, por exemplo, diante do seu contexto do século XVI, com a coroação do jovem rei D. Sebastião, os ecos das conquistas marítimas ocorridas setenta anos antes, cria “um diálogo e uma luta íntima com a concepção de amor pátrio que lhe dá sentido, com o ideal de vida heroico ou militante que o estrutura, com o género de grandeza que nos atribui, com a missão histórica e simbólica de que é o eco e espelho memorável” (Lourenço, 1983, p. 102). Ou seja, insere em sua epopeia uma série de jogos de sentidos, criando uma revisitação da história

pátria, da geografia, da mitologia e da própria língua portuguesa, que ganha em fluidez e ritmo diante dos versos e das estrofes.

Desses deslocamentos literários, é possível gerar novos deslocamentos, isto é, de uma obra podem ser produzidas novas obras, de outros gêneros, em ressignificação e mesmo subversão. Algo que se pode associar à ideia de adaptação, como apontado pela professora e teórica Linda Hutcheon, em seu livro *Uma teoria da adaptação*. Para ela, a adaptação pode ser descrita como “1) Uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; 2) Um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação; 3) Um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada” (Hutcheon, 2013, p. 30). Essas três definições, que acabam por se complementar, formulam o fenômeno da construção de estratégias do prolongamento dos universos literários evocados. A autora canadense, inclusive, estabelece três níveis dessa construção: o primeiro é o “contar”, que se pauta pela adaptação de obras escritas para outros gêneros escritos, como no caso do poema *Camões*, de Almeida Garrett, publicado em 1825, ou o livro *Os Lusíadas de Luís Vaz de Camões, contados às crianças e lembrados ao povo*, publicado em 1930, numa adaptação em prosa da obra camoniana; o segundo é o “mostrar”, que usa outros gêneros artísticos performáticos como meio de revisitar a obra a se adaptar, como no filme mudo *Os Lusíadas*, exibido em 1906, ou, de modo tangencial, nas peças de teatro que trazem Luís de Camões como personagem, como *Que farei com este livro?*, de José Saramago, escrita em 1980, ou *Erros meus, má fortuna, amor ardente*, de Natália Correia, escrita em 1981; o terceiro nível é o “interagir”, no caso, por meio de outras plataformas, como jogos, parques temáticos ou instalações, os participantes agem sobre a obra, como no jogo objeto deste artigo.

Todas essas formas se apresentam como maneiras para que os leitores, espectadores e/ou participantes a que se destinam tais adaptações lancem um novo foco sobre algo já visto, para criar formas de estímulo à leitura, pela exploração dos recursos infinitos da língua e da literatura. Dos versos camonianos e das incontáveis alegorias que *Os Lusíadas* desfiavam, e das diversas adaptações que se fizeram, optou-se, para esse jogo, pela evocação de episódios, associando dinâmicas de jogo distintas, como método de interação entre os jogadores e entre os sentidos presentes no livro.

Pode-se associar a visão cultural de Huizinga sobre o papel do jogo como elemento cultural e os caminhos de adaptação que Hutcheon elenca às estratégias que Walter Benjamin, no ensaio “Brinquedo e brincadeira”, percebe nas interações lúdicas de três gestos com correspondências animais: “do gato e rato (toda brincadeira de perseguição); do animal-mãe que defende seu ninho com os filhotes (por exemplo, o goleiro, o tenista); e da luta entre dois animais pela presa, pelos ossos ou pelo objeto de amor” (Benjamin, 2012, p. 270). Essas três dinâmicas sintetizam as práticas que acompanham a humanidade em todos os tempos: a busca, a defesa e o embate. E se os jogos em geral se estruturam conforme esses gestos, a literatura, com seus personagens em interação, também os emula. Com relação a *Os Lusíadas*, seja na captura de Inês de Castro pelos algozes ou na posterior caçada de D. Pedro, seja na proteção do caminho que se trilha nas pedras de Adamastor, seja, ainda, nos combates na batalha de Aljubarrota, nota-se que o elemento de tensão da leitura da obra se pode adaptar e transpor numa perspectiva de jogabilidade.

O jogo que se lê

Uma vez que a obra épica camonianiana é a descrição de feitos, isto é, histórias e eventos, a primeira definição de transposição em jogo se deu em encontrar estratégia que abordasse não apenas o deslocamento da frota de Vasco da Gama às Índias, mas também, precisamente, essa série de episódios que se vão cruzando no texto. Dois jogos de tabuleiro foram desenvolvidos com a temática das Grandes Navegações: *Caravelas*, publicado pela Mebo Games, em 2013, por Gil d’Orey e João Menezes; e *Quinto Império*, publicado pela Pythagoras, em 2016, por David Mendes. O primeiro toma como motivo os Descobrimentos portugueses numa perspectiva geográfica, e o segundo amplia o escopo simbólico, com uma dinâmica de coleta de especiarias (como pontos de jogo) a monumentos portugueses, incluindo Luís de Camões como um dos peões possíveis de se jogar, ao lado de D. Afonso Henriques e Amália Rodrigues.

Como se nota, a construção literária camoniana acaba por não ser incorporada a esses jogos, razão pela qual se propôs *Os Lusíadas* – *um jogo épico* como um jogo que aliasse o nível histórico da viagem da frota de Vasco da Gama às Índias ao literário dos diversos episódios construídos por Luís de Camões, da mesma forma que também possuísse uma dupla função: de promover a aproximação de leitores neófitos que, diante da possibilidade do jogo, despertassem a curiosidade para conhecer a obra camoniana; e fornecer aos já conhecedores do universo lusíada uma oportunidade de revisitar a obra sob um outro viés. Isso se coaduna, inclusive, com a visão de Linda Hutcheon de que “para que uma adaptação seja bem-sucedida em si mesma, ela deve satisfazer tanto o público conhecedor quanto o desconhecedor” (Hutcheon, 2013, p. 166). Tal fato deve ser considerado, ainda mais referindo-se a uma obra com a magnitude simbólica e cultural de *Os Lusíadas*, sobretudo porque muitas pessoas conhecem o livro apenas por fama ou através de comentários críticos, mas poucas se aprofundaram na leitura sistemática dos dez cantos. Assim sendo, a dinâmica de jogo se pautou em não haver um privilégio para quem já conhecesse a obra, antes se tornasse espaço de descoberta e curiosidade sobre as motivações de determinadas regras e cartas elaboradas.

Inicialmente, na disposição do tabuleiro, há uma divisão em dois planos: ocupando a maior parte do espaço, existe a representação do caminho marítimo até as Índias, com cinco portos de parada. Quatro deles sinalizam algumas das paradas da expedição de Vasco da Gama: a ilha de Cabo Verde, a ilha de São Tomé, a Baía de Santa Helena e Melinde. Há um quinto ponto, inserido como referência à Terra de Santa Cruz (nome atribuído pelos portugueses ao Brasil, e que se menciona no livro no Canto X, estrofe 140); no canto inferior esquerdo, está um tabuleiro quadriculado, com 81 casas, destinado aos jogos secundários, em conexão a diferentes episódios de *Os Lusíadas*.

Figura 1: Tabuleiro produzido para o jogo “Os Lusíadas – um jogo épico”



Fonte: Projeto de Extensão “Adamastor: laboratório de criação de jogos literários”, 2024.

No jogo principal, cada jogador possui três caravelas, simbolizando a frota: 1) São Gabriel, capitaneada por Vasco da Gama; 2) São Rafael, por Paulo da Gama (irmão de Vasco); e 3) Bérrio, por Nicolau Coelho (que também participaria da viagem ao Brasil em 1500). O objetivo é ser a primeira pessoa a aportar todas as suas embarcações na Índia, utilizando-se das cartas de ação para adquirir moedas (que podem ser trocadas por tripulantes e mantimentos nos portos de parada) ou para prejudicar as caravelas adversárias. Vale mencionar que todas as cartas remetem a cenas ou episódios presentes em versos do livro, gerando uma conexão entre o sentido da obra e o sentido para o jogo. Como exemplo, pode-se apontar a diagramação das cartas “Velho do Restelo” e “Escorbuto”:

Figura 2: Exemplo de duas cartas do jogo “Os Lusíadas – um jogo épico”



Fonte: Projeto de Extensão “Adamastor: laboratório de criação de jogos literários”, com ilustrações desenvolvidas através da IA Adobe Firefly, 2024.

Como se nota, além de contar com as indicações da ação a se realizar em tal carta, existem os versos correspondentes, indicando, entre parêntesis, o Canto (em número romano) e a estrofe do livro (em algarismos arábicos). Com isso, algumas conexões podem ser apontadas. O uso de dois versos serve para ilustração, situando a carta e a ação no universo lusíada, como no início da imprecação do Velho do Restelo, associada à imagem do homem erguendo o braço em riste para a frota, ou os baús cheios de comida, sugerindo-se a bactéria que gera o escorbuto. A ação, descrita no centro da carta, cria uma relação com o jogo, no sentido de gerar uma punição a quem a carta é dirigida. Nos casos acima, o fato de se perder uma moeda diante da figura do Velho do Restelo é motivado pelas perdas possíveis que tal discurso apregoa, com os portugueses indo em busca de fama e fortuna, mas deixando inimigos e perigos ali próximos. Sobre o escorbuto, no livro, há a descrição dos sintomas e agravamentos da doença, no jogo, estabelecem-se as opções (por parte de quem sofre a ação da carta) de perder um

tripulante – simbolicamente morto por escorbuto –, ou remover mantimentos – simbolicamente, lançando ao mar os alimentos contaminados.

Entre as cartas, existem seis que deflagram jogos secundários, inspirados em diferentes episódios de *Os Lusíadas*, como forma de dinamizar o ganho de moedas, e o consequente desenvolvimento do jogo. A partir da leitura das estrofes correspondentes, conseguem-se traçar linhas de consonância entre a construção literária e os objetivos dos jogos. Algo que se procura conectar à concepção das feições dialéticas que a obra assume, conforme David Mourão-Ferreira salienta, sobre a leitura múltipla que se pode fazer:

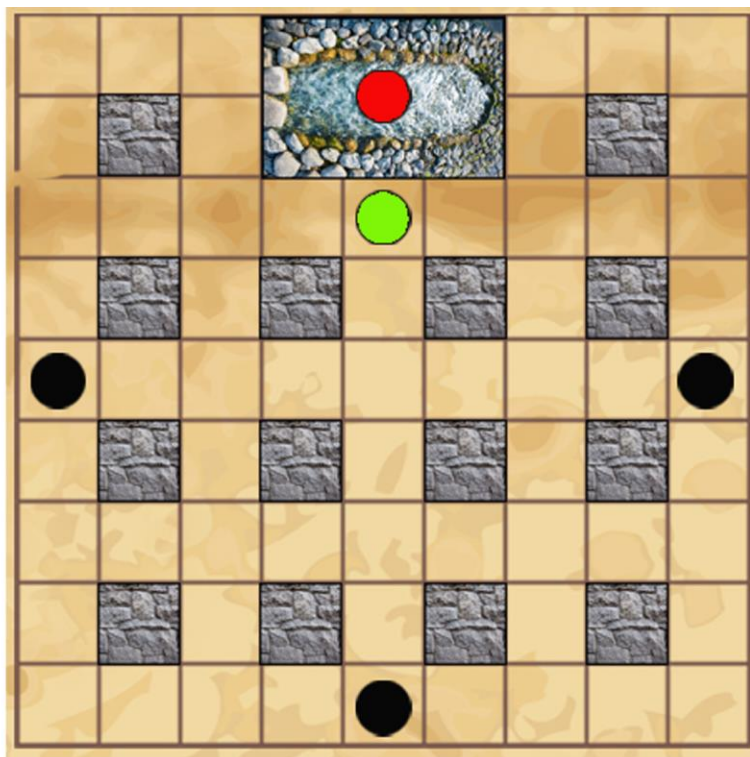
Nas extremidades e nos pontos de intersecção de realidades assim contraditórias, irrompem as múltiplas vozes do poeta, celebrando, condenando, comovendo, sorrindo, reflectindo, rangendo de invectivas, transbordando de conselhos, desentranhando-se em notações concretas, em referências mitológicas, em certezas, em dúvidas, em pressentimentos, em conhecimentos de toda a ordem (Mourão-Ferreira, 1983, p. 89).

Essas vozes que o crítico aponta são as incontáveis abordagens diante de *Os Lusíadas* e de sua leitura. Da mesma forma que há episódios de grande força lírica, como no de Inês de Castro, há também do grande poderio belicoso, como nos combates de D. Afonso Henriques diante dos exércitos mouros ou de D. João I e o Condestável Nuno Álvares Pereira em Aljubarrota. O livro, portanto, permite uma variação de tom e foco, que na leitura se vai desvendando e seguindo. No jogo, tais variações se inseriram nos jogos secundários, como forma de deslocamento do jogo principal, para que todos interajam naquela nova dinâmica, como uma nova voz que se apresenta. Como exemplos, apresentam-se quatro dinâmicas distintas dos jogos secundários, com suas respectivas conexões com a obra camoniana.

No jogo “Linda Inês, Cruel Pedro”, referindo-se às estrofes 118 a 137 do Canto III, evoca-se a história de Inês de Castro que, no século XIV, viveu um amor com o príncipe D. Pedro. Como os nobres de Portugal tinham receio de que a família Castro, da Galiza, tivesse tamanho poder, decidem que Inês deve morrer. Então, ela é capturada e morta por seus algozes. D. Pedro, quando assume o trono, decide se vingar e vai no encalço dos matadores. Assim, o jogo se desenvolve em duas etapas: da perseguição de Inês pelos

algozes e da caça aos algozes por D. Pedro.

Figura 3: Exemplo da disposição de peças no tabuleiro secundário para o jogo “Linda Inês, Cruel Pedro”



Fonte: Projeto de Extensão “Adamastor: laboratório de criação de jogos literários”, com ilustrações desenvolvidas através da IA Adobe Firefly, 2024.

A disposição no tabuleiro representa a Quinta das Lágrimas, com pedras criando corredores, os três algozes nos extremos e com uma peça maior, representando a Fonte dos Amores, na qual se situam os peões de Inês de Castro e de D. Pedro. Este último, aliás, coloca-se no meio da Fonte, como evocação da figura do amado, que, conforme a estrofe 121 do Canto III: “Do teu Príncipe ali te respondiam / As lembranças que na alma lhe moravam” (Camões, 1980a, p. 251).

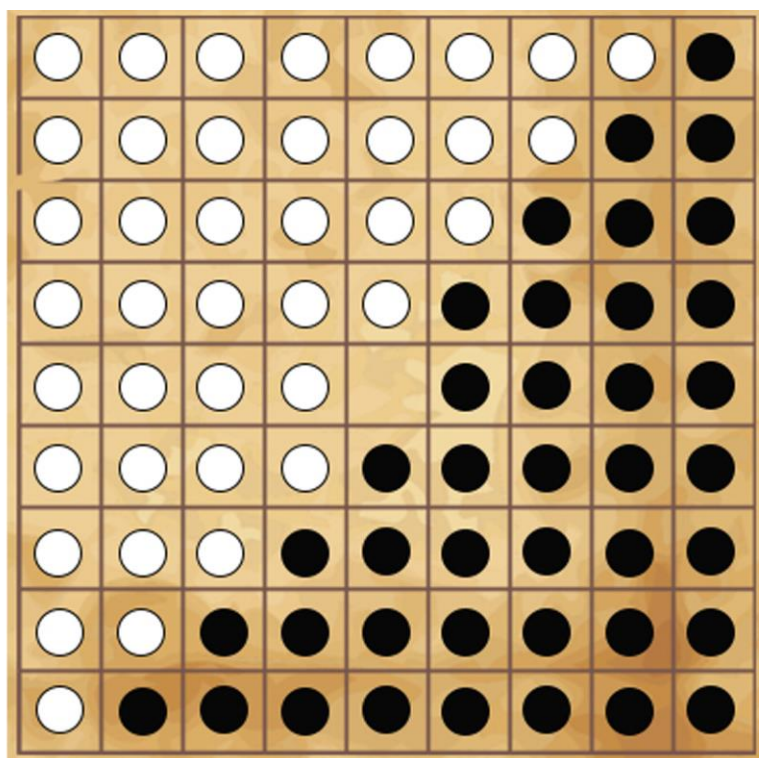
Conforme a noção apresentada por Walter Benjamin, esse jogo se alicerça na dinâmica da perseguição, como gato e rato. Na primeira etapa, os algozes perseguem Inês, lançando os dados e movendo as peças de pedra para bloqueio, enquanto o peão de Inês de Castro busca fugir para não ser imobilizado. Uma vez que o cerco aconteça, e não haja mais como escapar, retira-se a peça (simbolizando a morte de Inês) e tem início

a segunda etapa que, tal como se lê na estrofe 136: “Não correu muito tempo que a vingança/Não visse Pedro das mortais feridas,/Que, em tomando do reino a governança,/A tomou dos fugidos homicidas” (Camões, 1980a, p. 258). Ou seja, há uma inversão nos papéis das equipes, de modo que os perseguidores se tornam perseguidos e o peão de D. Pedro passa a empreender a “caça” e captura.

Quem vence esse jogo é quem conseguir atingir seu objetivo em menos rodadas, ou seja, caso a captura de Inês tenha ocorrido em quinze rodadas, ao passo que a caçada de D. Pedro levou dez, o participante com as peças do casal ganhou a disputa e receberá uma quantia de moedas como prêmio, a se trocar por tripulação e/ou mantimentos no próximo ponto de abastecimento, voltando-se ao tabuleiro principal. Dessa forma, a atmosfera narrativa do episódio de *Os Lusíadas* se encontra adaptada a um jogo, respeitando-se o enredo existente, no sentido de que haverá tanto a morte de Inês quanto a vingança de D. Pedro. A imprevisibilidade de vitória, como elemento fundamental do jogo, se estabelece não no resultado, mas na quantidade de rodadas que cada etapa da perseguição teve.

No jogo intitulado “Alquerque de Aljubarrota”, duas referências se associam, por meio dessa aliteração. A primeira é a conexão com a influência árabe na Península Ibérica, através do alquerque, um jogo do Oriente Médio. No jogo, dois exércitos procedem à captura das peças adversárias, numa batalha estratégica de medir os lances e calcular perdas e avanços.

Figura 4: Exemplo da disposição de peças no tabuleiro secundário para o jogo “Alquerque de Aljubarrota”



Fonte: Projeto de Extensão “Adamastor: laboratório de criação de jogos literários”, 2024.

A segunda referência é da batalha de Aljubarrota, no reinado de D. João I, em 1385, contra os castelhanos, mencionada na obra de Camões no Canto IV, nas estrofes de 30 a 45. No livro, para além das descrições pormenorizadas das lutas e do enaltecimento da defesa da própria terra contra o exército invasor, Camões constrói a figura de Nuno Álvares Pereira, o Condestável, que não retrocede, e a força dos golpes do próprio D. João I. Na estrofe 38 do Canto IV, após a fala de incentivo do rei, narra-se: “E, sopesando a lança quatro vezes,/Com força tira; e deste único tiro/Muitos lançaram o último suspiro” (Camões, 1980a, p. 283). Embora com certa hipérbole, tais lances são transpostos para o jogo, no sentido de que uma das regras é que as peças não podem retroceder para as casas que previamente ocupavam. Dessa forma, para efeitos de jogabilidade, mantém-se o desenvolvimento do jogo. De maneira similar às ações do jogo de damas (do qual o alquerque foi a origem), múltiplas capturas das peças adversárias são permitidas na mesma jogada, podendo ocasionar um movimento similar

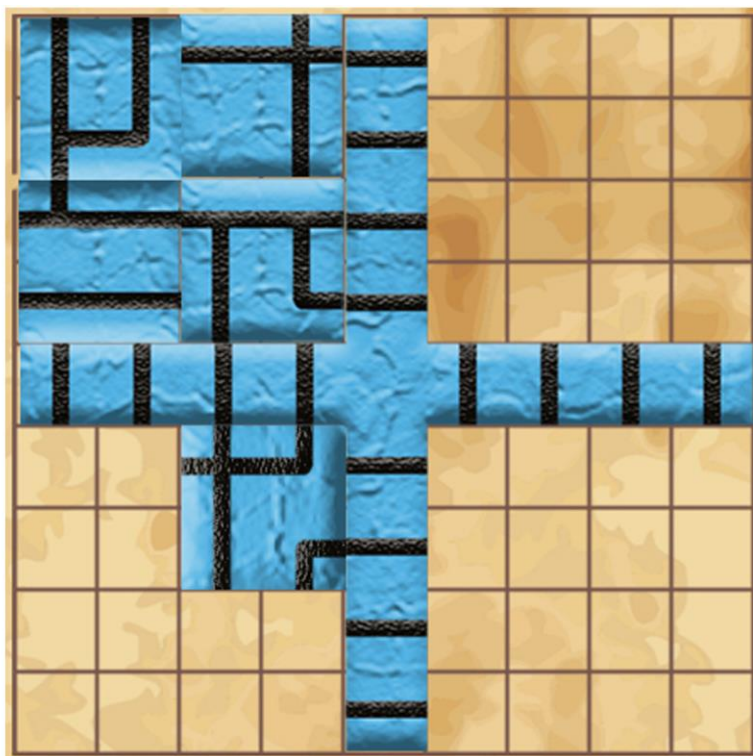
à da lança de D. João I, eliminando vários inimigos. Pensando-se na quantia de episódios de batalhas que acontecem em *Os Lusíadas* (além de Aljubarrota, existem ainda as batalhas de D. Afonso Henriques, no Canto III, e a história dos Doze de Inglaterra, no Canto VI, e outras de menor importância no contexto do poema), o Alquerque funciona como alusão a todos os embates que Camões descreve, na noção do jogo como simulação da luta entre exércitos, em que a sorte pode favorecer, mas em que a estratégia adquire peso fundamental.

Seguindo nos jogos, o “Caminho do Adamastor” se refere à história camonianiana do gigante Adamastor, posto em sentinela no extremo sul da África, no encontro dos mares Atlântico e Índico, e presente no livro nas estrofes 37 a 60 do Canto V. Camões, através do relato de Vasco da Gama, traz a história em dois momentos: o primeiro é a grandiloquência de Adamastor quando se revela aos portugueses, profetizando uma série de desventuras e naufrágios àqueles que tentassem enfrentá-lo; o segundo é a história de seu engano amoroso pela ninfa Tétis, contada com amargura e tristeza pelo próprio titã.

Conforme já mencionado por David Mourão-Ferreira, sobre as vozes que se constroem no livro, podemos associar esse episódio (assim como outros), a uma *matrioska* narrativa, ou seja: a voz poética de Camões, enquanto narrador, está no primeiro plano, mas se mascara e Vasco da Gama passa a narrar ao rei de Melinde os acontecimentos, e, no embate com o gigante, mascara-se novamente e é o próprio Adamastor quem conta sua história.

Convertendo tal episódio em jogo, optou-se por abordar outra estratégia de jogabilidade: a construção de rotas. Uma vez que a simbologia de Adamastor é a travessia, por meio do engenho e de esquivar-se dos perigos, as equipes devem criar com as peças quadriculares um caminho que conecte duas faces do tabuleiro (uma cria um caminho na horizontal, outra na vertical). O Adamastor se queixa, ao final do episódio, na estrofe 59 do Canto V: “Converte-se-me a carne em terra dura;/Em penedos os ossos se fizeram;/Estes membros que vês, e esta figura,/Por estas longas águas se estenderam” (Camões, 1980a, p. 348). Assim sendo, no tabuleiro, a disposição das peças vai criando o caminho de pedras por entre as águas.

Figura 5: Exemplo da disposição de peças no tabuleiro secundário para o jogo “Caminho do Adamastor”



Fonte: Projeto de Extensão “Adamastor: laboratório de criação de jogos literários”, 2024.

Vale ressaltar que há, inclusive, mais uma associação entre o jogo e o enredo da história de Adamastor. Se o gigante, obcecado por Tétis, fez seu caminho até ela sem perceber que caía em um engano, os jogadores também devem ter cautela, pois o caminho de peças que intentam construir pode, subitamente, ser bloqueado ou servir à equipe adversária para conseguir a vitória.

O jogo “O palácio de Netuno”, numa abordagem semelhante à do “Caminho do Adamastor”, pauta-se na dinâmica de colocação de peças. No meio da epopeia, como contraposição ao Concílio dos deuses ocorrido no Canto I, Camões descreve a ida de Baco até o reino de Netuno, nas estrofes 8 a 35 do Canto VI, inclusive com o deus discursando perante todo o panteão marítimo contra os portugueses. O jogo evidencia o aspecto descritivo, das portas e esculturas do Palácio que, na estrofe 9 do Canto VI, aponta: “As portas de ouro fino, e marchetadas/Do rico aljôfar que nas conchas nasce,/De esculptura fermosa estão lavradas,/Na qual do irado Baco a vista pace” (Camões, 1980a, p. 375). Nesse sentido, os jogadores devem preencher o tabuleiro de 81 casas com peças

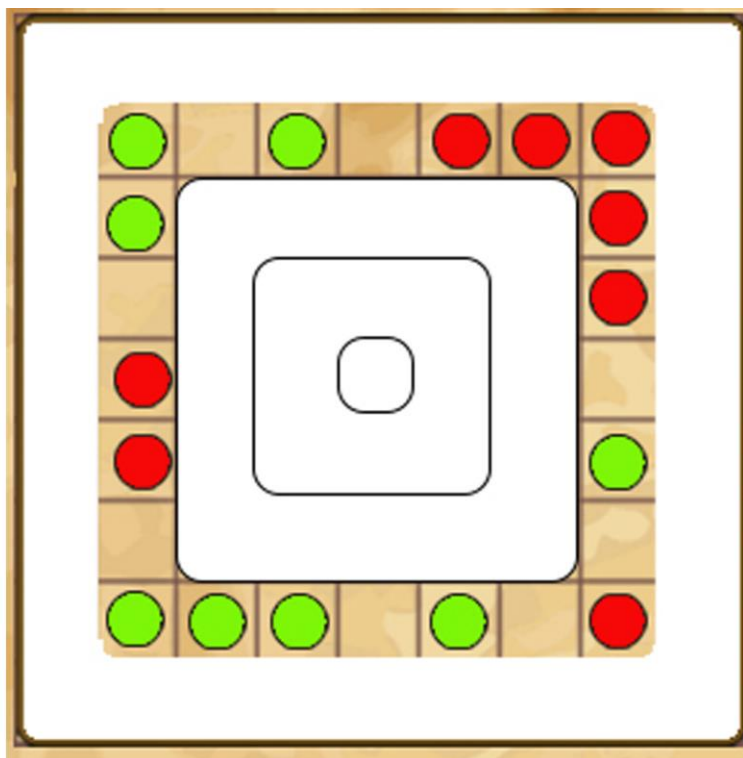
Tal ação, inclusive, ao contrário dos demais jogos, permite um jogo que estimula a cooperação, numa busca por encaixar todas as peças no tabuleiro, restando somente uma casa vaga.

17

apaixonadas, e descrita entre as estrofes 51 e 84 no Canto IX. Para além da beleza das paisagens, das árvores e dos animais, os portugueses descobrem essas divinas criaturas e começam as brincadeiras de sedução, com algumas se escondendo, outras pulando, como se lê na estrofe 70: “Veloces mais que gamos,/Se lançam a correr pelas ribeiras./Fugindo as ninfas vão por entre os ramos,/Mas, mais industriosas que ligeiras,/Pouco e pouco, sorrindo e gritos dando,/Se deixam ir dos galgos alcançando” (Camões, 1980a, p. 555). No jogo, de maneira similar aos movimentos de captura e estratégia do alquerque, as equipes vão colocando as suas peças alternadamente, para perseguir e cercar as peças adversárias, mas tendo o cuidado de não se transformar, numa jogada, de caçador em caça.

A segunda referência é à descrição feita pela ninfa Tétis a Vasco da Gama da Máquina do Mundo, conforme as estrofes de 76 a 90 do Canto X. Seguindo o esquema ptolomaico do sistema planetário, distribuindo-se as esferas em círculos concêntricos, que se iniciam no Empírio, como o mais externo, percorre-se todos os planetas até chegar à Terra, como centro. Na estrofe 78, no início da apresentação, dispõe-se o panorama de tal estrutura: “Qual a matéria seja não se enxerga,/Mas enxerga-se bem que está composto/De vários orbes, que a divina verga/Compôs, e um centro a todos só tem posto” (Camões, 1980a, p. 609). Uma vez que o tabuleiro é quadrado, a associação efetuada é de cinco molduras concêntricas, que se encaixam para deixar visível apenas um quadrado do tabuleiro, fechando-se conforme as rodadas avançam.

Figura 7: Exemplo da disposição de peças no tabuleiro secundário para o jogo “Ilha dos Amores”



Fonte: Projeto de Extensão “Adamastor: laboratório de criação de jogos literários”, 2024.

Nesse exemplo, da segunda rodada, num quadrado de dimensão 7x7, observa-se também a disposição das peças das equipes. As cores verde e vermelho simbolizam, por um lado, as ninfas, e por outro, os marinheiros. A estratégia de perseguição e captura se desenvolve nesse caminho visível e, conforme mencionado acima, a estratégia está em capturar as peças adversárias, pulando sobre elas e removendo-as. Por certo que o papel das ninfas não se restringe a fugir, pois elas também podem capturar e remover os marinheiros, o que gera a igualdade de condições para garantir a jogabilidade.

Percebe-se, portanto, ao se observar as cinco dinâmicas de jogo aqui descritas, que os movimentos lúdicos da busca, defesa e embate assumem diferentes papéis, conforme a associação com o episódio de *Os Lusíadas* a que fazem referência. Salienta-se que as três ações se complementam e estão presentes em escalas distintas, de modo que se os jogos do “Alquerque de Aljubarrota” e da “Ilha dos Amores” operam mais pelo confronto e captura de peças, também existe um componente de equilíbrio entre ataque

e defesa. Ou então, em “O Palácio de Netuno”, centrado na colocação e encaixe de peças no tabuleiro, ainda assim existe uma estratégia de escolher se se atrapalha a equipe adversária, colocando peças de modo a criar espaços vazios onde não cabem mais peças, ou se se age para tentar encaixar a totalidade das peças no espaço possível.

Considerações finais

Em todas essas propostas de releitura dos episódios de *Os Lusíadas* como dinâmicas de jogo, mobiliza-se a visão de Linda Hutcheon sobre a adaptação não pressupor o conhecimento do texto original para que a experiência com esse novo texto não fique limitada ou prejudicada. Diante de jogos como “Linda Inês, Cruel Pedro” ou “Caminho do Adamastor”, por certo que a leitura prévia das estrofes camonianas confere um mergulho mais significativo nas nuances de jogabilidade, mas, no caso de jogadores sem qualquer conhecimento da obra de Camões, ainda é possível a interação de entretenimento, tornando-se ponte de curiosidade para as razões de tais nomes e tais ações.

Como a própria Hutcheon frisa: “O curioso é que, depois, geralmente acabamos vendo a obra adaptada de forma bem diferente, na medida em que a comparamos ao resultado do ato criativo e interpretativo do adaptador” (Hutcheon, 2013, p. 167). Pensando que o jogo de tabuleiro opera em diferentes campos, aliando o texto verbal ao imagético, o elemento tátil das peças e cartas à estratégia de conquistar a vitória, e que a obra literária de Camões se institui enquanto versos e narrativa, essa dupla recepção, do jogo ao livro ou do livro ao jogo, tende a não se encerrar, mas a ser um contínuo movimento. A cada partida do jogo de tabuleiro, um novo resultado ocorre, mesmo as regras e os jogadores não mudando, pois a sorte e a estratégia oscilam. A cada leitura dos versos de *Os Lusíadas*, descobre-se um ritmo, uma metáfora, um paralelismo que dá nova vida ao já lido, de modo que, mesmo os maiores exegetas camonianos estão sujeitos a encontrar novas maneiras de abordar o texto.

Portanto, nos quinhentos anos de nascimento de Camões, cada vez mais *Os Lusíadas* se torna livro importante de se revisitar, pela motivação que já inspirara Oliveira Martins e Antero de Quental, e que é retomada por Eduardo Lourenço, ao evocar a leitura do livro imortal como passo para “a criação de uma Cultura onde o Poema possa ser vida efectiva do espírito e não referência ritual e fonte oca de um patriotismo obtuso e interesseiro” (Lourenço, 1978, p. 166). Extrair do livro uma ultrapassada superioridade de colonizador ou uma xenofobia racista de europeu é ignorar a aventura espiritual e linguística que Luís de Camões efetuou, num contexto altamente adverso, e que ainda se presentifica na cadência dos decassílabos cantados e nas imagens históricas e mitológicas pintadas.

Toda forma de evocar *Os Lusíadas* é um prolongamento dessa aventura, é tornar-se o leitor na coisa lida (parafraseando o verso), é captar a força épica que emana do livro e integrar-se a ela. Jorge de Sena salienta que “um país não é só a terra com que se identifica e a gente que vive nela e nasceu nela, porque um país é isso mais a irradiação secular da humanidade que exportou” (Sena, 1983, p. 30). E Luís de Camões, com seu livro, acabou por difundir essa humanidade lusitana, justamente por trazer, no elemento literário, a chave para se conectar com todas as pessoas, de todos os tempos. Assim, o jogo de tabuleiro, como espelhamento evocativo e de interação lúdica, propõe-se como leitura paralela e associativa, que integra o texto e o leitor/jogador numa experiência de redescoberta.

Referências

ANDRADE, Carlos Drummond de. **Nova reunião: 23 livros de poesia**. Rio de Janeiro: BestBolso, 2009. v. 2.

BARRETO, João Franco. **Micrologia camoniana**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1982.

- BENJAMIN, Walter. Brinquedo e brincadeira. *In*: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- CAMÕES, Luís de. **Os Lusíadas**. Rio de Janeiro: Biblioteca do Exército Editora, 1980a.
- CAMÕES, Luís de. **Lírica completa II**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1980b.
- COELHO, Jacinto do Prado. Como ensinar literatura. *In*: COELHO, Jacinto do Prado. **Ao contrário de Penélope**. Lisboa: Bertrand, 1976.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.
- LOURENÇO, Eduardo. **O labirinto da saudade**: psicanálise mítica do destino português. Lisboa: Dom Quixote, 1978.
- LOURENÇO, Eduardo. Camões ou a nossa alma. *In*: FERREIRA, Vergílio [et. al]. **Camões e a identidade nacional**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1983.
- LOURÃO-FERREIRA, David. Camões, poeta plural. *In*: FERREIRA, Vergílio [et. al]. **Camões e a identidade nacional**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1983.
- REIS, Carlos. Estudos literários e ensino da literatura: o jardim dos caminhos que se cruzam. *In*: CARDOSO, Patrícia da Silva; BUENO, Luís (org.). **Nós e as palavras**. Cotia: Ateliê Editorial, 2018.
- SENA, Jorge de. *In*: FERREIRA, Vergílio [et. al]. **Camões e a identidade nacional**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1983.

Recebido em 19/05/2024.

Aprovado em 20/07/2024.