

A TRANSCODIFICAÇÃO DA SUBJETIVIDADE PERSONAGENS EM LITERÁRIOS NA VIRTUALIDADE

Valter Andre Jonathan Osvaldo Abbeg¹

RESUMO

O presente estudo analisa a transcodificação dos personagens Capitu e Bento, da obra "Dom Casmurro" de Machado de Assis, em jogos virtuais e digitais, através da adaptação didática. Utilizando a caracterização do leitor e os estudos da cibercultura, busca-se problematizar as relações intrínsecas dos personagens. A pesquisa encontra-se em desenvolvimento, mas acredita-se que essa nova maneira de ler contribui positivamente para o acesso à literatura. A adaptação promove uma reorganização e ressignificação da narrativa, recodificando e transcodificando a obra original. Apesar de não ocorrer a constituição de hiperlinks ou associações múltiplas, o jogo proposto constitui uma sequência previsível de ações que emoldura os personagens na obra.

Palavras-chave: Leitura, Digital, Tecnologia, Personagem.

1 Doutorando em Ciências da Educação (USC-PY), Professor da SEED-PR e SMED-Araucária, e-mail: abbeg78@gmail.com

INTRODUÇÃO

A demanda contemporânea por leituras fluidas adaptadas a leitores imersos constitui um convite à revisão das narrativas literárias clássicas, no qual se configura um ambiente permeado por reflexões sobre a questão social. Neste contexto, emerge a problemática da classe social, que perpassa tanto a obra literária quanto as estratégias didáticas que visam o rompimento com a passividade dos educandos. No presente estudo, analisamos tanto a adaptação quanto a transfiguração dos personagens Capitu e Bento Santiago, presentes na obra “Dom Casmurro” em jogos virtuais e estratégias didáticas que utilizam a tecnologia computacional e informacional como forma de atenuar as desigualdades sociais. Nesse sentido, emerge a necessidade de ampliar a discussão acerca do espaço, da cultura e da virtualidade, com vistas a uma análise mais profunda da figuração dos personagens e de sua transfiguração no âmbito das estratégias presentes na virtualidade. A questão social permeia o estudo, uma vez que a adaptação de leituras clássicas para o meio digital proporciona uma espécie de “releitura”, ou reelaboração da obra, que se adapta às necessidades ou práticas tecnológicas da atualidade. Assim, esta abordagem assume a forma de polarização entre o livro, artefato guardado na biblioteca, ente morto, e a constituição de uma representação, figurativa e dotada de mobilidade, ente vivo, o que gera reflexões importantes acerca da inclusão social e digital. Por conseguinte, o presente estudo se insere no campo dos estudos da cibercultura, que desempenha papel fundamental na análise das relações intrínsecas dos personagens, decompondo as inúmeras possibilidades que este novo meio de impulsionar a literatura propicia. Desse modo, além de tomar como corpus a obra de Machado de Assis, buscamos integrar o debate sobre a questão social ao universo da cultura digital, propondo uma reflexão crítica acerca das estratégias presentes no meio virtual, e de que forma elas podem contribuir para a redução das desigualdades sociais, ao permitir uma maior democratização do acesso à literatura clássica e ao conhecimento em geral.

CIBERCULTURA

Ao discutirmos a produção literária no contexto da cibercultura, é imprescindível que consideremos não apenas o espaço virtual, mas também a

cultura digital que emerge das tecnologias da informação, computação eletrônica, desenvolvimento de sistemas e processamento de dados. Esse espaço virtual, materializado na interconexão da rede mundial de computadores, é um universo oceânico de informações que abriga não só a infraestrutura material da comunicação digital, mas também os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. No entanto, a navegação nesse espaço não é governada apenas pelos binômios zeros e uns, mas também por diferentes demandas de regras que constituem fator indispensável para realizar as conexões. Essas regras são determinadas pelos desenvolvedores do sistema e não são conhecidas pelos usuários e leitores que navegam no espaço virtual. Os protocolos da rede delimitam os caminhos, os acessos e os sistemas, e é por meio deles que a conexão na rede é estabelecida. Para o usuário, a execução desses protocolos é relativamente fácil, pois não é necessário conhecer a infraestrutura da rede nem entender como funcionam os programas computacionais e a máquina em que eles são processados. No entanto, esses protocolos restringem a navegação dos usuários, que muitas vezes são obrigados a seguir caminhos específicos, definidos pelos desenvolvedores. É importante destacar que existem diferentes tipos de usuários que acessam o espaço virtual. O usuário-navegador novato caracteriza-se por memorizar caminhos específicos na rede e, quando fora deles, os elementos tornam-se irreconhecíveis. Já o leigo limita-se a fazer sempre as mesmas coisas e, ao explorar o espaço virtual, sente dificuldades, mas realiza as tarefas por meio de tentativas. O experto, por sua vez, tem um conhecimento profundo dos aplicativos no seu todo e manipula as ferramentas e os comandos com desenvoltura e velocidade. Esse usuário transita pela rede com familiaridade em função da representação mental clara que tem da estrutura, da qualidade e das idiossincrasias dos mecanismos de navegação. No entanto, é importante ressaltar que a capacidade de se tornar um usuário experto no espaço virtual está intimamente ligada às condições sociais dos usuários. O acesso à tecnologia e à internet ainda é restrito em muitos lugares do mundo, o que limita o acesso e a habilidade dos usuários em navegar pelo espaço virtual de maneira eficiente. Além disso, a familiaridade com a cultura virtual é um fator determinante para a habilidade dos usuários em navegar pelo espaço virtual. Portanto, a questão da classe social é fundamental para

entendermos como as tecnologias digitais estão mudando a forma como produzimos e consumimos literatura.

A TRANSCODIFICAÇÃO NO DISCURSO

A transcodificação dos personagens centrais da obra de Machado de Assis ocorre na imposição de uma dada representação, necessária no suporte do jogo propriamente dito, mas que inexoravelmente acaba por propiciar uma limitação da própria história, antes resguardada ao imaginário. É inegável que a obra machadiana é complexa e exige um olhar crítico para sua compreensão. Entretanto, a utilização de jogos eletrônicos como uma forma de acessibilidade e promoção da literatura, ainda é um tema controverso na área educacional. Enquanto *Capitu* com “olhos de cigana oblíqua e dissimulada” representando a sedução na obra impressa, temos sua materialização numa fotografia, numa ilustração que incute inúmeras outras possibilidades. Bento Santiago, Bentinho, figura uma imagem distorcida, distoante a descrição impressa. A questão que surge é se essas representações, ainda que criativas, não acabam por limitar a imaginação do leitor, uma vez que o jogo eletrônico fornece uma ambientação visual que não é necessariamente a mesma que o leitor imagina ao ler o livro. Segundo Mendonça (2015), os jogos disponibilizados não permitem uma interação lúdica suficiente, e “... não se adequariam como bons exemplos de jogos digitais ou, mais especificamente, não se enquadrariam como bons objetos de aprendizagem.” (MENDONÇA, 2015, p.37).

A partir dessa análise, podemos inferir que a utilização de jogos eletrônicos como ferramenta de promoção da literatura não é uma solução mágica e instantânea para a crise da leitura, como muitos acreditam. Ao contrário, é preciso que se leve em consideração a qualidade do jogo e sua relação com a obra original. Em oposição, Coelho descreve: ...as relações – narrativas e dialógicas – se constituem como uma estratégia didática que leva o aluno a jogar e, simultaneamente, a obter conhecimento do conteúdo literário do livro através do game eletrônico. Logo, esse novo material didático, jogo digital, auxilia no ambiente escolar uma vez que o aluno não faz somente uma leitura da narrativa verbal, livro impresso, e sim, realiza uma leitura participativa, que possibilita através de suas ações a construção da narrativa virtual do game. (COELHO, 2014, p.89) É importante ressaltar que a utilização

de jogos eletrônicos como ferramenta educacional não deve ser vista como uma solução mágica para todos os problemas da educação, mas sim como uma possibilidade de inovação pedagógica. Andrade sintetiza a discussão: “A proposta, muito bem intencionada, visa claramente estabelecer uma mediação partindo dos games para suas respectivas obras. O problema é que, devido ao alto teor pedagógico do projeto, a agência dos jogadores foi sacrificada.” (ANDRADE, 2016, p.38).

Dessa forma, é necessário que haja um equilíbrio entre a qualidade do jogo e sua relação com a obra original. Além das questões pedagógicas e literárias, o uso da tecnologia também levanta a questão da subjetividade. A transcodificação dos personagens literários para o universo dos jogos eletrônicos modifica a forma como essas personagens são percebidas pelos jogadores. A partir da representação visual e interativa oferecida pelo jogo, a subjetividade do jogador é afetada, influenciando sua interpretação da obra literária original. É permitido colocar outros nomes de tópico. Caso deseje inserir figuras, imagens ou ilustrações, estas devem conter obrigatoriamente título e fonte. Observe que todos os dados devem estar presentes numa mesma página (título, figura, fonte, conforme exemplo). As tabelas e quadros inseridos devem utilizar o mesmo critério.

A materialização dos personagens em um ambiente virtual e interativo pode levar a uma percepção distorcida de suas características e intenções, afetando a compreensão do texto original. A subjetividade do jogador é afetada pela forma como as personagens são apresentadas no jogo, e as escolhas e ações que ele realiza durante a experiência de jogo podem afetar sua interpretação da história original.

A natureza do jogo eletrônico, que muitas vezes enfatiza a competição e o desempenho, pode influenciar a forma como o jogador se relaciona com os personagens e com a história em si. A subjetividade do jogador pode ser afetada pela forma como ele é incentivado a interagir com o jogo, e isso pode modificar sua percepção da obra literária original. Portanto, a transcodificação de personagens literários para jogos eletrônicos têm o potencial de afetar a subjetividade do jogador, influenciando sua interpretação da obra original. É importante considerar como a tecnologia pode modificar a percepção da literatura e a forma como ela é compreendida e apreciada pelos leitores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso da tecnologia para transcodificar personagens literários para o universo dos jogos eletrônicos é um tema que tem gerado discussões acaloradas no campo pedagógico e literário. De um lado, há aqueles que acreditam que essa transcodificação pode oferecer novas possibilidades para a compreensão da literatura e estimular a formação de leitores críticos e reflexivos. Por outro lado, há os que temem que essa transcodificação possa deturpar a obra literária original e influenciar negativamente a interpretação dos leitores. Um dos principais argumentos em favor do uso de jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica é a possibilidade de oferecer uma experiência mais imersiva e interativa para os estudantes. Por meio da transcodificação de personagens literários para o universo dos jogos eletrônicos, é possível criar ambientes virtuais que permitam aos estudantes vivenciar a história de forma mais palpável e dinâmica. Isso pode contribuir para aumentar o interesse dos estudantes pela literatura e estimular sua curiosidade e criatividade. Porém, é preciso ter em mente que a transcodificação de personagens literários para jogos eletrônicos pode apresentar alguns riscos. Um deles é a possibilidade de deturpar a obra literária original e influenciar negativamente a interpretação dos leitores. Isso pode acontecer caso a transcodificação não seja fiel à obra original ou se o jogo eletrônico adote uma abordagem que não respeite o tom, o estilo e os valores presentes na obra literária. Além disso, é importante considerar que a forma como as personagens são apresentadas e como o jogador é incentivado a interagir com o jogo pode afetar sua interpretação da obra original. Como sabemos, a subjetividade do jogador é afetada pela forma como as personagens são apresentadas no jogo, e as escolhas e ações que ele realiza durante a experiência de jogo podem afetar sua interpretação da história original. Por isso, é fundamental buscar um equilíbrio entre as potencialidades da tecnologia e a preservação da essência literária.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, M. L. de. **Literatura e games**: questões atuais do estabelecimento do campo literário. Maringá, 2016. 94 fls. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Estadual de Maringá, 2016.

COELHO, P. M. F.. O dialogismo e as construções narrativas no game literário brasileiro: Memórias de um Sargento de Milícias. **Revista de Comunicação Obra Digital**, n.6, p.74- 91, fev. 2014.

_____; COSTA, M. R. M. Entre o Game Educativo e a Obra Literária: a educação inserida nas novas mídias. **Revista EducaOnline**, Rio de Janeiro, v. 7, n.3, p.91-111, set.-dez, 2013.

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MATIAS, F. dos S.. A presença de Otelo em Dom Casmurro. **Revista de Ciências Humanas**, v. 10, n. 1, p. 134-145, jan./jun. 2010.

MENDONÇA, A. N. F. de. **O jogo digital como incentivador da leitura em alunos do ensino médio**. Porto Alegre, 2015. 218 fls. Tese (Doutorado em Informática na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

SANTAELA, L. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.