

A obra épica camoniana, seus ideais e seu autor, através dos séculos, foram sendo evocados tanto como elemento da difusão da cultura portuguesa, dos símbolos literários e das construções formais clássicas ali enredadas, quanto como elemento a serviço de objetivos menos nobres, tais como o autoenaltecimento nacionalista durante o Estado Novo português ou a redução de sua leitura a fins de mera análise sintática.

Ainda assim, quatrocentos e cinquenta anos após sua publicação, a obra que permanece se tornou monumento, cânone e epítome da própria língua portuguesa, que sobrevive em um mundo de consumo cada vez mais célere, interativo e pautado pela superficialidade. Nessa paradoxal relação, os professores de literatura se veem diante de alunos que, conforme apontado por Carlos Reis, pertencem a um mundo bastante diferente daquele em que o texto se ancora. De fato,

a esses 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).

Pensando-se que tais estudantes, mesmo antes da leitura literária dita “clássica”, já consumiram incontáveis horas tanto de leituras outras, quanto de jogos de diferentes modalidades e plataformas, o desafio que se encontra latente é aproximar o universo camoniano (que se mais mundo houvesse, lá chegava) às novas gerações, não necessariamente surdas e endurecidas, mas que se encontram distantes por atribuírem a tal obra a reputação de inacessível.

De fato, o horizonte de leituras construído em torno de *Os Lusíadas*, inclusive com o enaltecimento de seu autor como a quintessência da cultura e da língua portuguesas, cria tal aura que poderia configurar a obra, a um leitor neófito, como anacrônica e incompatível com o século XXI. Nesse sentido, duas ações se podem estabelecer como possíveis para que uma efetiva aproximação se faça entre livro e leitor. A primeira é rechaçar a pretensão do uso da obra como símbolo máximo ideológico da pátria, ou como expressão do enaltecimento da colonização portuguesa e

para além do texto inicial, num processo de refração, tais adaptações obedecem a um duplo movimento: por um lado, prestam homenagem à obra original (*Os Lusíadas*, no caso), devendo mergulhar no universo do autor e extrair de lá os símbolos para se darem a re-conhecer; por outro, buscam a conexão com um público leitor heterogêneo, que tanto pode visualizar as referências já lidas num outro contexto, quanto usar do texto adaptado como meio condutor de apresentação para um texto até então não conhecido.

Ainda pensando sobre os novos contextos de leitura e a adaptação a novos públicos, pode-se articular essas questões com o pensamento do filósofo Walter Benjamin, em seu famoso ensaio “A obra de arte na época da possibilidade de sua reprodução técnica”, desenvolvido na segunda metade da década de 1930, que analisa, para além da “aura” que se conserva ou se dissipa nas reproduções, o papel das massas nessa recepção. Para Benjamin (2017, p. 43),

[a]s massas são uma matriz a partir da qual se renovam presentemente todas as velhas atitudes perante a obra de arte. A quantidade transformou-se em qualidade: as massas de participantes, que aumentaram muitíssimo, provocaram uma modificação do tipo de participação. [...] No fundo, é o velho clamor de que as massas procuram a distração, enquanto a arte exige concentração da parte do espectador.

Tal proposição, embora se mudando os tempos e mudando-se as vontades, ainda encontra eco na dualidade horaciana do *dulce* e *utile*, com a literatura (e a arte em geral) oscilando entre uma atmosfera de entretenimento e prazer e outra de utilidade intelectual. Como se pode notar, nos exemplos dados acima, sobretudo nas histórias em quadrinhos, o que prepondera é a intenção de servir de ponte para dar a conhecer a magnitude dos enredos, os personagens e a voz poética de *Os Lusíadas* por meio de outros meios, inclusive mais interativos.

Sobre esse aspecto, a construção lúdica dos jogos se torna um caminho possível de acesso, por inserir o elemento da interação no universo camoniano. 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 dispõe os Descobrimientos portugueses numa perspectiva mais geográfica e indiretamente evocativa da obra camoniana, e o segundo amplia o escopo simbólico, articulando uma

previamente construído e ao qual ele se soma, e o leitor em seu exercício particular de contato com aquela literatura.

O embate contido na pergunta vem pela percepção de uma grandiloquência de proclamar-se um “nós” na atualidade, ainda se julgando “senhores do mundo”, graças ao tom épico e ao tema de grande valor histórico que Camões estabeleceu em sua obra. Esse é o pensamento crítico que se pode depreender da visão de Eduardo Lourenço, o de que, no século XX (e, por extensão, no XXI), aqueles que se baseiam numa leitura unívoca e anacrônica dessa veia heroica de um perpétuo mito lusitano dilatador da Fé e do Império prestam grande desfavor a Camões, criando uma visão colonialista, xenófoba e racista da obra.

Como contraposição a isso, ou, ao menos, início de reversão de tal concepção, é preciso fomentar a leitura de *Os Lusíadas* por um leitor-eu, isto é, a leitura do poema como força interna que, pela palavra, pela temática e pela história narrada, se integre ao repertório de vivências não necessariamente da cultura portuguesa, mas da cultura em português. Algo muito mais difícil de mensurar, uma vez que reside na compreensão estética do indivíduo e do seu contato particular com a obra camoniana, inclusive havendo as barreiras já mencionadas no início deste artigo. Como exemplo, isso se representa na crônica de José Saramago, do final da década de 1960, chamada “São asas”, na qual se pensa sobre as homenagens como máscaras, enquanto Camões é mantido à distância do homem comum, enquanto estátua elevada em seu Largo:

Não é possível aguentar isto de descer ou subir a rua e levar na alma alguma coisa daquela alma heroica. (Heroica, por quê? Mas deixemos ficar o lugar-comum.) A nossa vida breve, acomodada até nas negações, não suportaria o bafo vibrante daquele fogo que ali arde invisivelmente (SARAMAGO, 1997, p. 58).

A contaminação do lugar-comum, do “peito ilustre lusitano”, é rebatida pelo cronista com essa compreensão, enquanto leitor, de se deixar envolver pela vertigem da leitura e pela busca incessante de uma conexão mais próxima, que só se pode estabelecer pelos poemas.

Similar a isso, e como forma de diálogo com o questionamento de Eduardo Lourenço, Fernando Namora, em seu discurso “A pretexto de Camões”, proferido dois anos antes, em alguma medida, parece indicar um possível caminho de resposta:

A literatura tem como seu instrumento a língua, com ela se inventa e reinventa, e toda a personalidade humana, a nível individual e coletivo, se cria em torno de um idioma, da mesma maneira que a hera cresce em redor do tronco que lhe molda o desenvolvimento (NAMORA, 1983, p. 51).

Desviando-se de patriotismos vazios e ufanistas, devido a uma leitura distorcida por séculos de pretextos outros para autoenaltecimentos, tanto Eduardo Lourenço quanto Fernando Namora se estabelecem como leitores de Camões que veem *Os Lusíadas* como monumento estético da língua portuguesa, construído pelo ardor do gênio e pelo engenho do símbolo. A identificação não deve ser pautada pelo pretense orgulho nacionalista de ser português, mas pelas obras “valerosas” daqueles que, vencendo aos perigos e a si mesmo, se imortalizam pela força da palavra posta em verso.

Jorge de Sena, no texto “A poesia de Camões: ensaio de revelação da dialéctica camoniana”, de 1948, acrescenta interessante síntese sobre essa visão do jogo construído pelo poeta em sua obra épica. Na percepção de uma atitude altamente antitética por parte de Camões, de que, se há as glórias nacionais, há também espaço para um Velho do Restelo criticar as expansões marítimas ou a própria voz poética declarar, ao final, que está com a voz enrouquecida de notar-se pregando a ouvidos moucos, o ensaísta estabelece que, em *Os Lusíadas*, se entrelaçam “o narrador intencional e hábil, o lírico das situações individuais e o moralista observador das situações colectivas” (SENA, 1980, p. 22).

Nessas três faces apontadas, pode-se perceber a visão dialética analisada por Jorge de Sena, sendo que, tanto no elemento da observação coletiva, quanto no lirismo do indivíduo dividido entre a intenção e o gesto, Camões joga com as máscaras da mísera sorte e da estranha condição humana, em constante oscilação. *Os Lusíadas* sugerem, nos múltiplos personagens que se vão sucedendo, os caminhos dúbios que apontam intenções contraditórias ou, ao menos, conflitantes, algo que se percebe desde o apaixonado moço Lionardo que persegue Éfire na ilha de Vênus ou o Adamastor que desejava tomar Tétis à força, mas que também erguia lamentos de um amor platônico, até o já mencionado desmascaramento a que o Velho do Restelo submete a frota do Gama.

É na face do “narrador intencional e hábil” que o gênero épico camoniano se destaca, na concepção de inserção do livro na cultura e na

ações (inspiradas em acontecimentos e episódios da obra camoniana) para acumular moedas e, nos pontos de abastecimento, contratar tripulação ou comprar mantimentos, itens necessários para garantir o avanço das caravelas, que, para efeitos de organização, encontram-se divididas em fichas de controle (Figura 2). Por certo que há uma série de pormenores nas regras que não serão mencionadas neste artigo, pois o foco está nas associações e alusões a Camões e sua obra.



Figura 2: Exemplo de ficha de controle para cada jogador.

Fonte: O autor.

A estrutura de jogabilidade, formulada segundo a premissa histórica de *Os Lusíadas*, alia-se à visão de Johan Huizinga, para quem o ato de jogar não se encerra no lazer ou no entretenimento, mas é sustentáculo da própria interação social humana, tão necessário quanto a arte ou a literatura. O autor aponta:

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa ‘imaginação’ (HUIZINGA, 2019, p. 5).

Tal imaginação, portanto, no universo simbólico camoniano, para além do tabuleiro, presentifica-se nas cartas de ação que os jogadores possuem, de modo a articular elementos do livro com movimentos que se refletem nos peões. Como exemplos, ao se lançarem cartas como “Escorbuto” (em que o jogador adversário deve optar entre descartar, em uma de suas caravelas, um tripulante ou dois barris de mantimentos) ou “Tromba d’água” (em que o jogador adversário deve afastar suas caravelas dois espaços para longe do continente), para além da ação inserida no jogo,

“Os varões assinalados”, em que se escolhe um jogador para receber duas fichas de tripulação para dispor em suas naus; “Dádiva dos céus”, em que três fichas de mantimentos são destinadas a um jogador; ou então “Novas artes, novo engenho”, em que se selecionam duas naus de um jogador para emparelharem e trocarem tripulação e mantimentos, se assim o desejar. Em contraponto, nas referentes a Baco, as ações se mostram prejudiciais: “Disfarces e intrigas”, em que um jogador escolhido deve retirar duas fichas de tripulação de suas naus; “Vinho derramado”, em que são três fichas de mantimentos que o jogador escolhido deve retirar; ou “Tempestade marítima”, em que todas as naus, exceto do jogador que lançou a carta, devem ser levadas cinco casas para longe do continente.

Como se nota, tanto as sortes de Vênus quanto os reveses de Baco são direcionados a um jogador distinto e não podem ser usados em benefício próprio, o que demanda a escolha de outros caminhos estratégicos por parte de cada jogador. Tal visão se associa, então, à leitura de Jorge de Sena sobre a simbologia dos deuses gregos na obra: “Estes deuses, na dialética camoniana sem a qual Camões se não entende, são ao mesmo tempo as emanções do princípio divino que desce à Terra, e são a nossa humanidade ascendida e divinizada” (SENA, 1983, p. 34). Tanto Vênus e Baco se dispõem a emoções e articulações humanas, indo da compaixão à inveja, quanto os jogadores determinam quem favorecerão ou prejudicarão com suas ações. Assim, os lances de auxiliar na ventura ou estimular a derrocada tendem a refletir a estratégia planejada e um destino imprevisível, num misto de *agon* e *alea* como ações típicas do jogo e da vida, como denota o teórico Roger Caillois, em *Os jogos e os homens*.

No livro do ensaísta francês, formulam-se quatro categorias que agregam elementos das interações dos jogadores entre si e com os objetos lúdicos, sendo que, na dinâmica do jogo de tabuleiro, as duas que mais se associam são *Agôn* e *Alea*. A primeira se propõe como a estruturação de regras e diretrizes para que aconteça “um combate em que a igualdade das oportunidades é artificialmente criada para que os adversários se enfrentem em condições ideais, suscetíveis de dar um valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor” (CAILLOIS, 2017, p. 49). Tal elemento, usualmente baseado num ordenamento de casas ou funções e num planejamento de causa e efeito, por parte dos jogadores, que recebem o mesmo número inicial de peças e cartas, reflete-se no jogo de *Os Lusíadas* nos seguintes exemplos: na conjugação das peças de tripulação/mantimentos, de modo que as

embarcações consigam traçar seu caminho rumo às Índias; nos arranjos de cartas, para criar obstáculos aos demais jogadores; e nos jogos secundários, criando uma dinâmica alternativa de estratégia, como logo mais se explicitará.

Embora oposta, *Alea*, a segunda categoria, serve como contrapeso, pois, se *Agôn* se estabelece como competição e articulação estratégica, *Alea* é atuação do acaso e do imprevisível. Como Caillois aponta, nessa instância, “o destino é o único artesão da vitória, e esta, quando existe rivalidade, significa exclusivamente que o vencedor foi mais beneficiado por ele do que o vencido” (CAILLOIS, 2017, p. 53). O lançar de dados em alguns dos jogos secundários, o sortear das cartas, a dualidade Vênus/Baco acima mencionada, tudo isso se configura como o imponderável, que se deflagra em função muito mais do destino do que em função de uma regra.

Numa combinação de ambas, portanto, há o desenvolvimento de duas etapas: se inicialmente, na distribuição de cartas, no lançar de dados, o acaso influi para compor as “armas” de cada jogador, em seguida é necessário planejar, conforme o que possui, a melhor estratégia de vitória. Em alusão, os jogadores do jogo de tabuleiro de *Os Lusíadas* surgem assemelhados aos próprios navegantes da frota de Vasco da Gama, pois, diante das emboscadas imprevistas em Moçambique (Canto I) e Mombaça (Canto II), eles devem pronto reagir com suas forças, ou, de modo oposto, a estratégia dos cavaleiros portugueses para suprir a falta do Magriço, no episódio dos Doze de Inglaterra (Canto VI), é surpreendida pela sorte, manifestada na chegada do cavaleiro ausente.

A título de exemplo dos jogos secundários, no qual se percebe tanto a influência de *Alea* quanto *Agôn*, além do respeito ao texto literário camoniano e à jogabilidade, pode-se apontar a dinâmica do jogo intitulado “Linda Inês, Cruel Pedro”. Nele, há a representação da história a partir de uma divisão em duas etapas: a prisão de Inês de Castro pelos algozes; a caçada de D. Pedro aos matadores de Inês. O jogador que lançou a carta do jogo utilizará os peões do par Inês e Pedro, enquanto os demais constituirão uma equipe que jogará com os peões dos três algozes. No tabuleiro secundário, inicialmente, dispõem-se o peão de Inês em frente da peça correspondendo à Fonte dos Amores, o peão de D. Pedro no interior da Fonte (em representação das lembranças que ela nutria por seu amado, conforme as estrofes 120 e 121, do canto terceiro) e os outros três nos outros extremos (Figura 4).

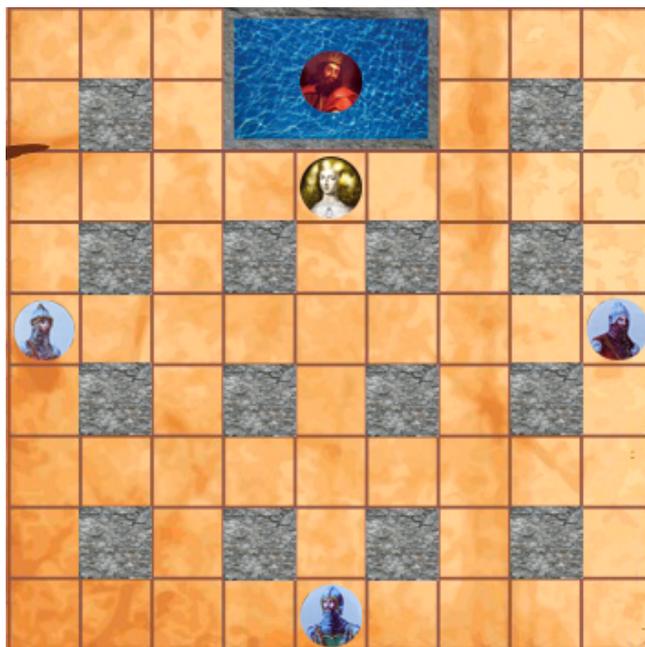


Figura 4: Exemplo da disposição de peças no tabuleiro secundário para o jogo “Linda Inês, Cruel Pedro”.
Fonte: O autor.

Inicia-se a primeira rodada, com o lançamento do dado e as casas a percorrer podendo ser distribuídas entre os algozes como a equipe decidir. Como sequência, o jogador oponente lança o dado para que o peão de Inês de Castro se movimente, de modo a fugir dos demais peões. E assim, as rodadas se sucedem, ora com os movimentos dos algozes, ora de Inês de Castro, até que, eventualmente, os três a cerquem e ela fique bloqueada, simbolizando, conforme a obra, o momento da captura e morte pelos “brutos matadores”, conforme estrofe 131 do canto terceiro (CAMÕES, 1980, p. 256).

Dá-se, então, a segunda etapa do jogo, com a retirada do peão de Inês de Castro e o peão de D. Pedro deflagrando a caçada de vingança aos agora “fugidos homicidas”. Quem primeiro lança o dado é o jogador de D. Pedro, que deve capturar os algozes, alcançando as casas em que eles estejam. Os perseguidores tornam-se perseguidos, de tal maneira que as rodadas dessa segunda etapa se passam na estratégia de fuga. O jogo assim prossegue até que os três algozes sejam capturados.

O vencedor será quem conseguir atingir seu objetivo em menos rodadas, ou seja, caso a captura de Inês tenha ocorrido em vinte rodadas, ao passo que a caçada de D. Pedro leve quinze, o participante com as peças

observa-se, conforme o posicionamento de Ana Maria Machado, em *Como e por que ler os clássicos universais desde cedo*, que é necessário propiciar

a oportunidade de um primeiro encontro. Na esperança de que possa ser sedutor, atraente, tentador. E que possa redundar na construção de uma lembrança (mesmo vaga) que fique por toda a vida. Mais ainda: na torcida para que, dessa forma, possa equivaler a um convite para a posterior exploração de um território muito rico, já então na fase das leituras por conta própria (MACHADO, 2009, p. 12-3).

Com a obra de Camões, produzida num contexto social e histórico abissalmente distinto dos leitores do século XXI, as estratégias de apresentação desse mundo outro, construído em mito e sonho, em ritmo e imagem, não devem se impor numa perspectiva do autoenalticimento ilusório pelo passado glorioso, nem tampouco do apagamento de sentidos para mera leitura pontual de versos e frases por seu conteúdo sintático. Por esse motivo, recursos imagéticos, teatrais, fílmicos, sonoros, lúdicos, e outros mais, funcionam como auxiliares da difusão e reavivamento da literatura clássica, não para a substituir, mas para servir de ponte de acesso, como degraus que levem cada vez a leituras mais complexas e às incontáveis ramificações que vão estruturando a cultura, de língua portuguesa, e mesmo universal.

Para que se dissipem as barreiras entre o cânone e a cultura usual do tempo presente, entre a literatura clássica e os leitores que, por suas diversas razões, privilegiam textos mais céleres e interativos, um estudo e um ensino de literatura em que haja uma aproximação entre esses pares, aparentemente, antagônicos, podem ser bastante produtivos. E tal visão da literatura, como proposta por Carlos Reis, almeja o reconhecimento de que “ela se desenvolve e aprofunda a partir de uma intensa conjugação de gêneros narrativos do passado com outros gêneros narrativos durante muito tempo colocados nas margens ou até fora do campo institucional da literatura” (REIS, 2018, p. 39). A celebração de *Os Lusíadas*, nessas configurações, revela a força e o poder que emanam da obra, ainda presente e pulsante passados mais de quatro séculos. E o mesclar-se do livro e do autor à própria identidade portuguesa (e expandida), para além do labirinto de mitos e evocações que Eduardo Lourenço entretece em muitos de seus textos, reverbera também na síntese de Jorge de Sena: “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,

- 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: *Camões e a identidade nacional*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1983.
- MACHADO, Ana Maria. *Como e por que ler os clássicos universais desde cedo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.
- NAMORA, Fernando. “A pretexto de Camões”. In: *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.
- SARAMAGO, José. “São asas”. In: *Deste mundo e do outro*. Lisboa: Caminho, 1997.
- SENA, Jorge de. “A poesia de Camões – ensaio de revelação da dialética camoniana”. In: *Trinta anos de Camões*. Lisboa: Edições 70, 1980.
- SENA, Jorge de. [sem título]. In: *Camões e a identidade nacional*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1983.

Recebido em 30 de junho de 2022

Aprovado em 10 de novembro de 2022

Licença: 

Saulo Gomes Thimóteo

Professor na Universidade Federal da Fronteira Sul –UFFS. Doutor em Letras pela Universidade de São Paulo. Mestre em Letras pela Universidade Federal do Paraná.

Contato: sthimoteo@gmail.com

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