

JOSÉ SARAMAGO TRANSPOSTO EM JOGO: *CARD GAME* COMO EXERCÍCIO DE INTERAÇÃO LITERÁRIA

Saulo Gomes Thimóteo¹

RESUMO

A literatura de Saramago compõe-se em vários níveis de jogo. Não somente nas digressões do narrador, mas também com os seus personagens estabelecendo-se como consciências que interagem em busca de uma compreensão, que não reside em um ou outro, mas sim num entre-lugar, continuamente dilatado. Assim, o escritor busca apresentar tópicos de desassossego, seja na perspectiva histórica, com o questionamento contínuo para a revisitação das versões ditas oficiais, seja no enfoque humano, com a produção de alegorias que se intentam problematizadoras do papel social dos sujeitos numa coletividade. Tendo em mente tais diálogos possíveis, uma nova abordagem de leitura é proposta, complementar à leitura dos romances: um baralho de cartas, no qual figuram cinquenta personagens saramaguianos, e que se desdobra em diferentes jogos. Tal campo interativo se constrói em dinâmicas distintas, ora como estratégia de comparação de características (como astúcia, alegoria ou engajamento), ora como exercício lúdico, com os universos criados pelo autor atuando em consonância. Partindo dos pressupostos de teóricos e críticos como Walter Benjamin – na ótica do brinquedo e de sua dimensão simbólica –, Johan Huizinga e seu *Homo ludens*, bem como das discussões de Leyla Perrone-Moisés sobre os caminhos da literatura no século XXI, constroem-se considerações e análises sobre o jogo e o ato de jogar. Embora a obra do Nobel português possua status de clássico e tenha boa recepção, não apenas acadêmica, mas também de parte do público em geral, há ainda certas resistências, por diversos fatores – sejam temáticos, sejam sintáticos –, na leitura de seus romances. Nesse sentido, a proposta de tal

1 Professor Adjunto de Teoria Literária e Literaturas de Língua Portuguesa e do Mestrado em Estudos Linguísticos da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS, saulo.thimoteo@uffs.edu.br;

jogo vem como um duplo caminho: se por um lado pode servir de incentivo a leitores neófitos descobrirem a obra saramaguiana, por outro é uma forma dos já conhecedores revisitarem os romances com uma outra roupagem.

Palavras-chave: Adaptação; Ludicidade; Estratégias de leitura; José Saramago; Jogo

INTRODUÇÃO

A literatura se estabelece como a arte da palavra e a ciência da linguagem, articulando tanto a sensibilidade humana, quanto a construção estética, de modo a adaptar-se conforme os contextos sociais e históricos em que as pessoas se vão formando enquanto grupos. Nos inícios da civilização, as histórias eram contadas pela oralidade, na Antiguidade Clássica, com a figura dos aedos, no Trovadorismo galaico-português, com os jograis, mostrando que a literatura continuamente se apresenta e se adapta para interagir com seu público. Mais recentemente, os escritores continuam a buscar essas aproximações entre a sua obra e seu público, adaptando suas obras, em parte, aos desejos e inclinações dos leitores, à medida em que se divulgam os capítulos, como se verificariam nas publicações dos folhetins no século XIX ou das novelas e séries televisivas, nos séculos XX e XXI.

Em tudo isso, podem-se visualizar duas ações, alternando-se em ciclos: uma do ato da leitura, isto é, da ação que a obra literária tem sobre o leitor e, metonimicamente, a sociedade; outra dos atos decorrentes dessa leitura, entendidos como os desdobramentos que os leitores efetuam munidos desse repertório adquirido. Sobre a primeira, conforme Linda Hutcheon aponta em sua *Uma teoria da adaptação*, é importante observar que

as histórias não são imutáveis; ao contrário, elas também evoluem por meio da adaptação ao longo dos anos. Em alguns casos, tal como ocorre na adaptação biológica, a adaptação cultural conduz a uma migração para condições mais favoráveis: as histórias viajam para diferentes culturas e mídias. (HUTCHEON, 2013, p. 58)

A autora, investigando o fenômeno das estratégias de adaptação de textos para outros gêneros e outros suportes, analisa os processos adaptativos como uma gradação entre o contar (adaptando obras escritas em outros gêneros escritos), o mostrar (adaptando para gêneros artísticos performáticos, sobretudo visuais, como o cinema) e o interagir (adaptando para outras plataformas, como jogos e instalações temáticas). De todo modo, a atenção sobre o leitor/espectador/jogador a que se destina tais adaptações, enquanto produtos,

Tomando-se como exemplo dessa gradação a partir das obras e produções decorrentes de José Saramago, tem-se a adaptação para crianças da crônica “História para crianças”, ilustrado por João Caetano, gerando

A maior flor do mundo, ou um trecho de *As pequenas memórias* ilustrado por Manuel Estrada, publicado como *O silêncio da água*, no nível do contar; a animação de Juan Pablo Etcheverry para *A maior flor do mundo* ou o filme *Ensaio sobre a cegueira*, de Fernando Meireles, baseado no romance homônimo, no nível do mostrar; ou então, no nível do interagir, os roteiros literários desenvolvidos pela Fundação José Saramago ou o jogo de cartas aqui apresentado, intitulado *Os arquivos de Saramago*, e elaborado a partir da leitura de onze romances do autor como estratégia de dinâmicas de leitura. Cada uma dessas formas de migração usa um universo literário estabelecido para criar outros enunciados, que não o substituem, mas antes somam-se a ele, como reverberações, subversões e celebrações, conforme o momento e a intenção demandam.

A segunda ação, dos atos decorrentes da leitura, formula-se tomando como princípio a visão de que o autor e o leitor são captadores e adaptadores de sentidos. O autor, diante do mundo, depreende algo que transforma em palavras (ou imagens, ou sons, arte, em suma); o leitor, diante desse fenômeno artístico, ressignifica todo o seu repertório para acomodar esse novo discurso. Nesse sentido, pode-se pensar nesses agentes como jogadores diante de um tabuleiro de signos, que os vão manipulando e extraindo imagens e interpretações, à medida em que a escrita/leitura avança. Conforme Roland Barthes observa, em sua *Aula*, “o semiólogo seria, em suma, um artista: ele joga com os signos como um logro consciente, cuja fascinação saboreia, quer fazer saborear e compreender.” (BARTHES, 2007, p. 38). Pode-se depreender da visão barthesiana, que todo professor, no exercício da aula de leitura literária, todo crítico, na prática de analisar uma obra, e toda pessoa que busca a interpretação dos signos constantes na literatura, tornam-se semiólogos, justamente por deixarem-se absorver, pelo prazer e pela fruição, no jogo de palavras e sentidos que se vão depreendendo, intencionalmente ou não, no ato da leitura.

José Saramago declarou: “vivo desassossegado, escrevo para desassossegá-lo” (SARAMAGO In: AGUILERA, 2010, p. 204). Assim, é no jogo literário que ele propõe a cada romance que se ensaiam tentativas de questionamento e conscientização, transmitindo o desassossego diante do mundo, da história e das pessoas, nas múltiplas vozes que se entretecem. Seja pelas noções de deslocamento que cada personagem atravessa, rumo a uma compreensão maior de seu papel a partir dos embates de ideias e palavras, seja pelas práticas digressivas entabuladas pela voz narrativa com o leitor, que se constroem à medida que o enredo

e os raciocínios avançam, o que se sobressai da obra saramaguiana é sua sugestão de se complementar pela associação com o outro, de instituir-se como sujeito inconcluso que busca, como forma de evoluir, a interação, ou ainda, o jogo. Em complementação a essa ideia, em “Da obra ao texto”, Barthes estabelece uma definição:

“Jogar” deve ser tomado aqui no sentido polissêmico do termo: o próprio texto *joga* (como uma porta, como um aparelho em que há “jogo”); e o leitor, ele joga duas vezes: *joga com* o Texto (sentido lúdico), busca uma prática que o re-produza; mas para que essa prática não se reduza a uma *mimesis* passiva, interior (o Texto é justamente aquilo que resiste a essa redução), ele *joga* o jogo de representar o Texto (BARTHES, 1988, p. 77).

O jogo de Barthes, assim como a proposta de Saramago, é o jogo da linguagem viva que se materializa no texto. Se o texto se torna uma forma de jogo, em que se produz uma representação a que o leitor se assume como movimentador das peças dadas, um jogo evocador de uma narrativa também se pode tornar um texto. Nesse último, é um texto que se renova a cada partida e que obtém um desfecho aberto e, até então, desconhecido, pois o final (o vencedor) dependerá do avanço de cada jogador e de seu processo.

Com isso, numa articulação com o Projeto de Extensão “Adamastor: laboratório de criação de jogos literários”, propõe-se um jogo de cartas baseado nos universos criados por José Saramago em seus romances, transmutando as interações dos personagens em dinâmicas lúdicas entre participantes. Ligando-se às concepções de Hutcheon e Barthes, de que há uma contínua mutação das histórias para diferentes contextos, e de que o texto se processa enquanto espaço de jogo semiótico, os caminhos que se apresentam para tal adaptação podem ser articulados às visões do jogo como elemento cultural e, inclusive, como produção efetivo destinado ao entretenimento e ao exercício interativo e simbólico.

Dentre os estudiosos desse aspecto do jogo como elemento fundante da cultura humana, sobretudo por sua abertura a uma espécie de “mundo dentro do mundo”, Johan Huizinga, em sua obra *Homo ludens*, estabelece uma série de conexões entre o instinto humano ligado ao lúdico e as diversas áreas do conhecimento e da ciência. Com relação à poesia, e à literatura, em sentido maior, o autor vê similaridades entre o texto poético e a dinâmica do jogo, definindo a segunda como

[...] uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão. (HUIZINGA, 2019, p. 173)

Todas essas características também se podem aplicar à literatura e à leitura, por certo, mas, aventadas no contexto de um jogo – como os de tabuleiro ou de cartas –, as regras e a interação com os demais tornam-se elementos que, ao mesmo tempo, balizam limites e abrem novas possibilidades.

Nesse sentido, e aprofundando as análises de Huizinga, Roger Caillois, em seu *Os jogos e os homens*, estabelece quatro categorias que agregam elementos das interações dos jogadores entre si e com os objetos lúdicos, e as que melhor se adequam à proposição das cartas baseadas na obra saramaguiana, seriam *Agôn* e *Alea*. A primeira, alicerçada na visão das regras a se estruturar, salienta para o caráter de competição existente numa boa parcela dos jogos – como o xadrez, com o ordenamento geométrico e estratégico –, nos quais se visualiza “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, espelhado para o jogo proposto dos personagens, realiza-se em dois níveis: o primeiro, como correlato da dualidade autor-leitor, construída por Saramago em seus romances, reside no fato dos jogadores receberem o mesmo número de cartas, e suas ações permitirem uma interação equânime entre todos; o segundo, voltado para os universos ficcionais criados pelo autor, estabelece as cartas e os personagens todos a partir de um mesmo padrão de itens e elementos, de modo que, independente de sua importância no romance ou sua força simbólica, não há uma carta superior às demais, que possa vencer continuamente.

Somando-se ao *Agôn*, a segunda categoria, *Alea*, tem no nome uma já estabelecida conexão com o jogo de dados, com a sorte (“*alea jacta est*”, diria Júlio César, ao cruzar o Rubicão). Se *Agôn* é a competição da estratégia, *Alea* é o imprevisto do destino, de modo que seus jogadores antes lidam com o imponderável do que com regras. Como Caillois define, nessa modalidade, “[...] 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). Com relação a um jogo de cartas, o papel do destino está ligado ao embaralhar e distribuir aleatoriamente, de modo que não está ao alcance de nenhum jogador, exceto por meios escusos, a garantia de receber uma boa “mão”. Como isso, em cada jogo, essas duas categorias se fundem e se alternam, com cada jogador, a partir das cartas fornecidas pela sorte (*alea*), montar uma estratégia para vencer (*agôn*). Em associação, a escolha da obra de José Saramago também acaba por desenvolver-se seguindo essa mesma lógica, uma vez que, seja diante da epidemia de cegueira branca, seja propondo-se uma revisitação da história do cerco de Lisboa, os personagens todos se veem inseridos em contextos a eles estranhos até então e que, diante dos fatos, devem se posicionar e enfrentá-los, por palavras e ações. É assim que Pedro Orce e Jesus Cristo, Marçal Gacho e Maria Adelaide Espada, mesmo em situações temáticas totalmente distintas, seguem o mesmo princípio de utilizarem-se das armas de que dispõem para melhor enfrentar os caminhos que se apresentam.

Dessa forma, articulando a leitura das obras saramaguianas com a construção lúdica dos jogos de cartas, a proposta das dinâmicas desenvolvidas em *Os arquivos de Saramago* vem como uma forma de difusão da sua literatura, bem como de sua conservação, no sentido empregado por Leyla Perrone-Moisés, “não como imobilismo e fechamento ao novo, mas como conhecimento da tradição sem a qual não se pode avançar.” (PERRONE-MOISÉS, 2016, p. 33). Tendo por base um dos autores mais engajados na perspectiva de conhecer-se como inserido numa tradição (portuguesa, europeia, cristã, capitalista, ocidental), mas estabelecendo sobre ela um questionamento permanente, revisitar os romances de José Saramago sob uma roupagem lúdica se estabelece como um modo tanto de dá-los a conhecer a novos leitores, quando de permitir aos já leitores uma nova dimensão de conexões simbólicas e discursivas, até então inauditas.

METODOLOGIA

Dois são os percursos de elaboração do jogo *Os arquivos de Saramago*, formulados em contínuo diálogo, uma vez que são complementares: as dinâmicas dos cinco jogos propostos, utilizando-se um mesmo conjunto de cartas; e a estrutura das cartas em si, de modo a garantir uma estética de fácil compreensão e visualidade. Em ambos, tem-se especial

atenção para respeitar os romances e personagens, não atribuindo sentidos alheios a eles nem tampouco alterando a sua engenharia interna de enredo.

Sobre a estruturação das cartas, diagramaram-se os seus elementos para atender tanto as necessidades de jogabilidade, quanto as informações técnico-literárias sobre o personagem e o enredo do romance. Reportando-se ao enredo do livro *Todos os nomes*, no qual o protagonista, o Sr. José, funcionário da Conservatória Geral do Registo Civil, coleciona arquivos de pessoas famosas, contendo cópias de seus documentos e, portanto, as provas de sua existência, as cartas simulam uma pasta de arquivo, com os dados referentes ao personagem, como o nome, local e ano de “nascimento” (o romance), uma ilustração, uma breve sinopse das ações e pensamentos do personagem e itens que mensuram cinco características. Com a proporcionalidade de cinco personagens referentes a dez universos romanescos de Saramago (*Ensaio sobre a cegueira* e *Ensaio sobre a lucidez* dividem os mesmos personagens), obtém-se cinquenta cartas, tornando-se similar ao número constante em um baralho comum. Cada romance recebe um algarismo, reportando-se à ordem de publicação, cronologicamente, de modo que *Levantado do chão* torna-se o número 0 (zero), e *O homem duplicado*, o número 9 (nove).

Com relação aos personagens, e levando-se em conta as dinâmicas de alguns dos jogos, foi necessário estabelecer uma hierarquia, conforme o protagonismo em cada romance. Para se criar uma correspondência alternativa aos números dos romances, optou-se pelas letras, elegendo-se as consoantes do próprio nome de José Saramago como os níveis dessa gradação. Por exemplo, nas cartas de *O ano da morte de Ricardo Reis*, a ordem de personagens ficou: J – Ricardo Reis; S – Fernando Pessoa; R – Lídia; M – Marcenda; G – Victor. Assim, cada personagem corresponde a um código, composto de letra e número, conferindo um papel particular no jogo, e que mantém uma relação equitativa com os demais.

Ainda sobre as cartas, referindo-se às ilustrações, partiu-se da interpretação a partir das sugestões apontadas que autor, levando-se em conta que o próprio Saramago postulava que “o autor prefere dar três ou quatro pinceladas, como pontos cardeais, mas nada de descrever metódica e minuciosamente rostos, alturas, figuras, gestos... o autor prefere que seja o leitor quem assuma essa tarefa e essa responsabilidade” (SARAMAGO, 2013, p. 37). Assim, embora ancorada numa visão subjetiva dos personagens, as ilustrações buscam traçar conexões pautadas tanto na leitura pormenorizada dos romances, quanto nos dicionários

de personagens de José Saramago: um do professor Miguel Koleff, da Universidad Católica de Córdoba, e outro da professora Salma Ferraz, da Universidade Federal de Santa Catarina.

Sobre as dinâmicas, o primeiro item foi desenvolver jogos em que o conhecimento da obra saramaguiana torna-se elemento importante (embora não imprescindível), bem como outros em que não houvesse necessidade da leitura das obras. Assim, se por um lado valoriza e incentiva a leitura dos romances, de modo a contar com uma maior compreensão do jogo, por outro, serve de ferramenta de descoberta a personagens e enredos. Aproximam-se mais do primeiro polo, jogos como “Bem te conheço, ó máscara” e “Todos os nomes”, ao passo que os demais possuem uma jogabilidade voltada para o código letra-número de cada carta.

A fusão da literatura de José Saramago a essa interação lúdica pode se associar às análises que Walter Benjamin faz em seu texto “Brinquedo e brincadeira”, em especial três gestos lúdicos: “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). Sintetizam-se aqui três movimentos vetoriais que acompanham a humanidade desde sua origem: a busca, a defesa e o embate. É no desenvolvimento de variações simbólicas dessas aptidões ancestrais que a obra de Saramago se alicerça, bem como os próprios jogos aqui apresentados. Buscando sua identidade (Tertuliano Máximo Afonso), defendendo os interesses da Conservatória (o Conservador), ou ainda entretecendo um embate de ideias e argumentações, os personagens saramaguianos todos se constroem como heróis e consciências que se tentam afirmar. Tal premissa se transporta para os jogos, com os jogadores analisando cada personagem e dispendo-os segundo a estratégia que melhor garanta a vitória. No caso do jogo “Bem te conheço, ó máscara”, por exemplo, em cada jogador analisa oito cartas (oito personagens) e as distribui em quatro montes com duas cartas. Sorteia-se, em seguida, de um baralho secundário, um “formulário” com duas características, destinando-se a buscar personagens correspondentes. Dentre as características, elementos como “um personagem histórico”, “um personagem não humano”, “uma mulher” ou “um personagem arrogante” mobilizam uma série de conhecimentos e leituras, indo desde a compreensão visual de que a mulher do médico ou Maria Sara preenchem o requisito “uma mulher”, até a leitura da sinopse e um eventual conhecimento da obra auxiliariam na conexão de personagens como Deus, D. João V ou o padre Agamedes

como “personagens arrogantes”. Salienta-se, ainda, que, mesmo que eventuais questionamentos de alguma correspondência surjam, o que tende a ocorrer é uma argumentação de defesa, razão pela qual se apontou para o fato de que os leitores obteriam alguma possível vantagem graças ao conhecimento das obras de Saramago.

No caso de “Todos os nomes”, as cinco características elencadas são elementos comuns a todos os personagens e que, para efeitos de jogabilidade, estabelecem-se segundo parâmetros de mensuração numa escala de 0 (zero) a 10 (dez). Eles se construíram conforme abaixo:

1. Alegoria – inserem-se aqui a simbologia por trás da composição do personagem, as máscaras e evocações construídas pelo autor;
2. Engajamento – cada personagem passa por um processo de conscientização e compreensão crítica, política, social e humana, e aqui se representa a magnitude desse despertar;
3. Poder – a função social e a hierarquia que o personagem exerce nos demais, ou a que alçado, aqui se aponta;
4. Empatia – a compreensão de cada personagem como um ser inconcluso e que é capaz de dialogar com os outros, auxiliá-los e somar forças aqui é medida;
5. Astúcia – com personagens possuidores de segundas intenções, planos secretos, ou que compreendem a sociedade e os pensamentos dos demais, esse item revela o envolvimento e interação, nem sempre de todo honesta, de cada personagem em seu romance.

Como se nota, todos os cinquenta personagens se adequam a esses itens, alguns com mais propriedade, como o Poder total que se atribui a Deus (*Evangelho segundo Jesus Cristo*) ou a D. João V (*Memorial do convento*), ao mesmo tempo em que no quesito Empatia, recebem uma pontuação baixa, o que permite, num eventual confronto, situações inusitadas, como o fato de que a personagem Maria da Paz (*O homem duplicado*), recebendo 8 em Empatia, ganha dos outros dois citados.

Os demais jogos, mais articulados à esfera *alea* e destinados a uma interação mais simples com os personagens de Saramago, exploram elementos como o jogo da memória, a formação de grupos de personagens pela dinâmica de compra-e-descarte de cartas ou ainda a conexão entre personagens do mesmo romance, através do código de números e letras articulados. Dessa forma, unindo-se o entretenimento à compreensão da obra saramaguiana, o jogo *Os arquivos de Saramago* se estrutura como

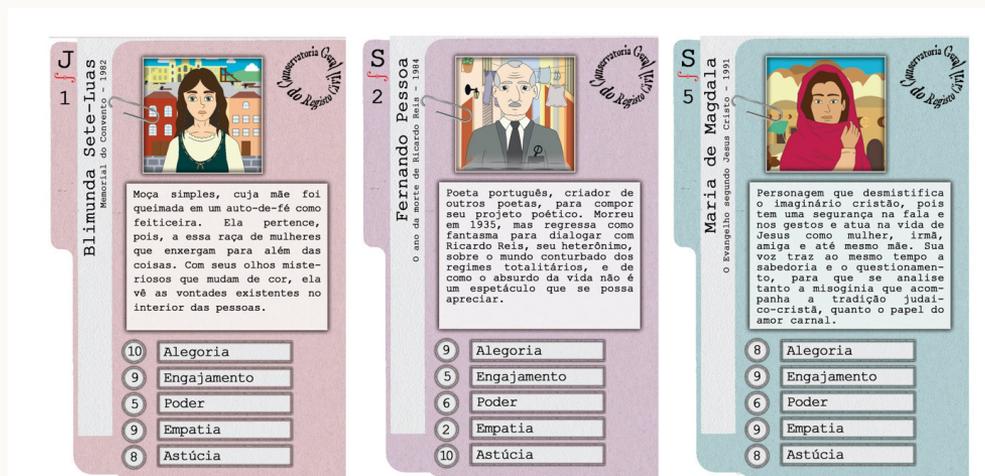
forma de abrir novos caminhos à leitura, bem como de revisitar memórias dos já leitores do universo saramaguiano.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

José Saramago é um escritor que conecta continuamente a rememoração da tradição com a busca crítica e questionadora voltada a um porvir. Na crônica “Os portões que dão para onde?”, do livro *A bagagem do viajante*, ele apontaria: “Tenho uma confiança danada no futuro e é para ele que as minhas mãos se estendem. Mas o passado está cheio de vozes que não se calam e ao lado da minha sombra há uma multidão infinita de quantos a justificam” (SARAMAGO, 1996, p. 72). Ouvir esses ecos e fazer com que tenham sentido novamente é o desejo renovado a cada romance, mesmo que com temáticas díspares, ora revisitando a história dita oficial, ora problematizando a existência humana ora tecendo visões da complexa malha social em que se vive. E o jogo *Os arquivos de Saramago* pretende-se como instrumento que angarie leitores a interagir com todas essas discussões de modo lúdico, além de explorar o universo literário do único Nobel de literatura em língua portuguesa.

A título de exemplo da estrutura das cartas e das dinâmicas de interação, apontadas na Metodologia, segue abaixo as cartas referentes a três personagens:

Figura 1: Exemplo de cartas desenvolvidas para o jogo *Os arquivos de Saramago*.



Na eventualidade do embate entre esses três personagens (para além do insólito que tal interação sugere), note-se que há um equilíbrio entre eles. Blimunda sairia vencedora no item Alegoria, Fernando Pessoa, no item Astúcia, ao passo que Maria de Magdala, embora não ganhe dos demais em um item, vence Blimunda em Poder e Fernando Pessoa em Empatia e Engajamento. Com isso, qualquer dessas cartas tem a possibilidade de vencer ou de perder, a depender das circunstâncias. Nas palavras de Caillois, “o jogo é uma atividade livre. É, além do mais, uma atividade incerta. A dúvida sobre o desenlace deve permanecer até o fim.” (CAILLOIS, 2017, p. 39). Uma vez que as cartas são distribuídas, e cada jogador possui seus personagens a administrar, a série de variáveis e possibilidades com vistas à vitória tanto depende de sorte, quanto das estratégias de distribuição e da compreensão da obra.

Outro ponto importante de se apontar no desenvolvimento do jogo é a problematização das próprias mensurações estabelecidas para os itens. Em uma análise literária, de que forma Blimunda torna-se uma alegoria maior que Fernando Pessoa? Ou quais as razões para atribuir-se pouca empatia a Fernando Pessoa ou um grande engajamento a Maria de Magdala? Vale mencionar que a proposta articulou os cinquenta personagens de modo conjunto, para que não ocorresse, por exemplo, um excesso de personagens com notas máximas em muitos itens, algo que seria possível em uma interpretação eminentemente subjetiva e localizada, mas que prejudicaria a jogabilidade.

Os arquivos de Saramago como atividade interativa, portanto, figuram como elemento de agregação à leitura dos romances, reverberando a visão de Leyla Perrone-Moisés, ao salientar que “a importância da literatura na cultura contemporânea não pode ser defendida fora de uma prática.” (PERRONE-MOISÉS, 2016, p. 35). À prática da leitura, individual, é preciso somar-se a prática da discussão literária, sendo um dos caminhos possíveis a interação lúdica de “pôr em jogo” o que é jogo. E com todas essas camadas de jogos, os leitores saramaguianos podem notar que, ao fim e ao cabo, as razões dos personagens, enredos e do próprio autor nada mais são do que, a partir de questionamentos, testar experiências e imaginarem outros mundos possíveis, ou melhor, outras interpretações ao mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do jogo *Os arquivos de Saramago* se pautou pelos processos adaptativos e também sobre uma problematização da

interação da civilização com a cultura por meio da ludicidade. A escolha sobre a obra de José Saramago para tal estruturação foi devida, especialmente, pelo percurso de leituras e trabalhos elaborados pelo pesquisador, somando-se a isso o fato do equilíbrio encontrado entre os personagens e os romances, para atender aos propósitos do jogo.

Num outro sentido, aponta-se que a criação de jogos baseados em textos literários deve destinar-se a uma prática que exceda a dinâmica de sala de aula, pois o jogo feito com vistas a uma forma de avaliação tende a diminuir a receptividade lúdica, quando não se torna uma obrigação. Para que se esquive de tal tendência, ainda que haja o elemento pedagógico de mobilizar conhecimentos relativos à obra de Saramago, é importante que o jogo se constitua enquanto atividade de entretenimento, criando uma simbiose. Walter Benjamin salienta, ainda sobre a brincadeira, que “toda experiência profunda deseja, insaciavelmente, até o fim de todas as coisas, repetição e retorno, restauração de uma situação original, que foi seu ponto de partida.” (BENJAMIN, 2012, p. 271). É isso que motiva as crianças a, incansavelmente, voltar aos mesmos brinquedos, ler os mesmos livros ou assistir aos mesmos filmes e desenhos. O terreno conhecido dá-lhes a satisfação do familiar revisitado, mas, no caso da obra saramaguiana (e da literatura em geral), o ponto de partida nunca se torna o ponto de chegada, pois algo se modifica na compreensão dos leitores, após o contato com as obras. Não se consegue ser indiferente após os diálogos entre Jesus, Deus e o Pastor, ou então a descoberta de Cipriano Algor, da caverna platônica no subsolo do Centro comercial. Afinal, o desassossego como força-motriz de José Saramago se transporta aos seus leitores, e o jogo desenvolvido se apresenta como os retratos dessas transformações, de voltar ao já visto, para o enxergar.

Na análise que o próprio autor faz de *Todos os nomes*, observa-se o fato de que o Sr. José, a partir de sua coleção de papéis e da mulher desconhecida, descobre que cada um daqueles papéis corresponde a uma pessoa. Saramago conclui: “esses papéis são pessoas, e que se é certo que as pessoas podem reduzir-se a nomes em papéis, não é menos certo que se podem deixar os papéis para ir em busca das pessoas” (SARAMAGO, 2013, p. 48). Ir do jogo aos livros ou dos livros ao jogo são caminhos complementares e que sugerem, a partir desses papéis (romances ou cartas), um acesso àquelas existências ficcionais criadas por Saramago, mas que parecem quase adquirir status de pessoas reais, para, na sequência, conseguir buscar a humanidade que pulsa em si mesmo e no outro.

REFERÊNCIAS

AGUILERA, Fernando Gómez (org.) **As palavras de Saramago**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

BARTHES, Roland. **Aula**. São Paulo: Cultrix, 2007.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Petrópolis: Vozes, 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Editora da Universidade Federal de Santa Catarina, 2013.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Mutações da literatura no século XXI**. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

SARAMAGO, José. **A bagagem do viajante**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

SARAMAGO, José. **Da estátua à pedra e discursos de Estocolmo**. Belém: Editora da Universidade Federal do Pará; Lisboa: Fundação José Saramago, 2013.