

**CLÁSSICOS DA LITERATURA BRASILEIRA NO FORMATO DE LIVROCLIP:  
(RE)LEITURA E INTERATIVIDADE**

**CLASSIC OF BRAZILIAN LITERATURE IN LIVROCLIP FORMAT:  
(RE) READING AND INTERACTIVE**

Suelen Érica Costa da Silva  
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais  
suelenerica@gmail.com

**RESUMO:** O objetivo desta comunicação é discutir como a produção de livroclip, interface interativa proveniente da computação gráfica, pode estimular o processo de (inter)ação dos aprendizes do Ensino Médio com obras clássicas da literatura brasileira, permitindo o ato de leitura e de (re)leitura como uma experiência de autonomia e liberdade leitora, que deveriam caracterizar o contato com toda e qualquer literatura, e como um processo interativo entre autor, texto e leitor, e também entre leitor e interface gráfica. Para tanto, serão utilizados os pressupostos teóricos defendidos por autores como Cosson, Barthes, Castro, Foucault, Genette, dentre outros. Acredita-se que, ao ler um clássico e (re)textualizá-lo para o formato de livroclip, o leitor irá (re)significar a obra, apresentá-la numa versão moderna, atualizada, construindo sentidos para o texto literário. A partir dos recursos oferecidos pela computação gráfica, são criadas possibilidades de o leitor ficcionalizar, ser um coprodutor, ativar sentidos, construir sentidos, interagir, experimentar o ato da leitura como (re)criação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Livroclip. Clássicos da Literatura. Releitura.

**ABSTRACT:** The purpose of this communication is to discuss how the production of livroclip, interactive interface from the computer graphics, can stimulate the process of (inter) action of high school learners with classic works of Brazilian literature, that is, allow the act of reading and (re) reading as an experience of autonomy and freedom reader featuring contact with any literature, an interactive process – author, text-reader – but also between player and graphic interface. Therefore, the theoretical assumptions defended by authors like Cosson (2007) will be used (2007), Barthes (1992), Castro (2008), Foucault (1996), Genette (1982), among others. It is believed that to read a classic and turn it to the livroclip format, the reader will reframe the work, make it a modern, updated version, building senses to the literary text. From the resources offered by computer graphics, possibilities are created for the reader fictionalizing, be a co-producer, turn directions, construct meaning, interact, experience the act of reading as recreation.

**KEYWORDS:** Livroclip. Classics of Literature. Rereading.

## **1 Considerações iniciais**

É possível dizer – a partir da práxis educativa – que grande parte das obras de autores considerados cânones da literatura brasileira não fazem parte da lista de escolhas literárias da maioria dos jovens do Ensino Médio. A maioria desses leitores afirma que os clássicos são “difíceis”, “chatos”, “longos”, “densos”, “distantes” da realidade do século XXI. Com base nesse contexto, surge a seguinte indagação: de que modo as novas

tecnologias – como o livroclip – podem contribuir para aproximar o jovem leitor das obras clássicas da literatura brasileira?

O livroclip, um misto de videoclipe (de fotografias) e videoinstalações (sons eletrônicos, imagens fragmentadas em movimento, colagens), de trailer (documentário, vídeo biográfico, animação com bandas famosas, game, livrogames) e publicidade, pode possibilitar a leitura literária, na escola, como um ato de enunciação e coenunciação, isto é, contribuir para a instauração do caráter dialógico e interativo entre autor-texto-leitor ao negociarem os sentidos sugeridos pela obra.

Até então, como exposto por Rodrigues (2010, p. 74), o livroclip foi pensado pelos seus idealizadores<sup>1</sup> apenas como uma ferramenta “produzida por cima para material didático dos professores” ou confeccionada por professores, em oficinas específicas, a fim de utilizar tal gênero em sala de aula para incentivar a leitura de obras, especificamente, as literárias. Nesse sentido, tanto no espaço escolar como também em outros contextos são ainda restritas “produções de livroclips que partissem do ponto de vista do aluno ou de pessoas de comunidade, sem um ponto de vista hierárquico e dominador” (2010, p. 75).

Por conseguinte, considera-se necessária a produção de livroclips a partir da perspectiva do aluno-leitor, a fim de permitir-lhe (re)criar, (re)ler uma obra clássica da literatura brasileira e, a partir dela, assumir o papel de coprodutor do texto lido, produzindo um intertexto, como salienta Martins (2009, p. 99). Ao ler uma obra clássica em sua versão impressa e (re)textualizá-la para o formato de livroclip, o leitor irá (re)significar a obra, externalizá-la, apresentá-la numa versão moderna, atualizada, construindo sentidos para o texto literário por meio dos recursos oferecidos pelo gênero digital, fruto da computação gráfica.

A proposta de retextualização supracitada permite a percepção das possibilidades de significação que o texto literário apresenta, enquanto objeto artístico e polissêmico que transgride convenções e envolve o leitor num jogo de descobertas e redescobertas de sentido, como salientado pela autora. Assim, com vistas a buscar uma alternativa de ensino-aprendizagem capaz de motivar a leitura do texto literário por prazer, valorizando o papel do aluno-leitor na reconstrução textual, foi proposto aos alunos do 2º ano do Ensino Médio do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG/Araxá) a produção de livroclips a partir de obras produzidas por Bernardo Guimarães, a saber: *A Cabeça do Tiradentes*, *O Seminarista*, *O Garimpeiro* e *Rosaura, a Enjeitada*.

Neste artigo, será analisado o livroclip produzido por um aluno-leitor que escolheu retextualizar a obra *A Cabeça de Tiradentes*, de Bernardo Guimarães (1976), a partir dos recursos oferecidos pelo game *The Sims* (2009). O referido jogo é um simulador do cotidiano que permite a criação de personagens, intitulados de *The Sims*, com traços físicos e psicológicos. Além disso, a interação propiciada pelo jogo permite construir casas, famílias e relações afetivas. O game propicia, portanto, a ação e a participação dos jogadores dentro das narrativas multimídias presentes no jogo.

---

1 De acordo com Rodrigues (2010, p. 54), o livroclip é um produto híbrido, originalmente, uma animação investigativa sobre a tragédia 11 de setembro dos EUA. Foi considerado como um material simples que poderia ser utilizado em sala de aula. Daí surge o projeto livroclip como uma realização sem fins lucrativos e direcionada para sala de aula, a fim de servir como atrativo para os jovens se interessarem pela leitura.

## 2 Os pressupostos teóricos que fundamentam a análise dos dados

A leitura, do mesmo modo que a escrita, é um ato de interlocução, um ato dialógico, em outros termos, ao ler um texto, o sujeito-leitor irá, dialética e dialogicamente, tentar compreender o outro, produzir sentido para uma ação de linguagem: o texto produzido pelo autor. Nesses termos, o processo de leitura não pode ser compreendido como um ato individual, pois ler, assim como escrever, é produzir linguagem – compreender o outro e a si mesmo – estabelecer uma relação de interlocução entre leitor-texto-autor.

Como afirma Iser (1999, p. 10), o processo de leitura deve ser descrito como uma interação dinâmica entre texto e leitor. Essa interação é sempre mediada pelo texto. Dessa forma, o leitor não é passivo, uma vez que nesse processo de (inter)ação o seu papel é descobrir os fios que tecem o texto criado pelo autor e, assim, procurar significações. Logo, o texto literário é, nas palavras do expoente da Teoria da Recepção, um jogo.

É por meio da tessitura textual que ocorre o jogo/encontro entre autor – polo artístico ausente – e leitor – polo estético. Por conseguinte, o texto produzido pelo polo artístico escapa de suas mãos e se entrega aos olhos do outro, do leitor. A esse respeito, Iser e Warning (1989, p. 149) afirmam que “la obra literaria posee dos polos que podemos llamar polo artístico y polo estético, siendo el artístico el texto creado por el autor, y el estético la concreción realizada por el lector”.

É nesse jogo que o leitor encontra a possibilidade de, no ato da leitura, se constituir na condição de coenunciador. A respeito do processo de coenunciação, Maingueneau (1996, p. 32) afirma que, por mais que uma narrativa seja oferecida como uma representação de uma história independente, anterior, a história contada só surge por meio do ato de produção de sentido realizado por um leitor. Uma obra é, portanto, um jogo enunciativo produzido por um autor-enunciador e dirigido a um leitor, um (co)enunciador que, dialética e dialogicamente, produzirá uma (co)enunciação ao interpretar as indicações cuja rede total constitui o texto lido.

Nesses termos, pode-se considerar que o processo de coenunciação proposto por Maingueneau (1996, p. 32) é uma atitude responsiva ativa, nas palavras de Bakhtin (1952-53, p. 272), pois o sujeito-leitor ao produzir sentido está, na realidade, elaborando uma resposta ao texto lido e, assim, agindo como leitor responsivo e, portanto, ativo. Desse modo, o ensino de leitura não pode, no contexto educacional, ficar restrito: (i) à decifração do sentido pronto do texto, (ii) à mera decodificação de palavras e frases que “levarão” o leitor à identificação do autor ou, ainda, (iii) ao reconhecimento de categorias gramaticais (a leitura, o texto, usados como pretexto para o ensino de gramática), prática comumente utilizada pela escola.

Além disso, ensinar leitura, especificamente a leitura de textos literários, não é elencar uma série de textos ou autores e classificá-los num determinado período literário, e sim revelar ao aluno-leitor o caráter atemporal, como também a função simbólica e social da obra literária, conforme proposto por Martins (*apud* Bunzen; Mendonça, 2009, p. 91). Tal aspecto é também salientado por Compagnon (2001, p. 80), ao afirmar que é possível: a) procurar no texto aquilo que ele diz com referência ao seu contexto de origem; b) procurar no texto aquilo que ele diz com referência ao contexto contemporâneo do leitor. Essas duas teses postulam que se o outro – o autor – não pode ser completamente desvendado, deverá, ao menos, ser um pouco compreendido pelo

leitor.

O texto literário apresenta, nas palavras de Compagnon (2001, p. 80), um sentido original, atrelado aos leitores de sua época de produção e ao seu contexto de origem, como também um sentido anacrônico, isto é, que ultrapassa a sua produção inicial. O leitor, nesse sentido, pode atualizar a obra a partir da referência ao seu próprio contexto sociocultural. Assim, ao atualizá-la, ao procurar no texto o que ele diz tendo como referência o “aqui” e o “agora” – o tempo presente – não exclui o sentido original, mas relaciona-o com o sentido que o texto possui hoje para as gerações posteriores.

Considerar que o texto literário possui um caráter anacrônico significa compreender que o leitor, ao atualizar a obra tendo como base o tempo presente, é capaz de (re)significar, (re)criar, (re)ler e interagir com o texto, constituindo-se como um coautor e, porque não dizer, um autor. Nesse sentido, o leitor torna-se um “escriteleitor” e pode vir a expandir o texto, atualizá-lo, fazer aparecer a sua voz, ser também um construtor e produtor de um texto “em uma troca que espelha múltiplas vozes” (BARTHES, 1992, p. 73).

Acredita-se, assim, que a partir do ato de ler surge o desejo de escrever, de realizar uma releitura da obra lida, o que não significa fazer cópia, plágio ou repetir passivamente o modelo, mas sim criar uma nova obra, realizada a partir de outra feita anteriormente. O leitor acrescenta um novo olhar, um toque pessoal, uma outra ou nova interpretação. A esse respeito, Castro (2008, p. 16) considera que

*reler não pode ser apenas ler outra vez, pela natureza aberta e polissêmica do ato de leitura, que inevitavelmente convoca diferentes entendimentos, abrindo ou fechando perspectivas semânticas e hermenêuticas. É que ler é um ato híbrido, entre a razão e o sentimento, pelo qual a releitura, hoje, de um texto lido ontem pode significar a chegada a uma diferente interpretação ou ter características até de uma descoberta ou invenção. (CASTRO, 2008, p. 16).*

Logo, todo sujeito leitor se constitui como (co)autor e (co)enunciador, não pelo mero exercício da repetição de uma memória discursiva (conjunto de já ditos que sustenta o seu dizer), mas porque, ao se “apropriar” de textos vários, alheios, para fazer o seu “em uma troca que espelha múltiplas vozes” (BARTHES, 1992, p. 73), inscreve-se no discurso que produz, deixa a sua marca e a sua singularidade, historiciza o seu dizer. A esse respeito, Foucault (1996, p. 25) considera que

*por outro lado, o comentário não tem outro papel, sejam quais forem as técnicas empregadas, senão o de dizer *enfim* o que estava articulado silenciosamente no *texto primeiro*. Deve, conforme um paradoxo que ele desloca sempre, mas ao qual não escapa nunca, dizer, pela primeira vez aquilo que, entretanto, já havia sido dito e repetir incansavelmente aquilo que, no entanto, não havia jamais sido dito. (FOUCAULT, 1996, p. 25).*

Nessa perspectiva, acredita-se que o computador conectado à internet, bem como o uso de Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTICS), como o livroclip, podem permitir ao aluno-leitor produzir uma tessitura de cenas enunciativas que recorrem a outras, no formato de um (hiper)texto digital. Desse modo, o livroclip possui uma característica marcadamente intertextual e hipertextual, já que tal gênero digital está vinculado sempre a uma dada obra, seja ela literária ou científica.

Por conseguinte, todo livroclip apresenta um traço de hipertextualidade, termo definido por Genette (1982, p. 8-16) como toda relação que une um texto (texto B – hipertexto) a outro texto (texto A – hipotexto). Nesse sentido, o gênero digital pode ser considerado, então, um hipertexto, expressão utilizada pelo crítico literário francês para definir todo texto derivado de outro – que lhe é anterior – por meio de um procedimento de transformação simples, direta ou indireta, ou por imitação. Portanto, hipertexto e hipertextualidade são, na verdade, duas das várias formas consideradas pelo teórico da literatura como relações transtextuais, isto é, tudo o que coloca um texto, explícita ou implicitamente, em relação com outros textos.

São cinco os tipos de relações transtextuais definidas pelo autor, a saber: (i) a intertextualidade, considerada como presença efetiva de um texto em outro, ou seja, a copresença entre dois ou vários textos; (ii) a arquitextualidade que estabelece uma relação do texto com o estatuto a que pertence (tipos de discurso, modos de enunciação, gêneros literários etc.); (iii) o paratexto, os traços distintivos que envolvem um texto, acrescentam-lhe outro sentido e comentário; (iv) a metatextualidade, vista como a relação crítica, por excelência. É a relação de comentário que une um texto a outro e (v) a já citada hipertextualidade.

Acredita-se que a produção de um livroclip no formato de um game, como o *The Sims* (2009), por exemplo, permite ao leitor – ao fazer uso do audiovisual, de sons, imagens etc. – construir uma narrativa intertextual e hipertextual a partir de uma ou mais relações transtextuais apresentadas pelo crítico literário. Nesse movimento intertextual e hipertextual, o jogador-leitor constrói espaço, tempo, personagens, enredo, um “Era uma vez” por meio da interação propiciada pelo jogo. Deixa de ser, portanto, um mero espectador na narrativa, como posto por Murray (2003, p. 127), e passa a ser ao mesmo tempo autor e personagem no ato de (re)criação de uma obra aberta, dinâmica, interativa, intertextual e hipertextual. Tais aspectos aplicam-se “num conceito de leitura mais amplo, ou no conceito de textualidade que envolve o audiovisual, games, sons, entre outros recursos.” (RODRIGUES, 2010, p. 50).

Em suma, os recursos oferecidos pelo gênero digital fruto da computação gráfica podem contribuir para o aprimoramento da competência linguística do leitor que, ao transitar da análise de uma obra clássica, no formato impresso, para a interpretação e desta para a reflexão até chegar à recriação e à publicação<sup>2</sup> do que foi lido no formato de livroclip, dará ao processo de leitura e escritura a conformação de um programa de vida em que o sujeito-leitor se expõe como um produtor de linguagem, que fala sobre o que leu com alguém que o escute, que escreve a alguém que o leia e o compreenda.

### 3 Procedimentos didático-metodológicos para produção do livroclip

Os alunos-leitores das quatro turmas do 2º ano do CEFET-MG, unidade Araxá, receberam a tarefa de ler as obras produzidas por Bernardo Guimarães, sendo elas, *A Cabeça do Tiradentes*, *O Seminarista*, *O Garimpeiro* e *Rosaura, a Enjeitada* para, posteriormente, produzirem propostas de trabalho a serem apresentadas na VI edição do Festival de Arte e Cultura, cujo tema foi *200 anos de Aleijadinho*. A fim de motivar a leitura

2 O *The Sims* (2009) oferece ao jogador a possibilidade de divulgar as narrativas produzidas nos fãs sites, isto é, sites produzidos por fãs do jogo em todo o mundo. Esses sites oferecem ao jogador leitores potenciais para a sua produção.

dos clássicos produzidos por Bernardo Guimarães, em outras palavras, “visando à leitura da literatura como atividade lúdica de construção e reconstrução de sentidos” (MARTINS, 2009, p. 85), foi utilizado o livroclip como um suporte metodológico para tornar a leitura significativa e prazerosa, e não uma mera atividade escolar.

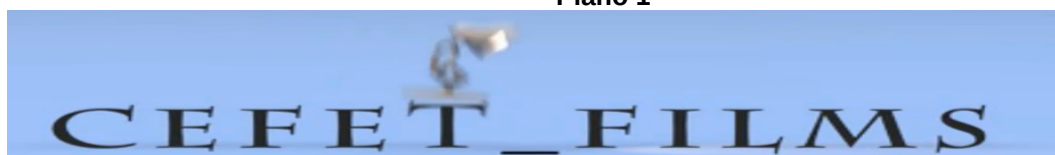
Assim, foi proposta aos alunos a produção de livroclips, em seus formatos mais diversos – videoclipes, videoinstalações, livrogames, publicidade. Os alunos-leitores, divididos em grupos, deveriam escolher uma das modalidades mencionadas e retextualizar a obra, em outras palavras, realizar uma operação textual que envolve “a passagem de um texto escrito para outro texto escrito, especificamente, de um gênero textual para outro gênero textual” (DELL’ISOLA, 2007, p. 38). A tarefa era, então, transformar a obra clássica, o conto de Bernardo Guimarães, no formato de livroclip. Para tanto, o conteúdo do conto deveria ser preservado, como também apresentado numa linguagem adequada ao contexto espaço-temporal dos leitores do Ensino Médio, público do Festival de Arte e Cultura do CEFET-MG.

No entanto, antes da confecção dos livroclips, foi necessário, no decorrer das aulas de Língua Portuguesa, Literatura e Cultura, apresentar aos alunos vários livroclips, de outras obras clássicas, produzidos tanto por professores como também por discentes do Ensino Médio. Além disso, para o trabalho com cada um dos textos de Bernardo Guimarães, foi utilizada a metodologia de leitura que integra: (i) a introdução da obra e do texto, (ii) a motivação para a leitura do texto, (iii) a externalização da leitura por meio de registro, no caso, o livroclip e (iv) a expansão, isto é, a relação do que foi lido com outros textos, como proposto por Cosson (2007, p. 57-66).

#### 4 O livroclip produzido a partir do ponto de vista do aluno-leitor

Como anunciado nas Considerações Iniciais desta interlocução escrita, o livroclip selecionado para este estudo foi produzido no formato do game *The Sims* (2009) e baseado na obra *A Cabeça de Tiradentes*, de Bernardo Guimarães. Por uma questão didática, o objeto de estudo será apresentado em planos que fazem referência às partes I, II, III, IV do texto clássico. A seguir, serão exibidos o primeiro, o segundo e o terceiro planos:

##### Plano 1



Fonte: dados da pesquisa.

### Plano 2



Fonte: dados da pesquisa.

### Plano 3



Fonte: dados da pesquisa.

Diante da tarefa de (re)textualizar a obra clássica, o aluno-leitor cria, como apresentado no plano 1, um paratexto autoral, isto é, de responsabilidade do autor do livrogame, a saber: CEFET\_FILMS. O referido paratexto construído pelo aluno-leitor é um traço distintivo em relação ao texto de Bernardo Guimarães. Desse modo, o livroclip produzido pelo leitor e escritor apresenta um dos cinco tipos de relações transtextuais definidas por Genette (1982, p. 8-16). Assim, o leitor do clássico se inscreve no discurso que produz, deixa a sua marca e singularidade, historiciza o seu dizer. Além disso, ao produzir um traço distintivo, o sujeito-leitor tem a intenção de mostrar para o leitor-espectador do livrogame o lugar de onde fala e escreve. Legítima, portanto, a produção digital, conferindo-lhe uma dimensão institucionalizada.

No conto *A Cabeça de Tiradentes*, Guimarães constrói um ambiente de contação de história a partir do narrador que, num procedimento metalinguístico, estabelece um diálogo com as leitoras: “Quereis, minhas senhoras, que vos conte uma história para disfarçar o enfado destas longas e frigidíssimas noites de maio?” (GUIMARÃES, 1976, p. 03). O narrador dá início à história do seguinte modo: “E pois vou contar-vos a história de uma caveira memorável. É uma simples tradição nacional, ainda bem recente, e da nossa própria terra. Essa história eu a poderia intitular: História de uma Cabeça Histórica.” (GUIMARÃES, 1976, p. 04).

O sujeito-leitor também cria, a partir dos recursos oferecidos pelo *The Sims* (2009), um ambiente de contação de história, por meio de três personagens, a saber: a Maria, o João e, principalmente, a partir da figura do narrador do livrogame: o Vovô. Nesses termos, o sujeito-leitor produz instâncias enunciativas, representadas tanto por Maria (plano 2), como também pela figura do Avô (plano 3), narrador instituído pelo sujeito-leitor para narrar as cenas I, II, III e IV do texto base, retomadas no livrogame. Maria é quem inicia a narrativa (plano 1), “Eu sou a Maria, e esse é o João e esse é o Vovô. Ele adora contar história para mim e, hoje, ele vai contar uma história bem legal para mim” (planos 2 e 3). O leitor cria, então, um ambiente de contação de história, um “Era uma vez” e seus três personagens dentro de uma outra história, a de Bernardo Guimarães, para estabelecer uma relação de diálogo tanto com o leitor contemporâneo, como também com a obra clássica.

As imagens (planos 2 e 3) são narradas no livrogame a partir de um procedimento de arquitecturalidade, já que o modo de enunciação – texto narrado em primeira pessoa –

é observado tanto na obra de Bernardo Guimarães “E pois vou contar-vos a história de uma caveira memorável. Não se arrepiem, minhas senhoras; não é história de almas do outro mundo...” (GUIMARÃES, 1976, p. 4) como também no livrogame – “Vou contar-vos uma história de uma caveira memorável. Não se arrepiem, não é uma história de almas de outro mundo [...]”.

Por conseguinte, há no livrogame produzido pelo leitor um procedimento de intertextualidade, ou seja, a copresença de dois textos pela (re)constituição do modo de narrar. Da mesma forma que o narrador do clássico, o Vovô, narrador do livrogame, estabelece um diálogo metalinguístico com os expectadores do texto digital: “Vou contar-vos a história de uma caveira memorável. Não se arrepiem! Não é uma história de trasgos ou de duendes [...]”. Assim, pode-se dizer que a presença dos narradores e a metalinguagem “E pois vou contar-vos/ Vou contar-vos” em ambas as obras são traços de hipertextualidade (GENETTE, 1982, p. 8-16), isto é, relações que unem o hipertexto B (livrogame) ao hipotexto A (clássico).

Nesses termos, o hipertexto B (livrogame) não existiria tal como ele é sem que anteriormente existisse o hipotexto A (clássico), como salientado pelo crítico literário francês. No entanto, é observado um procedimento de rasura, apagamento, do vocativo “minhas senhoras”, leitoras instituídas pelo narrador do conto clássico. Tal procedimento é uma estratégia de (re)textualização empregada pelo autor do livrogame a fim de direcionar o texto para um público-leitor mais amplo.

Outros traços que distinguem o hipertexto B (livrogame) do hipotexto A (clássico) são as personagens – Maria, o João e o Vovô – bem como o tempo (presente) e o espaço (biblioteca de uma casa contemporânea), ou seja, o aqui-agora (planos 2 e 3) que não faz parte do tempo (passado-1978) e do espaço (cidade de Ouro Preto) específicos da obra de Guimarães. O leitor do clássico elabora, então, uma resposta ao texto lido e, assim, atua como um leitor e escritor responsivo e ativo, como exposto por Bakhtin (1952-53, p. 272). Do mesmo modo que a expressão CEFET\_FILMS (plano 1), Maria, o João e o Vovô (planos 2 e 3), bem como o tempo-espaço instituídos, podem ser interpretados como paratextos, traços que distinguem o hipertexto B (livrogame) do hipotexto A (clássico).

Nesse sentido, o leitor e também escritor descobriu e redescobriu como jogar, negociou os sentidos, decifrou pistas, fez inferências e, nesse movimento dialético e dialógico entre texto-autor-leitor, reconstruiu o jogo – antes dirigido pelo autor do clássico – a partir dos recursos oferecidos pelo *The Sims* (2009). Assim, para introduzir a parte I do texto base, o leitor e produtor do livroclip no formato de game realiza a leitura enquanto um ato híbrido (CASTRO, 2008, p. 16), porque o texto lido ontem significou a chegada a uma diferente interpretação com características de uma invenção, esta materializada a partir da expressão CEFET\_FILMS (plano 1), das personagens e do tempo-espaço apresentados nos planos 2 e 3.

No que diz respeito ao plano 4, a cidade de Ouro Preto ganha, no livrogame, uma versão moderna. As montanhas são apresentadas em destaque. Nessa cena, o narrador-personagem do livrogame descreve a cidade a partir de uma linguagem simples e objetiva: “Essa cidade de Minas, atual Ouro Preto, tinha com justa razão o nome de Vila Rica. Era opulenta e populosa, como bem poucas cidades se podiam contar no Brasil. Havia festas, muito luxo, comércio e o povo nadava na abundância. Isso tudo porque, naquela época, o ouro brotava por essas montanhas”. Já o narrador do texto de Bernardo Guimarães faz uso de uma linguagem mais rebuscada:



Era pelos fins do século passado; em 178... Nesse tempo, esta capital de Minas<sup>1</sup>, que então com justa razão tinha o nome de *Vila Rica*, era opulenta e populosa, como bem poucas cidades se podiam contar no Brasil. [...] Havia quase sempre curros ou touradas, e cavalhadas magníficas; procissões de esplendor e riquezas deslumbrantes; espetáculos teatrais em que a arte suntuosamente protegida pelos governadores era cultivada com esmero no gosto da época; uma literatura própria, se bem que um tanto abastardada pela imitação do classicismo lusitano, literatura de que foram dignos representantes nomes até hoje célebres<sup>2</sup> [...] E tudo isso por quê? Porque naquela época o ouro por essas montanhas como que brotava à flor da terra. (GUIMARÃES, 1976, p. 1).

Ao retextualizar a linguagem do clássico, o aluno-leitor foi capaz de interpretar a descrição rebuscada da cidade de Ouro Preto e adaptá-la para o contexto contemporâneo dos leitores. Como proposto por Compagnon (2001, p. 80), o leitor procurou no texto aquilo que ele disse, tendo como referência o seu contexto contemporâneo. Em uma troca que espelha múltiplas vozes (BARTHES, 1992, p. 73), tornou o texto atual sem, no entanto, excluir ou modificar o seu sentido original. Ao adaptar a linguagem tendo como referência o “aqui” e o “agora”, o aluno-leitor conseguiu fazer uma ponte entre o ontem e o hoje, isto é, entre a obra de Bernardo Guimarães e os leitores contemporâneos.

#### Plano 4



Fonte: dados da pesquisa.

A trilha sonora utilizada pelo autor do livrogame – *Drawbar*, da banda Linkin Park – contribui tanto para situar o leitor-espectador num clima de suspense e mistério, como para despertar uma curiosidade em relação a uma noite tenebrosa e horrenda, ao cochilo da sentinela que vigiava a cabeça histórica, ao aparecimento de um vulto misterioso seguido do desaparecimento do crânio de Tiradentes.

O clima de suspense ainda continua porque o narrador-personagem do gênero digital, assim como o narrador do texto de Bernardo Guimarães, inicia a narração da última parte do conto – “Conheceis essa comprida rua [...]” – sem, no entanto, mencionar quem era o misterioso vulto (plano 7). Tal procedimento revela um projeto de hipertextualidade explícita: em outros termos, um hipertexto retoma, de modo direto, o hipotexto clássico.

### Plano 5



Fonte: dados da pesquisa

### Plano 6



Fonte: dados da pesquisa.

### Plano 7



Fonte: dados da pesquisa.

O clima de suspense só termina quando o autor do livroclip apresenta, assim como no texto original, o morador da rua comprida, um velho de vida retraída, que foi visto pelo povo cultuando um crânio humano (plano 8): a cabeça histórica de Tiradentes. Após alguns anos, depois da morte do velho (plano 9), é que se veio ter conhecimento de que o idoso era o ousado roubador da cabeça de Tiradentes. A respeito da morte do velho, o texto de Bernardo Guimarães diz que “Pouco tempo depois morreu o velho, foi pobremente enterrado no adro relvado da capela do Senhor Bom Jesus, sita na mesma rua, e sua casa tombando em ruínas [...]” (GUIMARÃES, 1976, p. 5).

Diferentemente do texto clássico, o intertexto produzido pelo aluno-leitor afirma que o ousado roubador da cabeça histórica de Tiradentes foi enterrado no quintal de sua casa. Tal aspecto confirma as palavras de Castro (2008, p. 16) quando diz que o ato de (re)leitura não é um mero “reler outra vez”. O leitor foi, portanto, capaz de (re)ler o texto e a partir dele criar uma marca de autoria e de singularidade.

Assim, como posto por Mainguenu (1996, p. 32), por mais que uma narrativa seja oferecida como uma representação de uma história independente, em outros termos, por mais que a narrativa de Bernardo Guimarães seja uma representação anterior, ela só surge a partir da decifração do leitor. Ao decifrá-la, o aluno-leitor deixa de ser um mero

espectador e passa a interagir com a obra clássica para (re)criá-la por meio de imagens, sons e recursos gráficos e interativos. As marcas da (re)criação do sujeito-leitor podem ser visualizadas no plano 9. Nele é apresentada uma cena que não aparece no texto original: a figura da morte com a foice e o vulto ou fantasma de fogo de Tiradentes presenciando a morte do ladrão do crânio histórico.

Plano 8



Fonte: dados da pesquisa.

Plano 9



Fonte: dados da pesquisa.

Para concluir a narrativa, o sujeito-leitor retoma, no plano 10, a partir do procedimento hipertextual denominado de arquitextualidade, a estratégia de conversa com os leitores utilizada no texto de Bernardo Guimarães:

Que é feito porém desse crânio histórico, que tão generoso pensamento abrigou outrora em seu seio? Queria seu possuidor em sua fanática veneração pela liberdade e por aquela relíquia do seu principal mártir, que ela fosse com ele enterrada, e seria cumprida a sua última vontade? Ou ficaria essa relíquia, – digna de ser encerrada em uma urna de ouro, – calcada debaixo dos entulhos das paredes esboroadas da habitação do velho?... (GUIMARÃES, 1976, p. 5).

No entanto, as perguntas apresentadas no texto fonte foram, no livrogame, (re)textualizadas para que o narrador pudesse “puxar conversa” com o leitor contemporâneo, aproximando-o da narrativa: (i) O que foi feito desse crânio histórico? (ii) Será que foi enterrado junto ao seu dono? (iii) Ou ficaria essa relíquia, digna de ser encerrada em uma urna de ouro, escondida debaixo dos entulhos das paredes da habitação do velho? O produtor do livrogame retoma também, no fim da narrativa interativa, o tempo-espço e os personagens criados dentro da narrativa de Bernardo Guimarães (plano 11) para concluir a sua obra e agradecer ao público-espectador:

### Plano 10



Fonte: dados da pesquisa.

### Plano 11



Fonte: dados da pesquisa.

Nesse sentido, percebe-se que o sujeito-leitor se expõe como um produtor de linguagem, que fala sobre o que leu com alguém que o escute, que escreva a alguém que o leia e o compreenda. Estabelece, portanto, um processo interlocutivo, interativo tanto com a obra de Bernardo Guimarães, (re)textualizada no formato do game, como também com aqueles que assistiram ao livroclip durante o Festival de Arte e Cultura do CEFET-MG.

## 5 Considerações finais

O leitor foi capaz de utilizar as duas linguagens – a digital e a literária – para reler, modificar, reinterpretar e, finalmente, criar um outro texto “conforme os olhos que releem e o contexto em que o fazem” (CASTRO, 2008, p. 17). Produziu um outro texto em resposta ao texto lido; entrecruzou fios seus com os que traz o texto clássico, tramando um outro – que é, ao mesmo tempo, o mesmo, mas é outro porque tem um leitor responsivo que, por tal, se constitui ativamente como coprodutor no processo de leitura e escritura.

Como a interação texto-leitor-mundo, em outras palavras, como a leitura do texto literário é uma experiência única, o livroclip é um gênero digital que permite à escola propiciar ao leitor um momento para externalizar o que leu, “é a concretização, a materialização da interpretação como ato de construção de sentido em uma determinada comunidade” (COSSON, 2007, p. 1). O sujeito-leitor, ao produzir o livroclip no formato do game *The Sims* (2009), realizou a leitura literária como um jogo (ISER, 1999, p. 10).

O autor da obra clássica, Bernardo Guimarães, estabeleceu a regra de funcionamento de tal jogo por meio da tessitura textual de *A Cabeça de Tiradentes*, e o leitor, ao descobrir e redescobrir como jogar, negociou os sentidos, decifrou pistas, fez inferências e, nesse movimento dialético e dialógico, reconstruiu o jogo – antes dirigido pelo autor do clássico – a partir dos recursos oferecidos pelo *The Sims*. Produziu um hipertexto constituído por cenas enunciativas que tanto retomam as cenas do clássico, como também vão além delas.

Em suma, o livroclip – gênero digital proveniente da computação gráfica no formato de game – permite a escuta e a valorização da voz do aluno-leitor na recepção do texto

literário, bem como a inter(ação) dos jovens com os clássicos. O leitor deixa de ser um mero espectador da narrativa e passa a ser, ao mesmo tempo, autor e personagem no ato de (re)leitura de uma obra interativa, intertextual e hipertextual.

### Dedicatória

Dedico este trabalho aos alunos das turmas de segundo ano (2014) do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, em especial ao Vinícius Melo, autor dos dados utilizados nesta pesquisa.

### Referências

- BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, [1952-53]2003.
- BARTHES, R. *O rumor da língua*. Lisboa: Edições 70, 1987. S/Z. Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 1992.
- CASTRO, E. M. de M. e. *Livro de releituras e poética contemporânea*. 1.ed. Belo Horizonte: Veredas & Cenários, 2008.
- COMPAGNON, A. *O demônio da teoria: Literatura e senso comum*. Trad. Cleonice Mourão e Consuelo Santiago. Belo Horizonte: UFMG, 2001.
- COSSON, R. *Letramento literário: teoria e prática*. São Paulo: Contexto, 2007.
- DELL'ISOLA, R. L. P. *Retextualização de gêneros escritos*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.
- ELETRONIC ARTS. *The Sims® 3 Edição DVD Especial*. [Manual]. EA Games. 2009.
- FOUCAULT, M. *A Ordem do Discurso*. Trad. Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Editora Loyola, 1996.
- GENETTE, G. *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris: Seuil, 1982.
- GUIMARÃES, Bernardo. A cabeça do Tiradentes. In: *História e Tradições da Província de Minas-Gerais*. Rio de Janeiro, Brasília: Civilização Brasileira, INL, 1976.
- ISER, W; WARNING, R. *Estética de la recepción*. Madrid: Visor, 1989.
- ISER, W. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. Tradução: Johannes Kretschmer. São Paulo: Ed. 34, 1999, v. 2.
- MAINGUENEAU, D. *Pragmática para o Discurso Literário*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- MARTINS, I. A literatura no ensino médio: quais os desafios do professor?. In: BUNZEN, Clécio; MENDONÇA, M. (Org.); KLEIMAN, A. B. [et al]. *Português no ensino médio e*

*formação do professor*. São Paulo: Parábola Editorial, 2006. 3ª ed. junho de 2009.

MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo. Itaú Cultural: Unesp. 2003.

RODRIGUES, R. T. P. *Novos modos de leitura na cultura digital: ações de Incentivo à Leitura e Propostas de Adequação do Acervo da Biblioteca Nacional*. Programa Nacional de Apoio à Pesquisa – FBN/MinC. 2010.

Recebido em 19 de fevereiro de 2015.

Aprovado em 28 de abril de 2015.