

ACTUAL

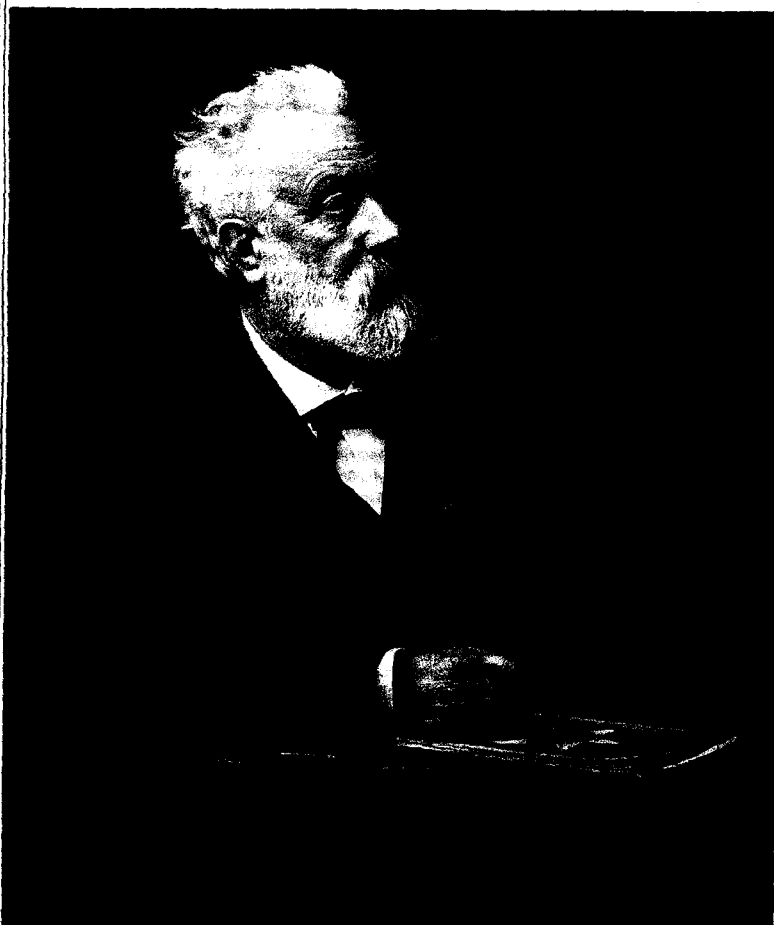
Espresso n° 1727 3 Dezembro 2005

Millennium

M
A
D
A

Júlio Verne, o antecipador

Reedições das suas obras e novos videogames marcam em Portugal o encerramento do ano do centenário da morte de Júlio Verne TEXTOS DE LUÍSA MELLID-FRANCO



Júlio Verne nasceu a 8 de Fevereiro de 1828, em Nantes, onde passou a infância, alternando com a casa de Verão da família, muito perto da cidade. No passado dia 24 de Março cumpriram-se 100 anos da sua morte, em Amiens. Era o mais velho dos cinco filhos do advogado Pierre Verne. A proximidade do porto e das docas foi, provavelmente, de grande estímulo para o desenvolvimento da imaginação do autor sobre a vida marítima e as viagens em direcção a terras distantes. Com nove anos foi enviado para o colégio com o irmão Paul e, mais tarde, o pai, com esperança de que o filho seguisse a carreira de advogado, mandou-o para Paris, estudar Direito. Mas, ali chegando, começou a interessar-se mais pelo teatro do que pelas leis, embora tenha acabado o curso em 1850. O que mais o divertia, porém, era a escrita, tendo assinado alguns libretos de operetas e pequenas histórias de viagens. Quando estes factos chegaram aos ouvidos do pai, este cortou-lhe o apoio financeiro e obrigou-o a trabalhar, primeiro como secretário do teatro lírico e depois como corretor, provando a si próprio e à família poder assegurar a sua estabilidade financeira. Foi nessa altura que conheceu uma viúva com duas filhas

chamada Honorine de Viane Morel, com quem se casou em 1857 e de quem teve, em 1861, um único filho, Michel Jean Pierre Verne, que viria a ser muito importante para a perenidade da sua obra, o que está patente nos últimos escritos, mas sobretudo nos vinte anos que lhe sobreviveu, assim como no contacto regular, durante esta fase da sua vida parisiense em que conheceu os escritores Alexandre Dumas e Victor Hugo.

Considerado na actualidade o precursor do género de ficção científica, é incontestável que Júlio Verne se antecipou ao seu tempo nas predições sobre o aparecimento de novos avanços científicos, como os submarinos, máquinas voadoras, alunagens que descreveu nos seus livros, mas a sua carreira literária apenas se começou a destacar quando se associou a Pierre Jules Hetzel, um editor experiente, que trabalhava com grandes nomes da época, como Alfred de Brehat, Victor Hugo, George Sand e Erckmann-Chatrian, entre outros. Hetzel publicou a primeira grande novela de sucesso de Júlio Verne em 1862, um relato de uma viagem a África, intitulada *Cinco Semanas em Balão*. Essa história fantástica continha detalhes tão minuciosos de coordenadas geográficas, de culturas, do mundo animal, entre outros temas interessantes, que os leitores se perguntavam se o que liam era ficção ou relato verídico. Na verdade Júlio Verne nunca tinha estado num balão nem conhecia sequer África. Toda a informação sobre a história lhe tinha vindo da imaginação e capacidade de pesquisa. Hetzel apresentou Verne a Félix Nadar, um cientista interessado em navegação aérea e balonismo, de quem se tornou grande amigo e que introduziu Verne no seu círculo de cientistas, a cujas conversas o autor foi provavelmente tirar muitas das suas ideias. Este seu primeiro grande sucesso rendeu-lhe fama e dinheiro, por isso a sua produção literária não tinha razões para parar. Continuava, pois, a um ritmo

alucinante. Quase todos os anos Hetzel publicava um novo livro de Verne, quase sempre um grande sucesso.

O seu último livro publicado foi *Paris no Século XX*, que foi escrito em 1863, mas apenas publicado em 1989, quando o manuscrito foi encontrado à guarda de um bisneto de Verne. O livro tem um conteúdo depressivo, e Hetzel aconselhou o escritor a não o publicar na época, pois fugia à fórmula de êxito dos livros já escritos, que falavam de aventuras extraordinárias. Verne seguiu o conselho e guardou o manuscrito num cofre, sendo encontrado mais de um século depois. Até hoje, Júlio Verne é o escritor cuja obra foi mais traduzida em toda a história, com traduções em 148 línguas, segundo estatísticas da UNESCO, tendo escrito mais de 70 livros.

O seu único filho, Michel, considerado um rapaz rebelde, não seguiu as orientações do pai. Júlio Verne mandou-o, aos 16 anos, fazer uma viagem de Instrução, num navio durante 18 meses, com a esperança de que a disciplina a bordo e a vida do mar corrigissem o seu carácter, mas de nada adiantou. Michel acabou por se casar com uma atriz, contra a vontade do pai, tendo com ela dois filhos. A 9 de Março de 1886, um sobrinho do autor, Gaston, deu-lhe dois tiros quando este estava a chegar a casa na cidade de Amiens. Um dos tiros atingiu-o no ombro e demorou a cicatrizar, deixando-o em perigo de morte. No ano seguinte, Verne abandona definitivamente Paris e instala-se em Crottoy onde tinha casa desde 1865. O atentado de que Júlio Verne foi alvo apro-

ximou pai e filho, pois Michel vendo-se na contingência de o perder, passou a encarar a vida com mais seriedade. Neste mesmo ano, morreu o grande amigo do autor e seu editor, Pierre Hetzel, facto que o deixou muito abalado. Nos últimos anos, Verne escreveu muitos livros sobre o uso erróneo da tecnologia e os seus impactos ambientais, sua principal preocupação naquela época. Continuou a sua obra até ao dia da morte, a 24 de Março de 1905. O filho editou alguns dos seus trabalhos que tinham ficado incompletos e escreveu ele próprio alguns capítulos em falta quando o pai morreu, de uma crise aguda de diabetes, deixando impublishedos muitos manuscritos. Alguns foram profundamente modificados por Michel Verne, pressionado pelo novo editor, Jules Hetzel, por sua vez filho de Pierre-Jules Hetzel: foram, assim, acrescentados capítulos inteiros, outros cortados, foram colocadas em cena novas personagens, modificados diálogos e conclusões. Será esse o caso de *En Magellan*, que se transformará em *Les Naufragés du 'Jonathan'* pela pena de Michel. *Le Volcan d'Or* viria, também, a ser consideravelmente alterado, assim como *Le Phare du Bout du Monde*, *L'Agence Thompson & Co.*, *Le Secret de Wilhelm Storitz* e *Le Beau Danube Jaune*. Apenas o já mencionado manuscrito de *Paris au XXe Siècle*, um romance de antecipação, e que apenas viria a ser encontrado e publicado depois da morte do seu bisneto, num cofre deste, não sofreu qualquer «tratamento» por parte do seu extremo filho Michel.

Sobrevoando a obra

Partindo do último romance de Júlio Verne, *Paris no Século XX* (Bertrand, 1995), escrito em 1860 e apenas publicado no final do século passado, parece interessante sobrevoar muito ao de leve a sua obra até *A Invasão do Mar* (Antígona, 2005, trad. de Luís Leitão, 205 págs., €15), trabalho escrito em 1902 sob o nome *La Mer Saharienne* («O Mar Sariano») e publicado no ano da morte do autor, tendo sido o último que reviu na íntegra. É também a mais recente edição em Portugal. Trata-se de uma história que tem por cenário o deserto do Sara, onde um engenheiro pretende criar um mar interior, cavando um canal a partir do Mediterrâneo. A este projecto opõem-se, naturalmente, as tribos nómadas do deserto, o que desencadeia aventuras fantásticas, apoiadas em observações documentadas. Não é, infelizmente, dos melhores livros de Júlio Verne, embora o conteúdo ficcional se tenha inspirado num projecto realmente traçado e estudado pelo capitão François Rouddaire, que fora encarregue pelo Governo francês, em 1873, de efectuar trabalhos geodésicos relativos à meridiana de Biskra, que serve de palco a este romance.

Mas uma visão de conjunto da bibliografia de Júlio Verne sugere imediatamente a alternância flagrante entre obras de antecipação, romances de aventuras onde predomina o conhecimento e a divulgação da história e da geografia e uma última fase de romances, muito mais «sociais», que coincide com os seus derradeiros anos de vida.

Verne era uma pessoa visivelmente bem informada acerca das descobertas científicas do seu tempo e, ao transpor para livro esses avanços técnicos, foi um divulgador ímpar desses conhecimentos. O seu segredo era a colagem da verdadeira ficção às descobertas inovadoras que muito se lhe assemelhavam. Ao entrelaçar a imaginação, a mais moderna investigação científica e a divulgação da história e da geografia de partes longínquas, onde a viagem era o pretexto, conseguia uma grande adesão e entusiasmo, ali-



cerçados num estilo incomparável, popularizado sob o nome «romance científico de antecipação». Para o autor, por exemplo, a electricidade era a energia do futuro em romances como *O Castelo dos Cárpatos*, *Robur, o Conquistador* e *Vinte Mil Léguas Submarinas*.

No que respeita à sua admiração — um pouco provinciana, é certo — pelos americanos, considerados habitantes do país do futuro, a sua obra fala por si. De resto, é importante distinguir em Júlio Verne os romances de juventude, inacabados ou não publicados pelo editor. Estes foram mais tarde refeitos ou profundamente modificados pelo seu filho, Michel Verne, facto a que a Editorial Notícias reagiu em Portugal, publicando-os a partir da edição original da Stanké de Montréal, Canadá.

Como qualquer escritor de génio e leitor compulsivo, Júlio Verne teve períodos na >>

Títulos a não perder

Paris no Século XX (1963), Bertrand, 1995
O Tio Robinson (1861), Livros do Brasil, 1992
Cinco Semanas em Balão (1862), Publicações Europa-América, 1997
Viagens e Aventuras do Capitão Hatteras (1863-1864), PEA, 1983
Viagem ao Centro da Terra (1864), PEA, 1982
Da Terra à Lua (1864-1865), PEA, 1985
Os Filhos do Capitão Grant (1865-1867), L. Brasil, 1989
Vinte Mil Léguas Submarinas (1866-1869), PEA, 1979

À Volta da Lua (1868-1869), PEA, 1981
Uma Cidade Flutuante (1869), PEA, 1983
A Volta ao Mundo em 80 Dias (1872), Dom Quixote, 2000, Verbo, 1990, PEA, 1996
Miguel Strogoff (1874-1875), L. Brasil, 1990
Um Capitão de 15 Anos (1877-1878), PEA, 1991
As Atribuições de Um Chinês na China (1878), L. Brasil, 1991
Os 500 Milhões da Begum (1878), L. Brasil, 1990
A Jangada (1880), Verbo, 1996
O Rei Verde (1881), PEA, 1990
Matias Sandorf (1883-1884), Círculo de Leitores, 1997

Robur, o Conquistador (1885), L. Brasil, 1993, PEA, 1981
Norte Contra Sul (1885-1886), PEA, 1993
O Castelo dos Cárpatos (1886), L. Brasil, 1991
Um Drama na Livónia (1883, revisto em 1903), Braille, 1979
Em Frente da Bandeira (1884), L. Brasil, 1986
Uma Floresta Submarina (1886), PEA, 1998
O Segredo de Wilhelm Storitz (1898, revisto em 1901), Notícias, 1999
O Vulcão de Ouro (1899-1900), Notícias, 2000
O Farol do Fim do Mundo (1901), Notícias, 2003
A Caça ao Meteoro (1901), Notícias, 1999
A Invasão do Mar (1902), Antígona, 2005

>> sua criatividade em que se aninhava num universo particular, quer de um outro autor quer de uma geografia muito precisa. Foi o caso da Escócia de Walter Scott, que, além de ser o palco da saga dos mineiros de carvão em *Les Indes Noires*, é o cenário de uma das mais belas histórias de amor — aparentemente inesperadas em Júlio Verne —, *O Raio Verde*, último raio de sol no momento em que aflora o oceano. Diz-se dele que apenas é visível durante uma ínfima fração de segundo e que quem tem o privilégio de o vislumbrar nunca poderá mentir a si próprio, e aos outros, em relação aos sentimentos. Depois vêm os romances de aventuras, os mais conhecidos e identificáveis com o autor. Não estava, porém, sozinho na sua criatividade nem se coibia em demonstrá-lo de forma mais ou menos explícita. Exemplos há muitos, como em *Da Terra à Lua*, onde destaca uma personagem, Ardan, anagrama de Nadar, aeronauta e fotógrafo francês seu amigo; em *Os 500 Milhões da Begum*, cuja singularidade reside no alemão Schultze que faz espantosamente lembrar Hitler, embora Júlio Verne não pudesse tê-lo conhecido; em *A Jangada*, onde descreve ao pormenor a geografia da Amazônia e no qual Verne cita várias vezes a obra *O Escorpião de Ouro* de Edgar Allan Poe, autor que qualifica como «um grande gênio analítico». Verne apreciava-o abertamente e escreveu mesmo uma sequência de *As Aventuras de Arthur Gordon Pim*, intitulando-a *Le Sphinx des Glaces*.

Também se apropriou de ideias e romances de forma menos no-

bre, por exemplo, em *L'Étoile du Sud*. *Le Pays des Diamants* não foi ideia sua, como não tinham sido as dos 500 Milhões da Begum ou de *L'Épave du Cynthia*: Hetzel tinha comprado os manuscritos a Paschal Grousset (André Laurie) e confiou-os a Verne para serem modificados. Matias Sandorf também faz lembrar de forma evidente *O Conde de Monte-Cristo*, de Alexandre Dumas, a quem, precisamente, Júlio Verne dedica o livro. E não só: *Pitt-Bonhomme*, cuja ação se desenvolve na Irlanda, terá sido inspirado em Charles Dickens; em *Um Drama na Líbânia*, relato ficcionado de um erro judiciário, argumento que Verne retomará em *Les Frères Kip*, são visíveis as lições decorrentes do célebre caso Dreyfus. Mas o mais flagrante terá sido *Em Frente da Bandeira*, protagonizado por um inventor louco que vai valer a Verne um processo por parte de Turpin, um francês que se sente retratado na personagem e nas circunstâncias descritas.

Júlio Verne marcou e marca ainda a literatura contemporânea, continuando a não estar só — desta vez em sentido contrário —, derramando sobre autores de primeira água a sua inspiração. O campeão desta simbiose é, sem dúvida, Georges Perec. (*La Vie Mode d'Emploi*, *La Disparition* e *Espèces d'Espaces*), mas também Raymond Russel (Comentário *J'ai Écrit Certains de Mes Livres*), Julio Cortázar (*La Vuelta al Dia en Ochenta Mundos*) ou Umberto Eco (*Il Pendolo di Foucault*), entre muitos outros. E entre nós, seus incondicionais leitores.

Cine Verne

Um autor consagrado desde os alvares do animatógrafo. Em 1902 tornou-se o primeiro clássico do cinema

Não deve ter havido jovem, da segunda metade do século XIX aos dias de hoje, que tenha aprendido a ler e a gostar da leitura, por quem não tenha passado uma qualquer obra de Júlio Verne pelas mãos. Ele foi, a par de Alexandre Dumas, seu antecedente, de Emilio Salgari e Edgar Rice Burroughs, seus herdeiros, o autor por excelência da juventude. Os quatro autores têm outra característica em comum: as suas personagens criaram uma nova vida e conquistaram ainda mais admiradores com a sua passagem para o cinema.

Júlio Verne foi, inclusive, o primeiro dos quatro a ser consagrado pela nova arte (claro que a popularidade dos dois últimos

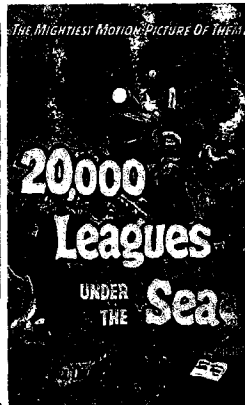
autores citados é já posterior à aparição da sétima arte). Foi logo nos alvares do animatógrafo, em 1902, pelas mãos de um pioneiro genial, Georges Méliès (o George Lucas do seu tempo), num filme que se tornou também o primeiro «clássico» do cinema, *Voyage dans la Lune*, um pequeno filme anedótico e de trucagens ingenuas em que o autor interpretava também o papel do chefe da expedição à Lua. Méliès voltaria a Verne mais de uma vez, em 1907 com uma adaptação de 20.000 Léguas sous les Mers e em 1912 com *À la Conquête du Pôle*, que se inspira no livro *As Aventuras do Capitão Hatteras*. Se juntarmos a estes filmes de Méliès a adaptação ameri-

cana de Miguel Strogoff em 1910 feita por J. Searle Dawley, ficam estabelecidas as linhas principais que seguirão as futuras versões cinematográficas dos livros de Júlio Verne.

20.000 Léguas Submarinas terá sido, talvez, a obra que melhor passou do papel para o celulóide. A «solo» ou acompanhada pela sua «sequela» *A Ilha Misteriosa*, mantendo ambas uma personagem comum, o capitão Nemo. E, foi logo em 1916 que Nemo apareceu na primeira superprodução inspirada em Verne, as 20.000 Leagues under the Sea, dirigida por Stuart Paton, com requintados efeitos especiais (para a época) que incluíram verdadeiras filmagens submarinas. Bem

mais conhecida é a versão produzida pelos estúdios Disney quase três décadas depois, realizada por Richard Fleischer e com um elenco de luxo, onde James Mason tinha uma das suas melhores criações no papel do capitão Nemo, ao lado de um irresistível Kirk Douglas como o arpoador Ned, e de um «polvo gigante» que fez sensação. Não vale a pena citar as versões posteriores feitas para televisão ou vídeo. A par e passo andou *A Ilha Misteriosa*, com várias adaptações (entre elas um «serial»), sendo a melhor a de 1961, devido aos notáveis efeitos especiais de mestre Ray Harryhausen. Fora do cânone verniano, o capitão Nemo fez outras incursões em *Captain Nemo and the Underwater City* de James Hill (1970), sem falar na sua participação na *Liga de Cavaleiros Extraordinários*.

O ciclo *Da Terra à Lua*, iniciado em 1902, irá esperar um pouco mais e por efeitos especiais mais sofisticados. É em 1958 que surge o primeiro filme digno de nota, *From the Earth to the Moon* de Byron Haskin. Se o ciclo é mais pobre em termos de qualidade, não esqueçamos que foi sob a sua influência que a maior parte das





«Voyage dans la Lune», de Georges Méliès

obra-primas de ficção científicas foram feitas.

Já Miguel Strogoff teve maior fortuna na sua passagem directa ao cinema. Em 1926, Viktor Tourjansky realiza, em França, a que será já a terceira adaptação ao cinema das aventuras do correio do Czar, sendo Strogoff interpretado por um dos mais populares actores de então, o russo «branco» (exilado após a Revolução de Outubro) Ivan Mosjoukine. Pouco tempo depois viria a primeira versão sonora, realizada na Alemanha por Richard Eichberg, Der Kurier des Zaren, interpretado por Adolf Wohlbrück (que, após exilar-se na

Grã-Bretanha, fugindo ao nazismo, tomou o nome de Anton Walbrook, bem conhecido dos seus filmes para Michael Powell). Eichberg fez também uma versão francesa e o sucesso levou os americanos a «remontarem» o filme, com novas cenas, distribuindo-o como seu com o título *The Soldier and the Lady* e assinado por Gregory Ratoff. Foi este que por cá se estreou com o título *Miguel Strogoff*. Curt Jürgens seria o novo correio do Czar em dois filmes de Tourjansky na década de 50, e a obra voltaria a ser adaptada várias vezes para o cinema e televisão.

A vertente que falta é a do filme de «aventuras» variadas e exóticas, que vão da travessia do Amazonas e das Cinco Semanas em Balão, às aventuras do Herói de 15 Anos e dos Filhos do Capitão Grant, que teve Maurice Chevalier como intérprete de uma das versões, produzida por Walt Disney, passando pela Viagem ao Centro da Terra, que tem uma

fabulosa versão no filme de Henry Levin *Journey To the Center of the Earth* feito em 1959, e por um insólito Jean-Paul Belmondo em *As Atribuições de Um Chinês na China*, filme de Philippe de Broca. Mas neste campo a mais conhecida e popular adaptação é a de *Around the World in 80 Days*, que em 1956 levou o conhecido cómico mexicano Cantinflas a Hollywood para ser Passepartout, o inseparável criado de Phileas Fogg, no filme de Michael Anderson. Ainda recentemente, outro popular comediante voltaria a esse papel, o mestre do kung-fu Jackie Chan, na mais recente adaptação do clássico de Verne.

Menos conhecidas serão as adaptações de que Verne foi alvo também na antiga URSS, onde foram, paradoxalmente, bastante populares, e que incluem versões de *Os Filhos do Capitão Grant*, *A Ilha Misteriosa* e *Um Capitão de 15 Anos* ou as belíssimas versões que o checo Karel Zeman fez, usando actores reais sobre cenários desenhados, como *A Invenção Diabólica/Vynález Zkazy* e *No Cometa/Na Komete*.

MANUEL CINTRA FERREIRA



9º FESTIVAL DE CINEMA LUSO-BRASILEIRO

4 a 11 DEZEMBRO '05
SANTA MARIA DA FEIRA
Auditório Biblioteca Municipal

JOSÉ ÁLVARO MORAIS PT homenagem póstuma

Foi um dos mais singulares realizadores portugueses cuja obra, embora escassa, vai constar na história do cinema português como uma das mais importantes de sempre.



CARLOS REICHENBACH BR homenagem

Cineasta irreverente que desenvolveu uma obra profundamente autoral dentro de um meio underground como a Boca do Lixo, conseguindo também driblar a censura com a realização filmes que incorporam mensagens políticas muito subtrís.



KIKO GOIFMAN BR documentários

Mostra dos seus mais significativos documentários, acrescida de projecções especiais de filmes mais experimentais em telas diferenciadas na sala de exposições da Biblioteca Municipal.



KLEBER MENDONÇA FILHO BR sangue novo

Depois da dupla premiação ["A Menina do Algodão" e "Vinil Verde"] em Santa Maria da Feira era imperioso dar uma atenção muito especial a este cineasta verdadeiramente talentoso.



CHRISTIAN CASELLI BR à meia-noite com

Um cineasta marcadamente autoral cujos códigos criativos pressupõem a ultrapassagem de fronteiras. Um cinema guerrilheiro que desafia valores estabelecidos, afirmando o conceito "filmes com poucos meios, mas com muita imaginação".



A ficção da ficção

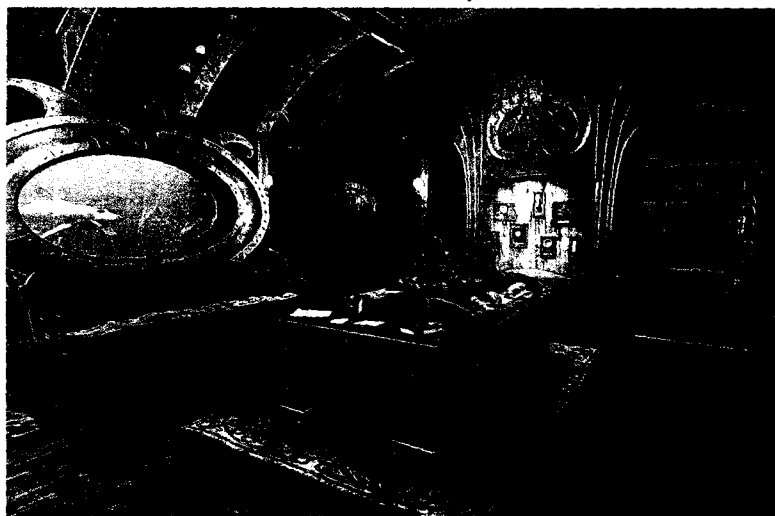
Júlio Verne transformou-se numa das grandes fontes de inspiração dos criadores de videojogos

Um ano de centenário da morte de Júlio Verne, considerado primeiro autor de antecipação científica, o mercado nacional recebe um jogo para computador inspirado num dos livros do autor. Mas não se trata de um caso isolado, dado que outros livros de Verne, bem como outros autores, se tornaram em jogos.

Return to Mysterious Island foi lançado no final de 2004 mas só esta Primavera chega a Portugal. Edição da The Adventure Company, editora que a PlayGames, braço lúdico da Porto Editora, distribui no mercado português, o jogo traça a aventura de uma jovem velejadora, Mina, participante na regata Júlio Verne, que acorda numa ilha após uma violenta tempestade lhe fazer naufragar a embarcação.

A jovem cedo suspeita que a ilha aparentemente deserta parece guardar um segredo. É a descoberta do que realmente esconde o local que envolve o jogador, que controla Mina numa aventura em tudo clássica: objectos que é necessário combinar para obter novas funcionalidades, obstáculos que é imprescindível ultrapassar resolvendo problemas e sucessivos puzzles, alguns complexos e nem sempre muito lógicos, que abrem novas áreas de exploração.

O que realmente separa o jogo de muitos outros é a ligação umbilical à obra de Júlio Verne, aqui usada como ponto de par-



tida para uma recriação do tema. **A Ilha Misteriosa**, de Verne, é a sequência de **20 Mil Léguas Submarinas**. No livro, o capitão Nemo morre após salvar os naufragos de um balão caído na ilha. No jogo, Nemo nunca morreu, o «Nautilus» — o mítico submarino, também já objecto de um jogo lançado em 2003 e disponível em Portugal — nunca foi destruído e a ilha não explodiu. Segundo os autores do jogo, essa história foi inventada por Júlio Verne para deixar em paz o capitão Nemo, que preza a sua vivência solitária. Parte-se da ficção para conceber uma nova ficção.

Os criadores do jogo, a equipa francesa da Kheops Studio, defendem que Nemo criou uma barreira que impede, nor-

malmente, o acesso à ilha... só que algo falhou nessa protecção e Mina está no território do eremita. A partir daqui recria-se, século e meio depois dos acontecimentos narrados pelo escritor francês, uma nova aventura que segue muito a lógica de «fabricar a própria tecnologia» que o autor sempre inscreveu na sua obra. A jovem velejadora tem de aprender a usar os materiais ao seu alcance para ter condições para abandonar a ilha, uma evolução que repete a dos naufragos do aerostato do livro de Júlio Verne. Os elementos da Kheops Studio afirmam que esse é o seu contributo para as celebrações que decorrem este ano.

Esta ligação entre livro e jogo não é caso úni-



«Return to Mysterious Island» (ao alto), «Viagem ao Centro da Terra» e «Atlantis Evolution» (à dir.)

co, contrariamente ao que alguns podem julgar. De facto, ao longo das duas décadas em que os jogos se tornaram um elemento mais regular dos

tempos de lazer que a transposição, adaptação ou inspiração de livros para jogos tem sido uma regra. A literatura é uma excelente fonte para mui-

tos autores e os jogos ajudam muitos jovens no caminho de descoberta de obras que de outro modo talvez nunca tocassem.

Se muitos jogos são simplesmente isso mesmo... jogos, existe uma ampla fatia que excede essa característica ao tentar contar uma história. Os jogos de aventura oferecem, de facto, uma narrativa que alguns leitores consideram de índole literária. Já em 1995 Ted Friedman escrevia no seu ensaio **Making Sense of Software** (www.duke.edu/~tloves/simcity.htm) que era lamentável a forma negligente como os especialistas em literatura lidavam com os jogos de computador, sugerindo que se «tornava necessário encontrar uma forma de análise baseada na interacção específica do texto nesses jogos com o jogador... ou leitor».

Também Espen Aarseth refere no seu livro de 1997 **Cybertext**, que «o jogo de aventura é um género artístico único, com possibilidades estéticas próprias, que devem ser julgadas nesse contexto».



que as aventuras representam. **More Than A Game - The Computer Game as Fictional Form**, de Barry Atkins, uma obra de 1993 editada pela Manchester University Press (ISBN 0719063655) pode ser uma boa pista para os que pretendam entender melhor a discussão instalada. O livro aborda, numa linguagem entendível por leigos, os jogos na perspectiva das histórias que contam e a forma como as contam. Usando como exemplo quatro títulos-chave para o entendimento do universo dos jogos — **Tomb Raider**, **Half-Life**, **Close Combat** e **SimCity** — a obra define os jogos como uma forma narrativa contemporânea, acessível e por isso mesmo excitante, explicando o sucesso granjeado pelos jogos.

Ao evoluírem dos jogos de texto para jogos gráficos, as aventuras ganharam também uma componente tridimensional que em alguns casos levou à incorporação da acção — através de lutas e de movimento no terreno —, definindo novos contornos, mais amplos, para o termo aventura. Alguns acham que essa evolução retirou impacto literário à narrativa, ao dar ao jogador um modelo visual já completo, em vez de o deixar imaginar, através da leitura, o universo descri-

to. A discussão, contudo, não é nova: é como comparar um livro só com texto com uma versão contendo ilustrações.

A prova de que os jogos, independentemente da sua construção literária são um bom veículo de divulgação da literatura e podem conduzir à descoberta dos livros que os originam está, contudo, feita. O continuado interesse das editoras na edição de títulos é o melhor sinal de que a transferência funciona. Dos primeiros jogos de aventura somente com texto que levaram a saga de **Hobbit** e da Trilogia dos Anéis de Tolkien a novos leitores, até a exercícios gráficos herdeiros do clássico **Myst**, como **Viagem ao Centro da Lua**, jogo da Kheops Studio, a lançar este Outono, que se baseia nos livros **Da Terra à Lua** e **Em Redor da Lua**, de Júlio Verne, existe um vasto caminho percorrido, pontuado por títulos que cimentam essa relação.

Os livros de ficção-científica de Frederick Pohl — **Gateway** e **Gateway II: Homeworld** — surgiram no mercado pela mão da Legend Entertainment, uma das equipas que mais se esforçou, nos anos 90, por ligar livros e jogos. **Blackstone Chronicles**, baseado nos livros de terror de Saul Blackstone, é outro sinal dessa busca que encerrou com **The Wheel of Time**, um jogo de acção e aventura suportado pela máquina gráfica de Unreal que foi buscar inspiração às novelas de Robert Jordan.

Viagem ao Centro da Terra, da GMX Media, é outro jogo construído em torno da obra de Júlio Verne, tal como **A Volta ao Mundo em 80 dias**. Mas a lista de «casamentos» é bem maior. O jogo **Sentinel**, **Descendents of Time** baseia-se na novela **The Ichneumon**

and the Dormouse do escritor de ficção-científica Terry Dowling. Terry Pratchett viu a sua saga **Discworld** tornar-se jogo, assim como os livros/filmes de Harry Potter se têm transfigurado em jogos.

O escritor de fantástico e terror H.P. Lovecraft tem sido inúmeras vezes adaptado, com aventuras como **Necronomicon** a recriarem o universo doentio do autor de que este ano surge **Call of Cthulhu**. **Blade Runner** de Philip K. Dick tornou-se jogo, assim como **I Have no Mouth and I Must Scream**, de Harlan Ellison, ou **Rendez-vous with Rama**, de Arthur C. Clarke. E nem clássicos como **a Odisseia**, de Homero, escapam ao olhar do visitante de espaços como o da editora The Adventure Company (www.adventurecompany-games.com), maior mostra da comunicação entre jogos de aventura e livros.

Jack, o Estripador, Drácula, Frankenstein, Dr. Jekyll e Mr. Hyde ou Sherlock Holmes são exemplos das inúmeras figuras imaginárias que voltaram à vida em jogos. Mitos como o da Atlântida ou desastres como o naufrágio do «Titanic» ou a destruição de Pompeia serviram de pano de fundo para mais aventuras. E nem o Fausto de Goethe ou o Anel dos Nibelungos de Wagner escaparam a essa febre de apropriação pelos jogos na busca de um reconhecimento como uma forma renovada de contar histórias. E como que para confirmar que essa aliança não se esgotou, a The Adventure Company prepara-se para lançar o primeiro título baseado nas histórias de Agatha Christie, um projecto que, afirma, a ocupará nos próximos seis anos.

JOSÉ ANTUNES

teatro da trindade * inatel

SALA PRINCIPAL

OS SONHOS DE EINSTEIN

música e letras: Joshua Rosenblum
Joanne Sydney Lessner
encenação: Claudio Hochman
movimento: Jean Paul Buchien
produção: Teatro da Trindade | Inatel



“As vozes dos dois cantores complementam-se brilhantemente num musical onde a música nos traz a memória outros musicais desde **O Fantasma da Ópera** até **Cats**”.

Ana Maria Ribeiro Correio da Manhã Domingo Magazine 30.10.05

4ª a sábado às 21h30 | domingo às 16h00 | m12

FUNGÁGÁ

data extra
8 Dezembro 14h30
bilhetes à venda...

encenação: Claudio Hochman
movimento: Teatro da Trindade | Inatel
sábado às 16h
domingo às 11h | m3

TEATRO BAR

BARTOON

texto e direcção: Carlos Curto
encenação: Teatro Truismo

1 a 17 dez

bilhetes à venda

bilhetes à venda: www.ticketline.pt FRAC | Alameda | <http://teatrotrindade.inatel.pt>
Teatro Trindade 21 342 00 00 3ª a domingo 14h às 20h
reservas 21 003 63 00 reservas grupos 21 342 59 38



teatro da politécnica

EINSTEIN

texto: Gabriel Emanuel (Gordon Wiseman)
interpretação: Fernando Jorge Lopes
produção: Teatro Extremo

só até 3 dez

5ª a sáb às 19h00 > m12
5ª e 6ª às 16h00 (sob marcação)

DA VINCI

texto: Francisco Alves
encenação: Carlos António
produção: Teatro da Trindade | Inatel

sábados e domingos às 16h00
m6

CICLO DAS MATEMÁTICAS

Informações: teatro@inatel.pt | 21 342 32 00 | inatel.inatel.pt | fax: 21 322 57 39