

## “Mistérios da Encantada”: simbologias da água em um roteiro de game

### *“Mysteries of the Enchanted”: symbolologies of water on a script game*

ALINE REBOUÇAS AZEVEDO SOARES<sup>1</sup> & CARMEN LUISA CHAVES CAVALCANTE<sup>2</sup>

reboucas24@gmail.com  
Universidade de Fortaleza

#### **Resumo**

O presente trabalho é parte das pesquisas desenvolvidas pelo MUVIC<sup>3</sup> - Museu Virtual do Índio Cearense. Propõe uma análise da narrativa elaborada para o roteiro de game<sup>4</sup> “Mistérios da Encantada”<sup>5</sup>, criada a partir de três mitos da comunidade indígena cearense jenipapo-kanindé. Enfatiza a concepção do enredo do game e as representações simbólicas identificadas nos mitos escolhidos acerca da água e de elementos a ela diretamente relacionados. Como referencial teórico, vale ressaltar os estudos de obras de Eliade (1993), Propp (1997), Mielietinski (1987), Bachelard (1997), e Campbell (1992).

**Palavras-chave:** Mitos indígenas; narrativas míticas; roteiro de game, simbolismo

---

#### **Abstract**

This work is part of research developed by MUVIC - Virtual Museum of the Cearense Indian. Proposes an analysis of the elaborate narrative script for the game of “Mysteries of Encantada”, created based on three myths of the indigenous community known as jenipapo-Kanindé. Emphasizes the conception of the game’s plot and symbolic representations identified in selected myths about water and elements directly related to it. The theoretical studies is noteworthy works of Eliade (1993), Propp (1997), Mielietinski (1987), Bachelard (1997), and Campbell (1992).

**Keywords:** Indian myths; mythic narratives; game script; symbolism

---

<sup>1</sup> Universidade de Fortaleza – Aluna bolsista PBIC/Funcap.

<sup>2</sup> Universidade de Fortaleza – Professora Doutora /CCG.

<sup>3</sup> O MUVIC é um grupo de pesquisa cadastrado na Unifor, em vigor desde 2008, idealizado e coordenado pela Prof. Dra. Carmen Luisa Chaves Cavalcante. Constitui-se num portal que agrega trabalhos acadêmicos referentes a culturas indígenas cearenses e temáticas afins. Busca também fomentar discussões sobre a diversidade cultural em escolas públicas e privadas do Ensino Fundamental e Médio do Ceará. <www.muvic.com.br>.

<sup>4</sup> Neste trabalho, o termo “game” é utilizado para designar software de entretenimento compatível com suportes e mídias diversos: computadores domésticos, dispositivos móveis ou equipamentos produzidos especificamente para a finalidade do jogo, que são acoplados no aparelho televisor – tais como Playstation e Xbox.

<sup>5</sup> Vencedor da XX Exposição de Pesquisa Experimental em Comunicação – Premio Expocom 2013, na categoria produção interdisciplinar – roteiro de game, fases regional e nacional.

## INTRODUÇÃO

As narrativas míticas dos indígenas cearenses, por conta do processo de hibridismo religioso ocorrido no contato com culturas não nativas, como a do colonizador português, poderiam compor o quadro de “degradação do mito”, processo responsável pela transformação do mito em lenda, romance, superstições, hábitos e pensamentos nostálgicos (Eliade, 1993). O conto maravilhoso como resultado de um processo de distorção do mito, ocasionado por mudanças político-sociais de uma comunidade, constituiria uma forma de degradação do mito<sup>6</sup> (Propp, 1997).

Mielietinski (1987) afirma que enquanto o mito se constitui de uma narrativa feita de deuses e heróis dotados de poderes sobre-humanos em um mundo comum, o conto maravilhoso narra as aventuras de heróis comuns num mundo mágico. O autor destaca alguns aspectos do processo que fariam o mito tornar-se conto maravilhoso, pontuando diferenças entre os dois tipos de narrativa:

(...) Na medida em que o movimento vai do mito ao conto maravilhoso, restringe-se a ‘amplitude’, o interesse se transfere para o destino pessoal do herói. No conto maravilhoso, os objetos a serem adquiridos e os fins a serem atingidos não são os elementos da natureza e da cultura, mas a alimentação, a mulher, os objetos mágicos, etc; que constituem o bem-estar do herói; ao invés do surgimento primordial, temos aqui a redistribuição de certos bens obtidos pelo herói para si ou para a sua comunidade restrita (...) (Mielietinski, 1987: 312).

Brandão (1986) faz referência a Eliade quando desenvolve um conceito de mito, posicionando-o enquanto narrativa mágica e exemplar ocorrida no princípio dos tempos, norteando condutas e revelando a origem de uma realidade a partir de uma hierofania<sup>7</sup>. O autor ressalta ainda a participação de entes sobrenaturais no forjar desta realidade.

Entendemos as narrativas míticas dos jenipapo-kanindé como mitos porque elas, mesmo próximas do conto maravilhoso, não se encontram totalmente dessacralizadas. Também não identificamos completa descrença na sua autenticidade ou invenção consciente (Mielietinski, 1987), pois parte significativa destes indígenas acredita nelas. Nesse sentido, é provável que estejam transitando entre mito e conto maravilhoso.

Mielietinski (1987:77) também aborda a “jornada do herói”, estrutura de narrativa mítica desenvolvida por Campbell: “(...) uma história universalizadora do herói sob a forma de cadeia indivisa de acontecimentos, começando pela saída de casa, passando pela obtenção de ajuda sobrenatural, pelos testes de iniciação, pela obtenção de ajuda mágica e terminando com o retorno”.

Os mitos jenipapo-kanindé apresentam semelhanças com as estruturas do conto maravilhoso e da jornada do herói. O contato com outras culturas a partir do período colonial (século XVI) propiciou intenso sincretismo cultural e religioso nas

<sup>6</sup> Identificamos semelhanças entre o processo de degradação do mito abordado por Eliade e o conceito de conto maravilhoso de Propp. Acreditamos que elas merecem estudo mais aprofundado posteriormente.

<sup>7</sup> Manifestação do sagrado.

comunidades indígenas do litoral cearense. Isto, somado a sucessivos conflitos envolvendo disputas de território, teria ocasionado mudanças nos modos de vida indígenas e certa assimilação do modo capitalista de pensar e de garantir subsistência.

Tais mudanças, seguindo o pensamento de Propp (1997), lentamente iriam refletir-se nos mitos indígenas por meio de supressões ou alterações nas funções dos conteúdos das narrativas, podendo haver inclusão de elementos "não nativos", por vezes mais recentes do que o próprio mito. No caso dos jenipapo-kanindé, encontramos elementos "não nativos" tardios e remotos, do período Colonial: castelos dourados, igrejas, postes de luz, missionários, dentre outros. A Lagoa Encantada ganha destaque nesses mitos, provavelmente por sua importância para a subsistência (pesca e agricultura familiar). Propp (1997), inclusive, discorre sobre a relação entre elementos do conto maravilhoso e sua importância (arcaica ou atual) na vida econômica e social de uma comunidade.

## **1. A CONCEPÇÃO DE "MISTÉRIOS DA ENCANTADA"**

### *1.1. OS MITOS JENIPAPO-KANINDÉ NORTEADORES DO ENREDO*

"Mistérios da Encantada" foi concebido com base em: levantamento bibliográfico e pesquisa documental sobre aspectos culturais dos games; mitos; infância e jogos simbólicos e processos de elaboração de roteiros de games. Houve também uma visita à comunidade em novembro de 2012. Para a elaboração do enredo, foram selecionadas três das muitas narrativas registradas por Sousa (2001) em depoimentos dos jenipapo-kanindé da Lagoa Encantada (Aquiraz-CE).

"O encantamento da lagoa" é uma narrativa mítica sobre o líder de um grupo de missionários que aprisionou cobras letais no fundo da lagoa dos jenipapo-kanindé com uma oração, viabilizando aos índios a pesca e fazer outros usos da água. A comunidade conta até hoje que a lagoa sofreu um encanto, daí o nome "Lagoa Encantada".

"A cobra dos olhos de fogo" não apresenta elementos suficientes para enquadrá-la como narrativa mítica a partir do trabalho de Sousa (2001). Aparentemente, seria personagem/fragmento de um mito: uma cobra com olhos fogo é vista à noite, nadando na lagoa. É, portanto, assunto passível de posterior investigação.

"A viagem do índio com a Mãe D'Água" conta como um índio acidentalmente arpoou o pai da Mãe D'Água, pensando ser um peixe. Ela emerge na superfície da lagoa e leva o índio até seu reino, submerso, para que lhe tire o arpão que ficou preso nas costas.

Foi possível identificar no mito "A viagem do índio com a Mãe D'Água" elementos que claramente nos remetem à jornada do herói: um personagem em seu contexto rotineiro acidentalmente encontra o sobrenatural por de uma aparição que lhe convoca a regenerar um ato que, mesmo cometido com inocência, acarretou sérias consequências – o Peixe-Rei foi gravemente ferido. Para redimir seu erro, o índio realiza uma travessia e conhece um novo mundo.

A adaptação dessas três histórias na constituição do enredo da narrativa propõe uma jornada: o jogador será levado ao reino submerso e mágico da Mãe D'Água; passará por aventuras e obstáculos para chegar ao abismo-prisão das cobras dos olhos de fogo e roubar-lhes o cristal de fogo para impedir que elas fujam da prisão.

O game tem início depois que o índio retira o arpão do Peixe-Rei, o qual lhe incumbirá da missão. O jogador precisa vencer cinco níveis que compõem o caminho a ser percorrido até o abismo-prisão das cobras de olhos de fogo, partindo do pomar encantado do reino submerso.

### 1.2. A JORNADA DO JOGADOR: FLUXO DO GAME

"Mistérios da Encantada" é um roteiro de game infantil cuja faixa etária do público-alvo se dá entre sete e nove anos. Segundo a classificação de Fullerton, Swain e Hoffman (2004) *apud* Sato e Cardoso (2008:05) para gêneros de games, enquadra-se no gênero de aventura: "(...) enfatizam a exploração do mundo, a coleta de itens e as soluções de enigmas e quebra-cabeças e podem combinar elementos de ação. Estes jogos concentram-se no personagem (...)".

Foi utilizado como referencial de elaboração o modelo intitulado "Documento de Design de Game" (do inglês, GDD – *Game Design Document*), considerado por Schuyttema (2008) uma "planta baixa" do game que permite a discussão de seus elementos e dinâmicas com a equipe de desenvolvimento. O GDD propõe viabilizar maior diálogo sobre alternativas que melhor correspondam à proposta do jogo.

Os níveis de "Mistérios da Encantada" apresentam oportunidades de fortalecimento e preparação ao maior desafio do jogador: entrar no abismo-prisão das cobras de olhos de fogo e roubar-lhes o cristal de fogo. Segue uma síntese dos níveis:

1º nível – para cicatrizar possíveis ferimentos, ele irá colher folhas douradas curativas do cajueiro encantado, que estão caindo entre folhas comuns e cajus. Após a conclusão deste nível, surge o "Sr. Caramujo", guia que terá função de "tutorial".

2º nível – pegar quinze conchas luminosas, pois o caminho escurecerá à medida que se aproximarem do abismo. O jogador irá combinar no painel de puzzles três ou mais conchas da mesma cor. Cada combinação forma uma concha luminosa.

3º nível – (*side quest*) O jogador irá optar por ajudar uma tartaruguinha perdida a encontrar suas irmãs, desviando-se bastante do caminho, ou seguir adiante. É um teste de caráter, portanto, se aceitá-lo, ganhará um bônus.

4º nível – encontrar o único objeto capaz de quebrar o invólucro que protege o cristal de fogo: um antigo maracá<sup>8</sup> forjado de conchas que está escondido no meio de uma trilha repleta de anêmonas cujo toque o fará perder pontos de vida.

5º nível – inicia na entrada do abismo/prisão. As cobras estão dormindo, dispostas em forma de labirinto. O cristal de fogo está ao centro. O jogador precisa atravessar este labirinto sem tocar nas cobras ou será envenenado. Por fim, irá enfrentar a cobra-mestre para obter o cristal.

<sup>8</sup> Chocalho indígena utilizado em rituais dos mais diversos tipos, desde cerimônias de casamento à preparação espiritual para uma guerra. O som do maracá costuma marcar o ritmo do canto e da dança dos índios.

## 2. MISTÉRIOS DE UMA NARRATIVA IMERSA EM ÁGUAS ENCANTADAS

Importante meio de subsistência aos jenipapo-kanindé, a Lagoa Encantada assume características míticas na fala dos representantes desta comunidade e é o denominador comum dos três mitos escolhidos para embasar a concepção do roteiro de "Mistérios da Encantada". Esta importância não só no cotidiano da etnia, mas também em seu imaginário nos levou a evidenciar a simbologia norteadora da água neste trabalho e a forma como os demais elementos aqui explorados dialogam com ela.

O mito "O encantamento da lagoa" pode ser considerado do tipo cosmogônico, também conhecido como mito de origem. É por sobre este mito que as demais narrativas dos jenipapo-kanindé se desdobram. Este tipo específico de mito conta o princípio do mundo e a descendência das espécies (Eliade, 1993).

É significativo e procedente este mito cosmogônico ter na água seu mais importante elemento. Segundo Eliade (1993), a água representa o princípio do universo. Por ser princípio, é espaço de nascimentos, de fertilidade. Mas por ser dual, representa também a morte. Submergir e emergir das águas implica, portanto, em morte e renascimento.

A imersão equivale, no plano humano, à morte (...), as águas possuem essa virtude de purificação, de regeneração e de renascimento, porque o que é mergulhado nela 'morre' e, erguendo-se das águas, é semelhante a uma criança sem pecados e sem 'história', capaz de receber uma vida 'limpa' (Eliade, 1993: 158).

O mito "A viagem do índio com a Mãe D'água" constitui a base da narrativa de "Mistérios da Encantada" porque nele os elementos importantes da jornada do herói se apresentam claramente: o índio jenipapo-kanindé aceita a incumbência de regenerar o erro cometido e submerge com a entidade, a fim de retirar o arpão que atravessou o Peixe-Rei. Ao submergir e conhecer um mundo encantado, ele "morre" para a realidade que conhecia, entra em contato com outra realidade – conhecimento antes inatingível – para depois emergir/renascer transformado. Este processo de imersão e emersão seria uma metáfora para a "maturação do eu em direção à sua reconciliação cósmica, é dizer, em direção à individuação ou realização educativa" (Velazquez *et al*, 2013: 04).

### 2.1 MÃE D'ÁGUA: GUARDIÃ E ARAUTO DA HISTÓRIA

O mito "A viagem do índio com a Mãe D'água" traz no nome uma personagem de participação significativa. Mediadora de dois mundos, ela transita por entre águas e seus limites com a terra. É retratada pelos jenipapo-kanindé como uma entidade dual em relação aos homens: agride ou protege, de acordo como se relacionam com a Lagoa Encantada.

A Mãe D'água (...) pode beneficiar ou prejudicar o índio pescador. (...) é vista maltratando com arranhões um índio que tentava soltar sua rede no fundo da lagoa. A atitude da bela moça é compreendida como um socorro aos peixes e um ataque

aos seus predadores: os índios. Em outro momento, os jenipapo-kanindé pedem em oração à Mãe D'água que a pescaria seja produtiva (...) (Sousa, 2001: 26).

De acordo com a jornada do herói, a Mãe D'Água exerce o papel de Arauto, aquele que se aproxima do herói para fazer uma revelação, que costuma ser também um "Chamado à Aventura". É o Arauto que põe a narrativa em movimento. Ele geralmente possui capacidade de transitar entre dois universos distintos, tornando-se mediador/mensageiro da história (Vogler, 1998).

No mito jenipapo-kanindé, a entidade emerge da Lagoa Encantada para comunicar ao índio o erro que ele cometera e convocá-lo a uma viagem de regeneração. Os papéis que a Mãe D'Água representa, tanto no mito como no enredo do game seriam, portando, de guardiã da Lagoa Encantada e de Arauto da narrativa.

## 2.2 A SERPENTE E A ÁGUA

A serpente possui referências diversas e antigas, com significados duais. Iremos focar suas representações a partir do mito "O encantamento da lagoa": um animal cosmogônico, hostil ao homem e ligado a um mundo primitivo e aquático. Partícipe da origem das coisas, a serpente representa tanto o caos anterior à ordem como a destruição desta mesma ordem (Ivanov, In: Toporov, 2001).

Encontramos o caos representado pela hostilidade desses animais que exerciam domínio sobre a Lagoa Encantada (as serpentes matavam qualquer índio que dela se aproximasse). Temos, portanto, um cenário cosmogônico: serpentes (animais míticos e aquáticos) manifestando poder sobre um território aquático, que além de simbolicamente pertencer a elas, constitui-se num espaço/símbolo de origem da vida.

A serpente surge em outras histórias dos jenipapo-kanindé, inclusive como possível personagem/fragmento de um mito, com olhos de fogo, nadando durante a noite nas águas da lagoa. Essa imagem foi incorporada ao enredo de "Mistérios da Encantada" com intuito de acentuar o aspecto sobrenatural da narrativa do game: as cobras aprisionadas no fundo da lagoa pela oração do missionário são mágicas e possuem olhos de fogo – atributo que potencializa sua função representativa de caos, destruição e transformação.

## 2.3 O MISSIONÁRIO E AS ÁGUAS ENCANTADAS

Ainda no mito de origem "O encantamento da lagoa", temos a participação do missionário que profere uma oração e aprisiona as serpentes nas profundezas da lagoa. Ora, uma oração é feita de palavras sagradas, é conjuração de um encanto que dá acesso aos elementos da natureza, portanto, meio de sobrevivência humana: "estas palavras são 'presentes' divinos, bem como sua pronúncia no contexto de rituais sagrados são a via necessária, são a permissão, e condição para usufruir da natureza" (Cassirer, 2003: 78) (grifo do autor).

O missionário estabelece com a água e as cobras uma relação de poder através de palavras sagradas, cuja força manipula a lagoa e aprisiona as cobras em suas

profundezas. No âmbito do conto maravilhoso, esta seria função do xamã (Propp, 1997).

O missionário, no entanto, é o único elemento ativo nesta narrativa, levando-nos a crer que também exerce papel de herói, pois ao invés de revelar as palavras sagradas a outrem digno delas, ele próprio realiza o encantamento. Assim, os personagens referentes ao herói e ao xamã se condensam na figura do missionário, fenômeno identificado por Propp (1997) nos contos maravilhosos.

O missionário representa o sincretismo religioso sofrido pelos jenipapo-kanindé. A catequização iniciada no Ceará Colonial fez dos deuses indígenas seres inferiores, mentirosos e malignos. O Cristianismo, por sua vez, assume com seu "deus verdadeiro" o lugar forçosamente deixado pela crença nativa. A "palavra de Deus" foi "revelada" aos índios pelo missionário. Dotado do poder desta palavra, ele se insere no mito cosmogônico, promove ordem e torna-se miticamente responsável pela existência da comunidade.

O mito cosmogônico narra a origem de um cosmo, de um lugar, constituindo o mito mais arcaico de um povo. Evidências de sincretismo nele anunciam a probabilidade de que todo o saber mítico desta comunidade tenha sofrido alterações ao longo do tempo e do contato com outras culturas.

O enredo de "Mistérios da Encantada" propõe um deslocamento da narrativa mítica quando apresenta um índio como protagonista. Se no mito cosmogônico um missionário instituiu o cosmos, em "Mistérios da Encantada" um jenipapo-kanindé irá proteger esse cosmos.

Vale ainda ressaltar que, no mito, o missionário aprisiona as cobras nas profundezas da lagoa. Sendo a água um elemento dual, que faz inferências sobre vida e morte, é em suas profundezas que temos águas de morte: escuridão, frio, solidão, estagnação (Bachelard, 1997). Mas águas de morte constituem também transformação e renascimento. Assim, parece-nos que esta narrativa resguarda a relação entre caos e ordem se alternando no correr cíclico dos acontecimentos míticos (Eliade, 1992).

#### 2.4 LABIRINTO DE COBRAS EM ÁGUAS DE MORTE

Em "Mistérios da Encantada", a prisão das cobras dos olhos de fogo é um abismo submerso: região profunda e sombria, banhada por águas de morte que nos absorvem, nos mata e conduz, no seu vagaroso fluxo, ao renascimento para uma nova vida (Bachelard, 1997). Por entre águas de morte, o jogador irá passar pelas cobras dos olhos de fogo, que estarão dispostas em forma de labirinto. Segundo Eliade (1993), uma função do labirinto é proteger o centro de um espaço e/ou conhecimento sagrado. Atravessar um labirinto e encontrar seu centro constitui uma prova, um ritual de iniciação que provê ao neófito morte do profano e nascimento do sagrado.

O destino do jogador é o centro deste labirinto vivo, onde se encontra o cristal de fogo, pedra mágica responsável pelo poder latente das cobras de olhos de fogo, cuja força vem aumentando e pondo em risco a segurança da prisão conjurada pelo encanto do missionário. Este nível representa o ápice da jornada, momento crucial

da morte simbólica iniciada com a imersão na lagoa. Chegar ao centro, ao cristal de fogo, é finalmente morrer para o profano, transformar-se e renascer para o sagrado.

No entanto, chegar até o cristal de fogo não encerra a aventura. É preciso enfrentar a cobra-mestre, a mais poderosa de todas e principal guardiã do cristal de fogo. Campbell (1992) entende o embate do herói contra o monstro como metáfora da luta do homem contra seus próprios medos e falhas mais intensos. Simbolicamente, o caminho que nos leva a enfrentá-los diz respeito ao processo de individuação.

### **3. A BUSCA POR REGENERAÇÃO EM ÁGUAS DESCONHECIDAS**

Em “A viagem do índio com a Mãe D’água”, o Peixe-Rei foi acidentalmente arpoado enquanto nadava pela lagoa. O responsável, nosso índio e protagonista da narrativa, precisa viajar a um lugar desconhecido para regenerar a ferida que causou. Este aspecto da narrativa nos remete a uma parte do mito de Percival (“A Busca do Graal”), onde o Rei Pescador (Fisher King) padece de uma ferida impossível de cicatrizar. O mito de Percival serve de analogia ao processo de individuação do homem (Johnson, 1987).

As feridas destes dois personagens míticos – o Rei Pescador e o Peixe-Rei – podem ser entendidas como uma alusão à ferida primordial da humanidade, provocada pelo herói trapaceiro (ilustrado nos mitos de diversas culturas, tais como Prometeu e Lúcifer) que rouba uma centelha divina e reparte-a entre os mortais, originando a consciência – nossa capacidade de produzir e reproduzir cultura (Velazquez *et al*, 2013).

A busca de Percival pelo Santo Graal – que deverá regenerar a ferida do Rei Pescador – por entre terras distantes e desconhecidas, além de constituir-se numa busca por si mesmo, ilustrando simbolicamente o processo de individuação, é também uma eterna busca por regeneração da nossa ferida original.

De forma semelhante, no mito “A viagem do índio com a Mãe D’Água” o jovem índio pescador empreende uma jornada a um mundo desconhecido para regenerar a ferida do Peixe-Rei. Esta é também uma busca por sua própria regeneração e amadurecimento, que ocorrerão com a descoberta daquilo que antes estava “submerso”: todo um mundo de seres aquáticos, vivendo sob as águas da Lagoa Encantada, um universo de conhecimentos sagrados a serem acessados por quem deles se mostrar merecedor.

A jornada do jovem índio pescador o levará ao fundo das águas dessa lagoa, lugar que, segundo Eliade (1993), implica em morte, purificação e retorno. Mas não se retorna da morte impunemente: este movimento, abordado por Velazquez (2013) como “descida ao Hades”, implica numa morte – destruição – regeneração – transformação. O herói morre e é destruído simbolicamente para a vida que tinha; para aquilo que era e para a concepção que possuía de sua realidade. Ao regenerar-se, apreende o conhecimento e as experiências com os quais teve contato e retorna do Hades transformado, tendo agora por missão propagar aquilo que aprendeu – reparar, tal como Prometeu, a centelha divina adquirida.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

"Mistérios da Encantada" é produto de um ano de pesquisas bibliográficas, elaboração de diálogos com autores que discorrem sobre games, educação, infância, mitologias e culturas indígenas; submissões dos primeiros esboços a três orientações distintas<sup>9</sup> e visita à comunidade jenipapo-kanindé. A despeito da "liberdade criativa", houve preocupação em se manter ao máximo a integridade das narrativas míticas da comunidade na adaptação para o enredo do game – estendida à equipe de ilustradores e programadores do G1000<sup>10</sup>, que vem trabalhando em seu desenvolvimento.

Tivemos a oportunidade de partir da proposta de elaboração de um roteiro de game socioeducativo para estabelecer ancoragens com o potencial educativo das narrativas míticas e sua relação com o processo de individuação. Exploramos os recursos da jornada do herói e do conto maravilhoso, identificando elementos arquetípicos dos mitos jenipapo-kanindé e possíveis mensagens, podendo, assim, justificar essas narrativas como norteadores da elaboração de "Mistérios da Encantada".

Procuramos esboçar alguns conhecimentos implícitos nas simbologias dos principais elementos dos mitos trabalhados, demonstrando como eles foram incorporados ao enredo do game. A escolha da água como eixo dessas explanações nos pareceu não apenas interessante como necessária, tendo em vista que o universo mítico dos jenipapo-kanindé é norteado pela Lagoa Encantada, meio de extrema importância para sua subsistência.

Esperamos que esta proposta de estudo de narrativas míticas enquanto material para desenvolvimento de roteiros de games se some a outras iniciativas acadêmicas em explorar os recursos híbridos do game, como técnicas de programação, design e animação; absorção de linguagens de diferentes mídias, da própria narrativa mítica, dentre outros (Santaella, 2009) na resignificação de conhecimentos e culturas.

## REFERÊNCIAS

- Alves, L. (2008) *Relações entre jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso*. Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador, BA.
- Bachelard, G. (1997) *A água e os sonhos: ensaios sobre a imaginação da matéria*. São Paulo: Martins Fontes.
- Brandão, J. (1986) *Mitologia Grega – Vol. I*. Petrópolis: Vozes.
- Campbell, J. (1990) *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena.
- Cassirer, E. (2003) *Linguagem e mito*. São Paulo: ed. Perspectiva.

<sup>9</sup> Profa. Dra. Carmen Luisa Chaves Cavalcante – Doutorado em Comunicação e Semiótica (PUCSP); Profa. Esp. Lizie Sancho Nascimento – Especialização em Design Gráfico (FA7-CE) e Prof. Dr. Carlos Velazquez Rueda – Doutorado em Música (Concervatoire National de Musique Du Raincy), por meio de submissão de esboço do roteiro ao grupo de pesquisa MITHO – Movimento Transdisciplinar do Homem, vinculado à Unifor, do qual ele é idealizador e coordenador.

<sup>10</sup> O G1000 – Grupo de Mídia Interativa da Unifor, trabalha com desenvolvimento de sites e jogos eletrônicos para projetos sem fins lucrativos e encontra-se sob atual coordenação dos professores Lima Júnior e Aderson dos Santos Sampaio, ambos professores alocados na Unifor.

- Eliade, M. (1992) *Mito do eterno retorno*. São Paulo: Mercuryo.
- Eliade, M. (1993) *Tratado de história das religiões*. São Paulo: Martins Fontes.
- Johnson, R. (1987) *He: a chave do entendimento da psicologia masculina – uma interpretação baseada no mito de Parsifal e a procura do Santo Graal, usando conceitos psicológicos junguianos*. São Paulo: Mercuryo.
- Mielietinski M. (1987) *A poética do mito*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária.
- Propp, V. (1997) *As raízes históricas do conto maravilhoso*. São Paulo: Martins Fontes.
- Santana, C et al. (2006) “Tríade: delineando o processo de construção de um roteiro de um jogo eletrônico”, *Anais do VI SBGames*, v. 7.
- Santaella, L. (2009) “A relevância dos games”, *RUA – Revista Universitária do Audiovisual*, UFSCAR.
- Sato, A & Cardoso, M. (2008) “Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos”, *Proceedings of SBGames*, v. 8.
- Schuytema P. (2008) *Design de games: uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning.
- Sousa, K. (2001) *Identidade, cultura e interesses: a territorialidade dos Jenipapo-Kanindé do Ceará*, Fortaleza: Universidade Federal do Ceará.
- Toporov, V et al. (2002) *Arbol del Mundo: Diccionario de imágenes, símbolos y términos mitológicos*, Casa de las Américas/UNEAC.
- Velazquez, C., Mendes, P & Soares, A. (2013) “Tecnologia em jogo: o mito como incentivador da experiência do real” in VII Congresso Aprendizaje e Cibersociedad, Madrid.

## ANEXOS



Figura 1 – Concept do protagonista índio pescador (em andamento), pela equipe do G1000/Unifor

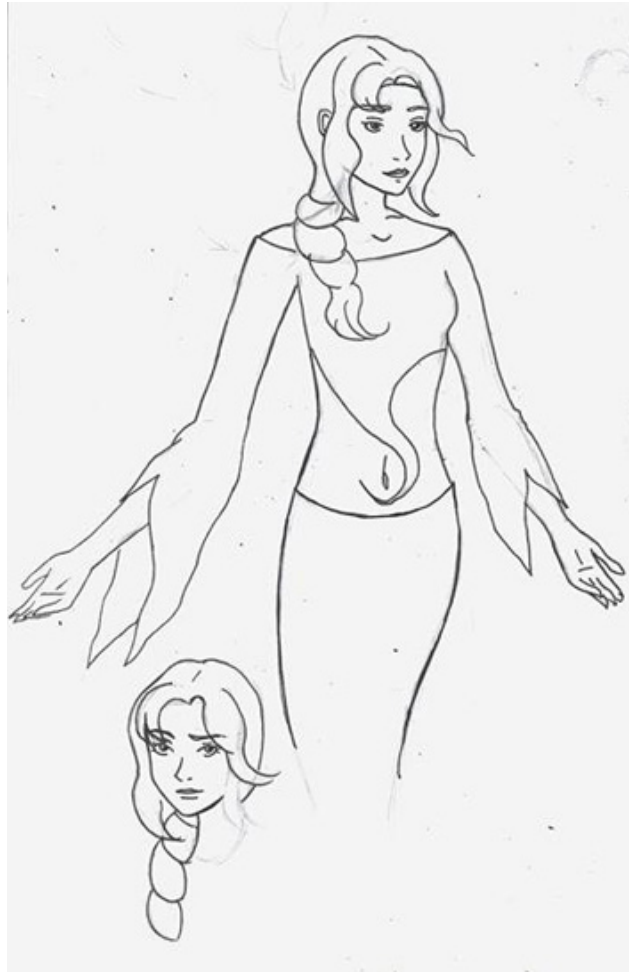


Figura 2 - Concept da Mãe D' Água (em andamento), pela equipe do G1000/Unifor



Figura 3 Concept da última fase do game, a entrada do labirinto de cobras (em andamento), pela equipe do G1000/Unifor