

## **Cordel como estética de resistência em *Deus e o diabo na terra do sol* e *Arida: backland's awakening*<sup>1</sup>**

*Felipe de Castro Muanis<sup>2</sup>*

*Thales Eduardo Soares Martins<sup>3</sup>*

**Submetido: 28/04/2025**

**Aceito: 30/05/2025**

### **RESUMO**

Este artigo tem como objetivo investigar se um jogo de videogame pode ser caracterizado como uma obra que se contrapõe às narrativas convencionais da indústria cultural. Para isso, analisa-se o uso do cordel, "veículo de educação do povo", segundo Luiz Beltrão (1982, p. 93), e da oralidade sertaneja em duas produções que dialogam com a cultura nordestina: o filme Deus e o diabo na terra do sol (1964), de Glauber Rocha, e o jogo brasileiro Arida: backland's awakening (2019). A proposta é compreender de que forma o jogo constrói discursos alternativos à narrativa hegemônica da indústria de videogames por meio de elementos enraizados na tradição popular do sertão.

**PALAVRAS-CHAVE:** Oralidade; Literatura de Cordel; Videogame; Cinema; Folkcomunicação.

---

<sup>1</sup> Este trabalho foi realizado com o apoio da CAPES e faz parte da minha dissertação de mestrado, compondo um dos capítulos da pesquisa.

<sup>2</sup> Felipe Muanis é Doutor em Comunicação Social pela UFMG e Professor Associado do Departamento de Artes e Design e do Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens na Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil. É coordenador do IMACS – International Master in Cinema Studies e o ENTELAS, grupo de pesquisa em conteúdos transmídia, convergência de culturas e telas. Pesquisa a imagem em diversas mídias como a ilustração, o cinema, a televisão, a fotografia e a história em quadrinhos.

<sup>3</sup> Thales Eduardo Soares Martins é Mestre em Artes, Cultura e Linguagens pela UFJF e graduado em Jornalismo pela PUC-Rio. Integra o ENTELAS, grupo de pesquisa em transmídia e culturas de convergência. É subeditor da revista Nava, da pós-graduação em Artes da UFJF.

## **Cordel as an aesthetic of resistance in *Black god, white***

### ***devil and Arida: backland's awakening<sup>1</sup>***

#### **ABSTRACT**

This article aims to investigate whether a video game can be characterized as a work that challenges the conventional narratives of the cultural industry. To that end, it analyzes the use of cordel literature, "a vehicle for educating the people," according to Luiz Beltrão (1982, p. 93), and sertanejo orality in two productions that engage with Northeastern Brazilian culture: the film *Black god, White devil* (1964), by Glauber Rocha, and the Brazilian video game *Arida: backland's awakening* (2019). The goal is to understand how the game constructs alternative discourses to the hegemonic narrative of the video game industry through elements rooted in the popular traditions of the sertão.

**KEY-WORDS:** Orality; Cordel Literature; Videogame; Cinema; Folkcommunication.

### ***Cordel como estética de resistência em *Dios y el diablo en la tierra del sol* y *Arida: backland's awakening<sup>1</sup>****

#### **RESUMEN**

Este artículo tiene como objetivo investigar si un videojuego puede ser comprendido como una obra que se contrapone a las narrativas convencionales de la industria cultural. Para ello, se analiza el uso del cordel, "vehículo de educación del pueblo", según Luiz Beltrão (1982, p. 93), y de la oralidad sertaneja en dos producciones que dialogan con la cultura del nordeste brasileño: la película *Dios y el diablo en la tierra del sol* (1964), de Glauber Rocha, y el videojuego brasileño *Arida: backland's awakening* (2019). La propuesta es comprender cómo el juego construye discursos alternativos a la narrativa hegemónica de la industria de los videojuegos mediante elementos enraizados en la tradición popular del sertón.

**PALABRAS-CLAVE:** Oralidad; Literatura de Cordel; Videojuego; Cine; Folkcomunicación.

"Tio, se algum dia tornar-me escritor fique certo que  
escreverei sobre minha terra."  
(Glauber Rocha, aos 13 anos)

## Introdução

Estimulado por indicadores que destacavam o Brasil como 13º maior produtor de games do planeta e terceira maior população de jogadores, com aproximadamente 66 milhões de pessoas, o Ministério da Cultura (MinC) e a Agência Nacional de Cinema (Ancine) lançaram, em dezembro de 2018, uma nova política de incentivo para o setor. O investimento de R\$ 35,25 milhões pelo Fundo Setorial Audiovisual (FSA) foi anunciado em São Paulo pelo então ministro da cultura Sérgio Sá Leitão durante a Comic Con Experience 2018 (FERREIRA, 2018).

Esses avanços nas políticas de incentivo à produção audiovisual permitiram, na última década, o desenvolvimento da indústria independente nacional e a valorização da cultura do país em um cenário em que a criação e produção dos principais jogos eletrônicos estão inseridas em contextos colonialistas. Para os autores Nick Dyer-Witheford e Greig de Peuter os “jogos eletrônicos são mídias exemplares do Império. Eles cristalizam de forma paradigmática sua constituição e seus conflitos” (2009, p. XXIX).

Como alternativa a essa visão eurocêntrica da indústria, e com a política de investimentos federais e estaduais no setor de games no Brasil, surgem iniciativas com a ambição de disputar a atenção dos jogadores com games autorais e independentes. Entre essas possibilidades, um jogo brasileiro se destaca-se por suas semelhanças estéticas e culturais com o filme *Deus e o diabo na terra do sol*, de 1964, do diretor baiano Glauber Rocha.

Em 2019, o estúdio soteropolitano Aoca Game Lab, em parceria com o Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Comunidades Virtuais da Universidade Estadual da Bahia (UNEBA), lançou *Arida: backland's awakening*, um jogo do gênero aventura com características de sobrevivência. Com aporte financeiro da Secretaria de Cultura do Estado da Bahia (SECULT), através do Edital Culturas Digitais FCBA 2014 (Sampaio, 2019), o jogo foi lançado na Steam, plataforma de distribuição de jogos digitais. *Backland's awakening* é a primeira parte da série *Arida*, que terá novos capítulos ao longo dos próximos anos.

No game, uma menina afro-indígena de 13 anos precisa atravessar o sertão baiano em busca de uma “terra prometida”. Antes disso, no entanto, ela deve se preparar para a jornada

recolhendo itens que a ajudarão a enfrentar desafios como a fome, a sede e a fadiga. As propostas principais de *Arida* são a caminhada pelo sertão e a exploração do cenário.

## Metodologia

Em uma indústria dominada “massivamente por narrativas ancoradas em mitos e culturas eurocentradas” (Silva, 2020, p. 236), *Arida* se caracteriza pela ambientação composta por elementos estéticos e culturais como a literatura de cordel, a escassez de recursos, a seca e a luta de classes – particularidades identificáveis também no filme de Glauber Rocha. Entre essas características, destaca-se a oralidade, elemento fundamental em *Deus e o diabo* e em *Backland's awakening*. A partir da *Crítica da imagem eurocêntrica* (2006) de Ella Shohat e Robert Stam, pretende-se compreender se um jogo pode ser caracterizado como uma obra que se opõe às narrativas convencionais da indústria.

Um dos aspectos principais para a legitimação científica da Folkcomunicação, como vertente teórica no campo das ciências da comunicação, é sua capacidade de evidenciar as transformações da cultura popular – especialmente do folclore – diante das dinâmicas do processo de modernização em contextos latino-americanos, como o brasileiro (Gushiken, 2011, p. 3). A relação proposta entre os videogames e a Folkcomunicação justifica-se pela ênfase na oralidade presente em *Arida*, elemento também marcante em *Deus e o diabo na terra do sol*. Ao reconhecer o papel do folclore na concepção do videogame e considerando-o como mídia, conforme propõem Oliveira e Mota Filho (2017, p. 7), a análise insere-se no campo da Folkcomunicação, mais especificamente no conceito de Folkmídia, ao evidenciar a circulação de “elementos da Folkcomunicação” por meio de linguagens técnico-midiáticas.

Neste trabalho vamos pesquisar as características mais relevantes de tradições orais ancestrais e identificar os principais atributos da literatura de cordel. Na sequência, investigaremos o emprego da oralidade sertaneja nas duas obras à procura de pontos de interseção entre filme e game, para finalmente descobrir se um jogo como *Arida* pode romper com a visão hegemônica da indústria de videogames. Para tanto, realizaremos uma análise quantitativa de *Arida* e de *Deus e o diabo*, além da revisão de literatura dedicada à oralidade.

## A oralidade

O *Dicionário do folclore brasileiro*, de Câmara Cascudo, define “literatura oral” como um conjunto de “manifestações culturais, de fundo literário, transmitidas por processos não gráficos”. (2005, p. 515). No entanto, muito tempo antes de Gutenberg inventar a imprensa, as trovas medievalistas circulavam por boa parte da Europa em cópias manuscritas e, mesmo assim, como explica José Ramos Tinhorão, não perderam seu caráter oral, pois “o que vinha a se multiplicar através da impressão em papel era apenas o produto da tradição oral” (2006, p. 143). Por sua vez, Walter Benjamin diferencia a narrativa oral da escrita (e decreta a morte da oralidade) a partir do surgimento do romance no início da modernidade. Para o autor, o romance não “procede da tradição oral nem a alimenta”, além de ser “essencialmente vinculado ao livro”. (2012, p. 217). Para evitar interpretações inexatas, não usaremos a expressão “literatura oral” como empregada por Câmara Cascudo.

A cultura oral se caracteriza pela efemeridade: o que não é memorizado e repetido, é esquecido. Por isso, respeita a ancestralidade da sociedade em que se fundamenta, sendo tradicional e conservadora. A sociedade que preserva seu saber pela oralidade tem como esteio “anciões e anciãs sábios que se especializam em conservá-lo, que conhecem e podem contar as histórias dos tempos remotos.” (Ong, 1998, p. 52). Dessa forma, a oralidade e o cordel, herdeiro dessa tradição, podem ser compreendidos como importantes instrumentos de educação popular (ALBERTO, 1982, p. 93). No entanto, isso não significa que esse conhecimento não sofra transformações.

A narrativa falada pode ser tratada tanto como obra coletiva, posto que se trata de patrimônio comunitário, quanto como produção individual. Apesar da composição da poesia popular ser considerada uma atividade subjetiva, a evidência da manutenção de tradições dos poemas ibéricos nos cantos do povo sertanejo do Brasil é um indicativo de que os saberes comunitários ditam parâmetros aos criadores. Mesmo mantendo certos padrões e recursos estilísticos, comprehende-se que as histórias são remodeladas por novos poetas com o passar de gerações. Como explica Lêda Tâmega Ribeiro, “só é possível falar em poesia coletiva, enquanto obra voltada para a coletividade, levando em conta seus gostos e preferências. É isso que faz da poesia popular obra eminentemente social.” (1985, p. 64).

A partir da conclusão de que a narrativa oral é uma obra ao mesmo tempo subjetiva e coletiva, transmitida ao longo de gerações respeitando tradições estilísticas, é possível apontar uma origem para o poema oral sertanejo? Para responder esta questão, vamos fazer uma breve investigação sobre as tradições orais na antiguidade, na idade média e nas sociedades afro-brasileiras e indígenas brasileiras.

Em *Cultura popular: temas e questões*, José Ramos Tinhorão entende que, “desde a *Ilíada*, as grandes criações épica-étnicas” se alimentam da “antiga tradição oral popular”. (2006, p. 138). Walter Ong acrescenta que a narrativa homérica reconhece e se beneficia de formas ordinárias como as frases feitas e métodos predefinidos:

Os gregos homéricos valorizavam os clichês porque não apenas os poetas, mas o mundo noético oral ou o mundo do pensamento apoiava-se na constituição formular do pensamento. Na cultura oral, o conhecimento, uma vez adquirido, devia ser constantemente repetido ou se perderia (1998, p. 33).

Ong explica que, na Grécia, antes do surgimento da escrita, todo conhecimento era memorizado (1998, p. 46). À luz do estudo de Berkley Peabody, afirma que a ideia da épica oral grega se baseava mais na memória de recursos estilísticos do que em uma trama elaborada pelo poeta. De acordo com Peabody, “um cantor executa não uma transmissão de suas próprias intenções, mas uma percepção do pensamento tradicional para seus ouvintes, e até mesmo para si próprio.” (1975, p. 176, apud Ong, 1998, p. 164).

Ao longo do tempo, surgiram novos tipos de contadores e cantadores, que interpretavam e transmitiam poemas reformulados. Essa apropriação “pela gente mais humilde” levou esse tipo de narrativa às ruas e praças públicas. Nesse contexto, tornou-se comum a figura do trovador “cego pedinte”, que se especializava em instrumentos da época para ganhar a vida tocando e cantando (Tinhorão, 2006, p. 138). Tinhorão reforça a importância da narrativa oral de caráter popular:

Seriam essas vozes do povo, pois, que se encarregariam não apenas de estender no tempo a tradição secular das histórias em canto-falado, mas de levar a notícia dessa arte urbana aos mais longínquos rincões. (2006, p. 138).

No entanto, com a disseminação da escrita na Grécia Antiga, o conhecimento foi considerado uma característica exclusiva da palavra escrita. O saber não precisava mais ser

memorizado, pois era possível registrá-lo e arquivá-lo. Nesse cenário, a oralidade foi considerada danosa e ultrapassada por não contribuir para o aprimoramento da razão (Platão, 2012, p. 397). Por essa razão, a poesia épica de Homero foi banida do sistema educacional grego por Platão. Séculos mais tarde, ainda na Antiguidade, a narrativa oral voltou a ser combatida, desta vez por causa de seu caráter “étnico-pedagógico”. O alagoz foi a Igreja Católica, “em nome da unidade político-espiritual pregada pelo bispo de Roma.” (Tinhorão, 2006, p. 61).

Na Idade Média, assim como na Antiguidade, o trovador era ao mesmo tempo retransmissor de saberes ancestrais e criador, ao adaptar o conhecimento apreendido no passado para a sociedade presente. Para ser reconhecido, ele precisava ter conhecimento enciclopédico, que demanda capacidade mnemônica, e respeitar convenções, que garantiriam o aprendizado da experiência contada. Jerusa Pires Ferreira explica que no período, o fazer artístico utilizava-se de recursos alegóricos com objetivos moralizantes e educacionais. E a cultura popular foi a ferramenta ideal para preservar e disseminar tais ensinamentos.

Pretendia o autor fazer-se passar por um tesouro, no sentido enciclopédico, de conhecimento e sabedoria, tendo a função de transmitir para um determinado grupo que, em princípio e por princípios, dominava e aceitava os códigos de ensinamento. (2019, p. 112).

As canções de gesta, herdeiras das narrativas épicas da Antiguidade, destacam-se entre todas as tradições da narrativa oral na Idade Média. A pesquisadora Lêda Tâmega Ribeiro, explica que as “*chansons de geste*” celebravam os “feitos heroicos e patrióticos dos nobres senhores, as explorações guerreiras dos heróis nacionais e dos cavaleiros cristãos contra os infiéis” (1985, p. 80).

Quando a escrita avança na Europa, o poeta da oralidade medieval perde importância como depositário de tradições ancestrais e conhecimentos históricos. Ella Shohat e Robert Stam explicam que o apagamento de mitologias fundadoras europeias levou o “não-escrito” a ser igualado à ignorância e ao analfabetismo, “dando aos escritos europeus a autoridade da verdadeira interpretação histórica” (2006, p. 415).

Posteriormente, no fim da Idade Média, a Igreja voltaria a perseguir os cantores populares quando esses transformaram suas obras em narrativas cavaleirescas. Foi nesta

época, mais precisamente no século XIV, que surgiu a ideia do “pecado das orelhas”, com o objetivo de impedir que cristãos caíssem na tentação dos prazeres do canto enganoso. Apesar disso, a narrativa oral não perdeu a popularidade, tanto que a produção artística oral ibérica se popularizou no século XV, “quando poetas adotaram – principalmente em Portugal – a fórmula métrica da antiga epopeia”. (Tinhorão, 2006, p. 61 e 143). E foi assim que a oralidade medievalista chegou ao Brasil.

No século XVII, a Europa teve o primeiro contato com a oralidade africana com a intensificação das viagens colonizadoras. No entanto, viajantes árabes já tinham conhecido os narradores africanos no século XV. Classificados como músicos pelos europeus e como poetas pelos árabes, os griots tinham uma função ainda mais profunda nas sociedades africanas ocidentais. (Kouyaté, 2021).

Guarda das convenções sociais, “genealogista das famílias reais e difusor das gestas e epopeias de seu povo” (Lopes; Macedo, 2017), esse narrador exercia o papel de historiador, à medida que registrava fatos comunitários, e o de comunicador, sendo o responsável por transmitir essas memórias (Chisholm, 1992, p. 22) de forma participativa. Assim como os anciãos e as mulheres da aldeia faziam uso da narrativa oral para guardar e transmitir tradições originais indígenas no Brasil, na maioria das sociedades nativas africanas o griot respondia por esse costume.

Contos, histórias e ditados estão no centro da tradição africana. Através do exercício com os contos são trabalhados aspectos que necessitam de um engajamento total do contador com a palavra, o sentido, as imagens, a sonoridade, o ritmo e a transmissão do conhecimento. (Kouyaté, 2021).

Para o griot, é fundamental narrar o passado à luz do conhecimento presente, e comentar o presente a partir dos ensinamentos do passado, como explica Chisholm (1992, p. 21). Assim, quando um ouvinte se transforma em contador, ele deve, a partir da tradição coletiva e da própria experiência, transmitir essa sabedoria às novas gerações. Como explicam Nei Lopes e Luiz Antônio Simas, esse “conhecimento transmitido oralmente, pelo Verbo atuante, deve ser passado, do mestre ao discípulo, por meio de sentenças curtas, baseadas no ritmo da respiração” (2020, p. 35-36).

O hábito de contar histórias não é comum apenas aos gregos, aos griots da África Ocidental e às culturas que herdaram essas tradições. A oralidade é bastante presente nas

sociedades indígenas do Brasil. De acordo com dados do IBGE de 2010, existem mais de 305 povos originários no Brasil, com aproximadamente 900 mil pessoas. De acordo com o Ministério da Educação, no Brasil, são faladas aproximadamente “274 línguas indígenas” (2024). Entre tantos idiomas nativos, historicamente, o tupi foi o mais presente na colônia, sendo falado por boa parte dos brasileiros até meados do século XVIII, quando, em 12 de outubro de 1727, foi proibido por D. João V, Rei de Portugal.

Em tupi, poranduba significa “história, notícia ou pergunta” (Casoy, 2009, p.12). É a oralidade de tradição tupi, com histórias sobre a origem do mundo e das pessoas, contada pelos líderes anciãos e pelas mulheres às crianças da aldeia. Compreende-se, portanto, que a arte verbal indígena tem a função de educar os mais novos com os saberes antigos, construindo um repertório de uso coletivo transmitido ao longo de gerações.

Para obter êxito na transmissão desse repertório, o narrador não apenas reproduz o texto que foi contado a ele no passado, mas o reinterpreta, tornando-se também autor da história a cada nova apresentação, (Borges, 2013, p. 32). E assim, de geração em geração, respeitando as tradições e recursos linguísticos como ritmo, rima e métrica, o ouvinte e futuro autor deve “atualizar os repertórios e encontrar novos sentidos que se perpetuarão em novos rituais que abrigarão elementos novos num circular movimento repetido à exaustão ao longo de sua história” (Munduruku, 2009).

O desembarque dos portugueses no Brasil, no século XVI, trouxe na bagagem a tradição oral ibérica popular originária do século XI, mais precisamente “na louvação cavalheiresca das gestas” (Tinhorão, 2006, p. 137). Com a intensificação das viagens colonizadoras e o sequestro de africanos escravizados, chegou também ao Brasil a tradição oral da África Ocidental. Esses saberes encontraram-se aqui com as narrativas indígenas, que, como vimos anteriormente, sofreram com um apagamento promovido pela coroa portuguesa. Enfim, no final do século XIX, surgiram os primeiros registros impressos de uma oralidade reinventada e renovada pela cultura sertaneja, com as obras do artista paraibano Leandro Gomes de Barros.

A narrativa oral popular sertaneja é herdeira da tradição medievalista e também tributária de recursos tradicionais às oralidades ibérica, africanas e indígenas. No entanto, o objetivo deste artigo não é reviver a “fábula das três raças”, doutrina determinista que defende que a sociedade e a cultura brasileira são estabelecidas pelo cruzamento das culturas

portuguesa, africanas e indígenas sem considerar que “hierarquias asseguram a superioridade do branco como grupo dominante” (Damatta, 1987, p. 75). O propósito do estudo destas tradições orais é encontrar elementos em comum com a oralidade sertaneja, assim como possíveis contradições para que seja factível determinar se a literatura de cordel do game *Arida: backland's awakening* pode ser identificada como estética de resistência. Entre os cruzamentos investigados, destacam-se o respeito às ancestralidades e às tradições, o caráter documental da narrativa, a finalidade educacional, a autoria subjetiva de saberes coletivos e as transformações promovidas pelos narradores ao longo das gerações – características importantes para esta pesquisa.

Os narradores do sertão, ora alfabetizados, ora contando apenas com uma admirável capacidade mnemônica, exerciam socialmente o papel de cronistas populares, que contavam e cantavam histórias oriundas das canções de gestas ibéricas adaptadas à realidade local. Assim, cavaleiros transformaram-se em cangaceiros e princesas viraram filhas de fazendeiros.

Como explica o poeta e pesquisador Marco Haurélio Farias, trata-se de uma narrativa que “reaproveita temas da tradição oral, com raízes no trovadorismo medieval lusitano, continuadora das canções de gesta, mas, também, espelho social de seu tempo” (2010, p. 13). Assim, questões como a seca, a escassez de alimentos e as migrações estão desde então presentes na oralidade sertaneja. Herdeiros da tradição oral, autores e editores de cordéis também cooperam, “ortografando” com a “transmissão de conhecimentos, tradições e experiências” (Alberto, 1982, p. 85), desempenhando um papel fundamental na mediação entre gerações e na circulação de conhecimentos populares.

Preservar tradições, no entanto, tem um preço. Como explica Sylvia Regina Bastos, essa perpetuação de recursos de “dimensão moralista e conservadora” foi usada como justificativa para acusar esta narrativa de reproduzir a “ordem vigente” (Nemer, 2005, p. 20).

A referência irrestrita às tradições na oralidade, como vimos anteriormente, é um traço marcante de muitas culturas é necessário para o sucesso da transmissão de conhecimentos entre gerações. No entanto, descobrimos também que isso não impedia que narradores transformassem esses saberes em respeito à geração e à plateia.

Como observado, o tradicionalismo requer que marcas ancestrais da oralidade sejam repetidas com o passar de gerações e, ao mesmo tempo, exige que o poeta transforme essa narrativa para atender às necessidades de sua época e de sua plateia. Essas duas

características (repetição e mudança) marcam a narração em cordel composta por Glauber Rocha e Sérgio Ricardo para o filme *Deus e o diabo na terra do sol* (1964), de Glauber Rocha. (Nemer, 2005, p. 21).

### O cordel em *Deus e o diabo na terra do sol*

Assim como trovadores ibéricos, griots africanos e anciãos indígenas, Glauber Rocha é um retransmissor de saberes ancestrais coletivos, na medida em que se inspira em histórias que ouviu quando criança. Alex Viany, em debate reproduzido no livro *O processo do Cinema Novo*, explica que Glauber, por ter nascido no sertão da Bahia; “foi criado a ouvir aquelas histórias todas” (1999, p. 58). No mesmo debate, Glauber Rocha revela como nasceu *Deus e o diabo na terra do sol* (1964): “eu quero dizer o seguinte: não inventei nada da história, porque a história foi uma espécie de organização de fatos acontecidos, que eu ouvi relatados.” (VIANY, 1999, p. 59).

Nascido em Vitória da Conquista, interior da Bahia, em uma região conhecida como Sertão da Ressaca, Glauber Rocha é filho de uma cultura marcada pela contação de histórias e levou adiante, para uma nova plateia, uma adaptação do que ouviu ao longo da infância. Para Viany, um diretor que não estivesse impregnado por esta tradição dificilmente poderia fazer um filme como *Deus e o diabo* (1999, p. 58).

Nas canções do filme, podemos notar diversas características da tradição oral sertaneja. E, entre essas propriedades, é possível reconhecer em Sebastião, Corisco e Manuel, personagens do filme de Glauber Rocha, tipos comuns do cordel: o beato, cangaceiro e o vaqueiro, respectivamente. Herdeiro dos cavaleiros da oralidade ibérica, o vaqueiro se diferencia de seu antepassado originário de um sistema de vassalagem por sua “condição de independência em relação aos poderes instituídos” (Nemer, 2005, p. 60). Entretanto, Nemer explica em *A Função Intertextual do Cordel no Cinema de Glauber Rocha* que essa independência não significa um desejo de transformar a sociedade, mas uma “experiência individual” de ascensão pessoal (Nemer, 2005, p. 60). Não havia na tradição oral sertaneja um desejo revolucionário, um traço do cordel que Glauber Rocha vai modificar em *Deus e o diabo*.

Além de transmitir histórias para novas gerações, o contador precisa adaptá-las à época presente e à plateia. É preciso promover transformações que facilitem a assimilação do

conto pelo público e que retratem questões da sociedade na qual o narrador se encontra. Como as demais tradições ancestrais, o cordel tem particularidades que são mantidas pelos cantadores ao longo do tempo. Uma delas é a ascensão individual do herói sertanejo. Mais corajoso que os demais, ele conquista o direito de se casar com a filha do fazendeiro e, assim, mudar de posição hierárquica na sociedade (Nemer, 2005, p. 60). Rodado em 1963 e lançado em julho de 1964, poucos meses após o golpe civil-militar que removeu o presidente João Goulart do poder, *Deus e o diabo na terra do sol* foi realizado em um contexto de aspirações revolucionárias e desejos utópicos. Como Nemer explica,

Ideais que circulavam no ambiente cultural dos anos 1960, a expectativa de mudar o mundo, a esperança na Revolução entendida como negação radical do vivido, contrariam a lógica das sociedades tradicionais onde presente e futuro são percebidos como continuações naturais do passado, tal como manifestam suas representações culturais (2005, p. 59).

Marcelo Ridente relata que nos anos 1960 era possível identificar propostas estéticas modernas que explicavam o florescimento cultural da sociedade brasileira (2010, p. 75), e Glauber Rocha (e o Cinema Novo) era tributário destas aspirações modernistas.

Como visto anteriormente, o cordel apresenta elementos distintos e até mesmo conservadores, opostos aos anseios modernistas. A função de Glauber Rocha era “traduzi-las em função das expectativas do seu público” (Nemer, 2005, p. 59). Esta é a grande transformação promovida pelo diretor/poeta nos versos de *Deus e o diabo na terra do sol*, que se submetem à tradição oral sertaneja ao mesmo tempo em que estão impregnados por aspirações utópicas e revolucionárias dos anos 1960.

O sertão vai virar mar / e o mar virar sertão! / Tá contada minha estória, / verdade e imaginação. / Espero que o sinhô / tenha tirado uma lição: / que assim mal dividido / esse mundo anda errado, / que a terra é do Homem, / não é de Deus nem do Diabo (*Deus e o diabo na terra do sol*, 1964).

Com letra de Glauber Rocha, as canções do filme foram compostas pelo músico e cineasta Sérgio Ricardo. Sambista de origem, o compositor não teve acesso às cenas do filme, contando apenas com os versos escritos pelo diretor para fazer as composições (Nemer, 2005, p. 68). Glauber explica porque escolheu o Sérgio Ricardo para compor as canções:

Sérgio Ricardo, embora seja sambista com mistura de morro e asfalto, tem paixão pelo Nordeste, tem a vantagem de ser cineasta e sabe que música de filme é coisa diferente: tem de ser parte da imagem, ter o ritmo da imagem, servir (servindo-se) à imagem. (1964, apud Viany, 1965, p. 110).

Apesar da independência entre a composição e as imagens, as canções de *Deus e o diabo* são responsáveis pelo encadeamento narrativo, além de produzir “uma ambiência de sertão”. (Nemer, 2005, p. 73). Mesmo sendo inserido sempre com a voz em *off*<sup>4</sup> ao longo do filme, o cordel é usado com diferentes objetivos. Na abertura, é responsável por apresentar os dois protagonistas Manuel e Rosa, revelar a vida árdua e as tragédias do casal sertanejo até a chegada ao Monte Santo. Na segunda parte do filme, os versos das canções também têm um papel descriptivo, contando em *off* o que a imagem apresenta. Conhecemos aqui o antagonista da história, Antônio das Mortes, assistimos à morte dos beatos e acompanhamos a fuga do casal protagonista até o bando de cangaceiros. Já no ato final, o cordel assume a voz de dois adversários – Corisco e Antônio das Mortes – em diálogo cantado pelo narrador: “Se entrega, Corisco/ Eu não me entrego, não” (*Deus e o diabo na terra do sol*, 1964). O cangaceiro morre na tela e nos versos do cordel, enquanto Manuel e Rosa fogem. Nesse momento, a canção encerra a história (“verdade, imaginação”) com uma lição de teor revolucionário. Como é possível notar, cordel, em forma de canções, divide a história em três partes: apresentação do cenário e do casal de protagonistas, além de Santo Sebastião e Antônio das Mortes; a jornada de Manuel e Rosa até o encontro com o bando de Corisco; por fim, a morte do cangaceiro e o despertar do vaqueiro.

Em *Deus e o diabo*, o cordel “é o próprio enredo do filme” (Nemer, 2005, p. 69). O que vemos na tela são os versos do cantador representados pelas imagens. Glauber Rocha exerceu a mesma função dos narradores das tradições pesquisadas neste artigo: passou adiante as histórias que colecionou ao longo da vida, transformando-as em respeito ao público e à época. Para concluir essa pesquisa, é preciso analisar o cordel no game *Arida: backland's awakening*.

---

<sup>4</sup> A voz em *off* é um recurso sonoro utilizado na narrativa audiovisual em que a fala está presente na cena, mas sua fonte não é visível no enquadramento quando é ouvida pelo espectador.

## O cordel em *Arida: blackland's awakening*

Lançado em 2019, *Arida: backland's awakening* é o primeiro capítulo de uma série de jogos de aventuras que se passam no sertão da Bahia. Nele, o jogador controla a protagonista Cícera, uma adolescente afro-indígena de 13 anos que vive em Uauá com o avô, no fim do século XIX. Município desde 1926, o vilarejo foi palco do primeiro confronto entre o exército republicano e os homens de Antônio Conselheiro, em 21 novembro de 1896 (Mello, 2014, p. 118), mesmo ano em que se passa a história do jogo. Abandonada pelos pais e pela população que deixa Uauá fugindo do exército que se aproximava da vila, Cícera chega à adolescência com a missão de cumprir o mesmo destino de todos: migrar rumo ao povoado de Canudos.

O cordel em *Arida*, assim como em *Deus e o diabo*, é utilizado para revelar o enredo do jogo, apresentando personagens e contexto, e também como elemento de pontuação, segmentando a história. Na abertura, o cordel conta a história de Cícera e o contexto em que ela se encontra, acompanhado por ilustrações que apresentam na tela exatamente o que ouvimos nos versos recitados na primeira pessoa pela própria protagonista:

Eu vivo numa terra árida / que é de rica natureza / É o lugar onde nasci / Me encanta sua beleza / Sinto agora que esse sol / Parece muito mais quente / E essa chuva que não vem / Já maltrata a minha gente / Minha gente é corajosa/ Do vigário ao curandeiro / Gente que vive da terra / do lavrador ao vaqueiro / Vejo gente dando jeito / De jamais esmorecer / Sempre atrás de novas formas / De achar água pra beber / Eu vejo gente valente / Pensando em se retirar, / Juntando sua família / Em busca de um novo lar / A procura de fartura / De ganhar seu próprio pão / Atrás de um lugar assim / Bem no meio do sertão / Desde pequena aprendi / A viver com a saudade: / Os meus pais também partiram / Em busca da tal cidade / Também é chegada a hora / Dessa minha despedida, / De partir com meu Avô / Pra essa terra prometida (Arida: backland's awakening, 2019.)

Como é possível observar, o jogo faz uso de recursos narrativos tradicionais da oralidade sertaneja como a seca e a migração em massa para situar o jogador e iniciar a aventura. Após a apresentação, a ação começa e a personagem passa a ser controlada pelo jogador, que realiza uma série de missões para obter recursos e preparar-se para a viagem à “terra prometida”. Concluída essa etapa, Cícera volta para casa e descobre que o avô havia morrido. Nesse momento, a ação do jogo é interrompida e o cordel é utilizado para marcar a

passagem a uma próxima fase da personagem. Mais uma vez, a narração em primeira pessoa, na voz da protagonista, é acompanhada por ilustrações bidimensionais que retratam os acontecimentos narrados em *off*. Quando a ação volta, o jogador deve deixar a vila de Uauá em uma última tarefa intitulada “O caminho sem retorno”.

Nessa etapa final de *Arida*, o cordel aparece novamente, mas em um novo formato. Desta vez, ele é construído a partir de ações realizadas pelo jogador. No caminho para as montanhas, na saída de Uauá, Cícera deve encontrar estandartes. Eles abrem a passagem para a personagem e revelam novos versos. Aqui, o cordel, além de um item colecionável do game conquistado pelo jogador, é ainda parte da história contada. No entanto, apesar de ainda ser na primeira pessoa, ele não é recitado, devendo ser lido pelo jogador na tela durante a ação do jogo. Somente ao final, após todos os estandartes serem encontrados, o último cordel é recitado por Cícera. Novamente em primeira pessoa, o texto fala não só dos acontecimentos jogados neste primeiro capítulo de *Arida*, como também adianta alguns dos desafios que a protagonista deve enfrentar nas próximas jornadas, ainda a serem lançadas: “A noite nunca vem só / Lhe acompanha a escuridão / Eu já não posso voltar / Sigo forte na missão” (*Arida: badland's awakening*, 2019).

A repetição histórica é uma das principais marcas ancestrais da oralidade empregadas em *Arida: backland's awakening*. Os acontecimentos que antecedem à Batalha de Canudos e a motivação para migração do povoado de Uauá são elementos retratados pelo jogo. A seca e a consequente escassez de recursos, características marcantes da história do sertão, também são marcas representadas pelo game. Assim, é possível concluir que o jogo é tributário dos contadores ancestrais, pois, é a partir do recurso da repetição da história popular que a memória é passada adiante e permanece viva, em concomitância com os registros oficiais e literários.

## Considerações finais

Tanto *Deus e o diabo na terra do sol* quanto *Arida: backland's awakening* demonstram como o cordel, enquanto manifestação da oralidade sertaneja, pode ser transposto para

diferentes linguagens e suportes – o cinema e os games – sem perder sua força narrativa e poética.

O cordel tem sua função ancestral de transmitir valores, narrar o cotidiano e preservar a memória coletiva. No filme de Glauber Rocha, essa tradição é ressignificada por meio de uma estética modernista e de um discurso revolucionário, que atualiza a figura do vaqueiro e do cantador para refletir as aspirações dos anos 1960. Já em *Árida*, o cordel atua como fio condutor da narrativa, mantendo-se mais próximo das estruturas tradicionais, mas integrando-se à mecânica do jogo e aos recursos interativos. Não é possível identificar na história do jogo um desejo revolucionário no sentido empregado por Glauber Rocha em *Deus e o diabo*.

Apesar dos elementos históricos citados anteriormente, a protagonista “parece alheia aos eventos políticos daquele momento, já que toda sua força e preocupação dedicam-se exclusivamente à própria sobrevivência” (Silva, 2020, p. 233). Assim, o primeiro capítulo do game mantém uma das principais características da oralidade sertaneja ao tratar da “experiência individual” da protagonista, descartando qualquer desejo de transformação da sociedade. Apesar das características conservadoras, é possível destacar um elemento transformador essencial para caracterizar o jogo com parte da tradição oral: a substituição do herói destemido – o herdeiro do cavaleiro das canções de gestas ibéricas – representado ora pelo vaqueiro, ora pelo cangaceiro. *Arida* rompe com essa tradição ao apresentar como protagonista uma menina negra de apenas 13 anos de idade que deve fazer a jornada sozinha por força do destino, e não por causa de uma bravura desmedida.

Enquanto *Deus e o diabo na terra do sol* é realizado em um cenário de aspirações revolucionárias, a produção e lançamento de *Arida: backland's awakening* (2019) acontece em um período dominado pelos discursos identitários e isso influencia a obra. Trata-se de um jogo protagonizado por uma garota sertaneja, negra e pobre, produzido por um estúdio independente soteropolitano. Em entrevista ao site Overloadr no dia do lançamento do jogo, Filipe Pereira, historiador, professor da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) e game designer de *Arida*, explica que apesar do foco no entretenimento do jogo, “isso nunca foi um impedimento para a equipe trabalhar com valores culturais e identitários, que refletissem suas próprias raízes”. (Sampaio, 2019). Os desenvolvedores de *Arida*, assim como os contadores e

cantadores da oralidade sertaneja, retransmitem conhecimento histórico e promovem modificações na tradição para atender à plateia do século XXI.

Para Ella Shohat e Robert Stam, o emprego da oralidade em *Deus e o diabo na terra do sol* seria uma inovação estética modernista, típica dos cinemas de vanguarda do “Terceiro Mundo” (2006, p. 409). Glauber Rocha, ao se apropriar de uma tradição “arcaica”, recusa o realismo do cinema convencional do “Primeiro Mundo”. A recusa da mimese, o uso do cordel como narração, é identificável também em *Arida*.

Duas características se destacam na oralidade: a repetição e a transformação. No ensaio *O narrador*, Walter Benjamin explica que contar “histórias sempre foi a arte de contá-las de novo”. (Benjamin, 2012, p. 221). Para o autor, é a repetição que permite que a história seja conservada. Por sua vez, a transformação acontece quando o “narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes” (Benjamin, 2012, p. 217). Benjamin fala sobre a perda da autenticidade das obras de arte na modernidade. Para ele, mesmo que a reprodução técnica permita a mimetização fiel da realidade (e em alguns casos, até mesmo superá-la) “o seu aqui e agora” se desvaloriza (BENJAMIN, 2012, p. 182). E o “aqui e agora” é fundamental para a narrativa oral.

Ao contrário da narrativa convencional do “Primeiro Mundo”, a oralidade não se caracteriza pela mimese da realidade. O cordel em *Deus e o diabo* e em *Backland's awakening* transmite um conhecimento público, ao mesmo tempo em que transforma a história em sintonia com a experiência do contador e os anseios da plateia. Ou seja, enquanto Glauber Rocha repete histórias sertanejas que ouviu ao longo da infância, promove mudanças no cordel para atender ao público da década de 1960 do século XX. Por sua vez, os desenvolvedores de *Arida* criaram um jogo com uma protagonista adolescente, afro-indígena e pobre, em correspondência com o discurso identitário do público das primeiras décadas do século XXI, para contar histórias do sertão nordestino do fim do século XIX e explorar o momento que precede à Batalha de Canudos.

*Arida: backland's awakening* é um jogo independente que aborda o sertão, um cenário praticamente inexplorado pelos *videogames*, sem apelar para clichês brasileiros comumente representados nos jogos comerciais – como futebol e violência urbana. A oralidade adotada para narrar o jogo é uma característica que Ella Shohat e Robert Stam

apontam (2006) como uma estratégia do cinema de “Terceiro Mundo” para se diferenciar da produção padronizada do “Primeiro Mundo”. A partir desta perspectiva, é possível concluir que *Arida* serve-se dos mesmos recursos que *Deus e o diabo na terra do sol* e, por tanto, pode ser identificado como um jogo que se opõe às narrativas convencionais da indústria.

## Referências

**ARIDA: backland's awakening.** Desenvolvimento: Aoca Game Lab, ago. 2019. 1 videogame son., color. Microsoft Windows, Linux, Mac OS.

BELTRÃO, Luiz. **Almanaque de cordel**: veículo de informação e educação do povo. Revista Comunicarte, Campinas, ano 1, n.138. p.81-96, dez. 1982. Disponível em: <https://periodicos.puc-campinas.edu.br/comunicarte/article/view/14147>. Acesso em: 4 jun. 2025.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. 8ª edição. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BORGES, Luiz Carlos. Os Guarani Mbyá e a Oralidade Discursiva do Mito, in FERNANDES, Frederico Augusto Garcia. **Oralidade e Literatura**: Manifestações e Abordagens no Brasil. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2013.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Literatura oral no Brasil**. São Paulo: Global Editora, 2012.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Vaqueiros e Cantadores**: Folclore Poético do Sertão de Pernambuco, Paraíba, Rio Grande do Norte e Ceará. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000.

CASOY, Rute. Poranduba: **Roda de Histórias Indígenas**. Rio de Janeiro: Nau Editora, 2009.

CHISHOLM, Cheryl. Voice of the Griot: African-American Film and Video. In ABRASH, Barbara e EGAN, Catherine. **Mediating History**: The Map Guide to Independent Video by and About African American, Asian American, Latino, and Native American People. Nova York: New York University Press, 1992.

**CONTEXTO**. Brasília: Ministério da Educação, 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/educacao-escolar-indigena/contexto>. Acesso em: 3 jun. 2025.

DAMATTA, Roberto. **Relativizando**: Uma Introdução à Antropologia Social. Rio de Janeiro: Rocco Digital, 1987.

**Deus e o diabo na terra do sol**. Direção: Glauber Rocha. Rio de Janeiro: Copacabana Filmes, 2004. 1 DVD (125 min.), p&b.

FARIAS, Marco Haurélio. Temáticas e características da Literatura de Cordel. In: **Literatura de Cordel na escola**. Boletim, ano XX, n. 16, out. 2010. Rio de Janeiro: Programa Salto para o Futuro, TV Escola. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000015231.pdf>. Acesso em: 3 jun. 2025.

FERREIRA, Jerusa Pires. **Leituras Imediatas**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2019.

FERREIRA, Victor. **MinC e Ancine investirão mais de R\$ 45 milhões no setor de games brasileiro**. Disponível em <https://www.theenemy.com.br/pc/minc-e-ancine-investirao-mais-de-r-45-milhoes-no-setor-de-games-brasileiro>. Acesso em 1 nov. 2021.

KOUYATÉ, Sotigui. **Encontros com o Griot**. Rio de Janeiro: Pallas Editora, 2021. E-book Kindle.

LOPES, Nei; SIMAS, Luiz Antônio Simas. **Filosofias Africanas: Uma Introdução**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2020. E-book Kindle.

LOPES, Nei; MACEDO, José Rivair. **Dicionário de História da África: Séculos VII a XVI**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

MELLO, Frederico Pernambucano de. **A guerra total de Canudos**. São Paulo: Escrituras Editora, 2014.

MUNDURUKU, Daniel. **Coisas de Índio: Versão Infantil**. São Paulo: Callis, 2020. E-book Kindle.

MUNDURUKU, Daniel. **Literatura indígena e o tênuo fio entre escrita e oralidade**. Lorena, SP, 2009. Disponível em: <http://www.overmundo.com.br/overblog/literatura-indigena>. Acesso em 15 out. 2021.

NEMER, Sylvia Regina Bastos. **A função textual do cordel no cinema de Glauber Rocha**. Tese não publicada. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <http://objdig.ufrj.br/30/teses/SylviaReginaBastosNemer.pdf>. Acesso em 10 set. 2020.

OLIVEIRA, M. P., MOTA FILHO, A. C. Folclore e videogame: jogando, aprendendo e valorizando a cultura popular. In: **Anais do 40º congresso brasileiro de ciências da comunicação**, Curitiba, 4 a 9 set. 2017. São Paulo: Intercom, 2017. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0535-1.pdf>. Acesso em 03 jun. 2025.

ONG, Walter. **Oralidade e cultura escrita: a tecnologização da palavra**. Campinas, Papirus Editora, 1998.

RIDENTE, Marcelo. **O fantasma da revolução brasileira**. São Paulo: Editora UNESP, 2010.

SAMPAIO, Henrique. **A resistência dos criadores de Árida, jogo sobre a vida no sertão baiano.** Overloadr, 15 ago. 2019. Disponível em: <https://www.overloadr.com.br/especiais/2019/8/a-resistencia-dos-criadores-de-arida-jogo-sobre-a-vida-no-sertao-baiano>. Acesso em: 20 set. 2020.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica.** São Paulo: Cosac Naify, 2006.

SILVA, Arthur Aroha Kaminski da. **Árida, um folhetim de cordel audiovisual:** o jogo eletrônico como ferramenta de valorização das culturas e regionalismos brasileiros. In. Revista Antares: Letras e Humanidades, v. 12, n. 28, p.224-247. Caxias do Sul: dez. 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.18226/19844921.v12.n28.12a>. Acesso em: 30 set. 2021

RIBEIRO, Leda Tâmega. **Mito e poesia popular.** Rio de Janeiro: FUNARTE/Instituto Nacional do Folclore, 1986.

TINHORÃO, José Ramos. **Cultura popular:** temas e questões. São Paulo: Editora 34. 2006.

VIANY, Alex. **O processo do Cinema Novo.** Rio de Janeiro: Aeroplano Editora, 1999.

VIANY, Alex. **Glauber Rocha: Deus e o diabo na terra do sol.** Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1965.

DYER-WITHEFORD, Nick; PEUTER, Greig de. **Games of empire:** global capitalism and video games. Minnesota: University of Minnesota Press, 2009.