

## "A bandeira do elefante e da arara", de Christopher Kastensmidt: narrativas folclóricas brasileiras e cultura popular transmídia

"The elephant and macal banner", by Christopher Kastensmidt: brazilian folkloric narratives and  
transmídia popular culture

**Paulo Ailton Ferreira da Rosa Junior**

Universidade Federal de Santa Maria

**Enéias Farias Tavares**

Universidade Federal de Santa Maria

**Resumo:** Se, via de regra, o folclórico deixa de ser popular no momento em que não mais prescinde da cultura letrada, o objetivo deste artigo é refletir sobre a potencialidade das narrativas folclóricas da literatura oral brasileira enquanto matéria para um dos fenômenos produzidos nessa cultura, a transmidialidade. Tendo isso em vista, o texto está dividido em três partes: na primeira, o foco é dirigido ao advento do folclore e das narrativas folclóricas na cultura popular, a partir de Cascudo (2006) e outros; na segunda, apresenta-se uma discussão sobre narrativas transmídia, a partir de Jenkins (2006) e outros; na terceira, os dois tópicos são colocados em diálogo para apresentar um exemplo em que essas narrativas se replicam e se desdobram em um universo ficcional concebido especificamente pela cultura letrada oferecendo-lhes um novo fôlego, a obra *A Bandeira do Elefante e da Arara*, de Christopher Kastensmidt.

**Palavras-chave:** Narrativas folclóricas; Narrativas transmídia; Cultura popular

**Abstract:** If, as a general rule, the folkloric ceases to be popular in the moment that it does not prescind from the literate culture, the aim of this article is to reflect about the potentiality of the folkloric narratives in Brazilian oral literature as a subject for one of the phenomena produced in this culture, the transmediality. In light of this, the text is divided in three parts: in the first one, the focus is direct to the advent of the folklore and the folkloric narratives in the popular culture, from Cascudo (2006) and others; in the second one, a discussion about the transmedia narratives is presented, from Jenkins (2006) and others; in the third one, the two topics are put in dialogue to present an example in which these narratives replicate each other and unfold in a fictional universe

specifically conceived by the literate culture offering them a new lease of life, the work *The Elephant and Macal Banner*, by Christopher Kastensmidt.

**Keywords:** Folkloric narratives; Transmedia narratives; Popular culture

## Introdução: uma espécie que conta histórias

Para iniciar as discussões que propomos desenvolver neste trabalho, parece-nos muito pertinente evocar a forma como Miller (1990, p. 66) começa um de seus textos, pontuando que “Nothing seems more natural and universal to human beings than telling stories”, pois ressalta a condição a qual nenhum outro ser deste planeta, além do humano, está atrelado: a capacidade de narrar acontecimentos, de dispô-los dentro de um relato estruturado, seja ele real ou ficcional, algo que tem fortemente a ver com a nossa capacidade de elaborar o mundo através da linguagem. Nesse sentido, é muito possível afirmar que à condição da nossa humanidade está intimamente ligado o ímpeto da narração de histórias.

Assim, como diversos outros estudiosos interessados no fenômeno das narrativas, Candido (1999, p. 83) aponta que parece haver “uma espécie de necessidade universal de ficção e de fantasia, que de certa forma é coextensiva ao homem, por aparecer invariavelmente em sua vida, como indivíduo e como grupo, ao lado da satisfação das necessidades mais elementares”. É para a satisfação dessa necessidade que serviram, em parte, muitas das pinturas feitas nas paredes das cavernas em tempos primitivos, que existiram os rapsodos no mundo Antigo, que as famílias reuniam-se em torno da lareira para contar histórias, nas chamadas *véille* da Idade Média, e, principalmente, hoje, que se estrutura a indústria cultural, desde a ascensão do gênero romanesco à popularização das narrativas audiovisuais seriadas em plataformas de streaming.

É também respondendo a esse “ímpeto da linguagem”, como caracterizou Coelho (2000) o mesmo fenômeno, que surgiram os contos de fadas, as lendas urbanas, os mitos cosmogônicos, os causos de assombração, enfim, essas e todas as outras narrativas de matriz folclórica, portanto indistintas em autoria e em origem no tempo, e que contadores de histórias do tempo corrente desenvolveram mundos ficcionais em que ambientar diversos dos seus relatos autorais, explorando-os não apenas em textos escritos, mas também em games, filmes, quadrinhos, dentre outras possibilidades.

Desta maneira, das formas simples nascidas popularmente aos complexos universos narrativos concebidos pela cultura letrada, é possível rastrear um mesmo intuito, uma mesma motivação, que incita cada vez mais esta espécie, a de contadores de histórias, que somos, a aprimorar seus recursos, a explorar possibilidades. Pensando nisso é que propomos neste estudo interseccionar o ancestral e indistinto das narrativas folclóricas com o contemporâneo e registrado de uma narrativa transmídia para discutir não apenas a influência do primeiro no segundo, mas para buscar compreender como o segundo pode representar outros espaços de difusão do primeiro, no sentido de uma poética interartes. Mais especificamente, procuraremos responder à seguinte

questão de pesquisa: de que formas o universo transmídia de A Bandeira do Elefante e da Arara, de Christopher Kastensmidt, oferece sobrevida a narrativas folclóricas brasileiras?

## Um antigo mundo de histórias: as narrativas folclóricas brasileiras

Antes de aclararmos a que nos referimos quando empregamos o termo “transmidialidade” e seus correlatos, o que isso tem a ver com as maneiras como contamos histórias hoje e, principalmente, com uma das maneiras como “reciclamos” antigas histórias, neste caso em especial do estudo com relação ao universo de A Bandeira do Elefante e da Arara, é preciso compreender de quais antigas histórias estamos falando.

Nesse sentido, pontuamos que existe uma determinada coleção de relatos fantásticos, ou seja, de relatos nascidos da imaginação e da superstição (MATANGRANO; TAVARES, 2018), oriundos de tempos antigos a perder de vista, os quais o saber comum consegue agrupar em torno de um conceito unificador, o do folclore, a despeito do quão amplo esse conceito realmente é. Sobre eles, Campbell (1990, p. 4) comenta que “têm a ver com os temas que sempre deram sustentação à vida humana, que construíram civilizações e enformaram religiões através dos séculos, têm a ver com os profundos problemas interiores, com os profundos mistérios, com os profundos limiares da travessia”, e como nascem de um fundo psicológico compartilhado nos falam na mesma linguagem que os sonhos, através de símbolos. Posto dessa forma, pode surpreender a muitos o fato de que tais relatos de tamanha profundidade aos quais nos referimos aqui sejam, nada mais, nada menos, muitas das histórias que ouvimos quando crianças antes de dormir.

Assim, devido ao conteúdo simbólico dessas narrativas e ao apelo delas à psique infantil por falar com nossos sentimentos mais primitivos, esse conceito aglutinador do folclore utilizado para se referir genericamente a elas geralmente é lido como um sinônimo para “mentira” ou “invenção”, geralmente é usado para aludir a algo em que não se deve acreditar, de que se lança mão para ludibriar as crianças. Tal uso indiscriminado e problemático do termo “folclore” também acontece quando empregado como sinônimo (ou conceito que dá conta apenas) dessa coleção de narrativas sobre criaturas e eventos fantásticos, aquelas que passam de geração para geração e relatam os encontros com a Mula-sem-cabeça, o Saci, o Lobisomem etc., quando, na verdade, elas são apenas uma das facetas do folclore enquanto miríade de costumes, pois dão forma à coleção de textos perpetuados pela nossa literatura oral.

Cascudo (2006, p. 25) ressalta, assim, que “a Literatura Oral é uma constante folclórica”. Isso nos interessa fortemente para o caso deste estudo tendo em vista que é a muito dessa manifestação que os usos comuns da palavra “folclore” se referem, uma vez que é dos textos orais produzidos pelo povo que advém os diversos gêneros de histórias, e, por isso, de narrativas, que compreendem no saber popular o universo do que é o folclore, e que servem de recurso para a construção do universo ficcional que apresentaremos durante a análise vindoura. Ainda segundo o autor, “Sua característica é a persistência pela oralidade” (CASCUDO, 2006, p. 21), ou seja,

A literatura que chamamos oficial, pela sua obediência aos ritos modernos ou antigos de escolas ou de predileções individuais, expressa uma ação refletida e puramente intelectual. A sua irmã mais velha, a outra, bem velha e popular, age falando, cantando, representando, dançando no meio do povo [...] (CASCUDO, 2006, p. 25).

Destacamos, assim, que da mesma forma como “folclore” é um termo muito abrangente para que possamos nos referir ao que vamos lançar luz aqui, também “literatura oral” abarca uma coleção muito ampla de possibilidades. Mas ela nos aponta para um caminho possível, o mesmo que vem sendo utilizado em uma pesquisa de doutorado em andamento sob a égide da qual este artigo emerge, se levarmos ainda em conta o que Cascudo tem mais a nos dizer sobre o tema. O autor destaca que este termo, literatura oral, criado por Paul Sébillot, em 1881, “reúne o conto, a lenda, o mito, as adivinhações, provérbios, parlendas, orações, [...] enfim todas as manifestações culturais, de fundo literário, transmitidas por processos não gráficos” (CASCUDO, 2012, p. 399). Compreendendo, por exemplo, que as adivinhações e o conto, composicionalmente, não se encaixam em um mesmo gênero, não se assemelham em estrutura e estão juntos neste caso apenas por serem textos que se reproduzem de boca em boca, propomos chamar todos os textos orais dessa literatura cujo registro original é na memória do indivíduo que pertencem ao ato de narrar, de narrativas folclóricas.

Embora não apenas Cascudo, mas também outros folcloristas e estudiosos de literatura tragam proposições em torno da tipologização dessas narrativas em conto, lenda, mito etc., reservamo-nos à liberdade de não utilizá-las. Primeiro, porque essa diferenciação em nada impacta o intuito deste artigo, uma vez que o que nos interessa sobre esses textos é que eles narram acontecimentos envolvendo determinados personagens (até que se prove o contrário) ficcionais, ou seja, constituem-se de histórias inventadas, e segundo porque, aos nossos olhos, se confrontados, todos eles acabam fugindo, em alguma medida, de onde essas categorias mais específicas buscam coloca-los.

Assim, o que realmente nos importa ressaltar neste primeiro tópico das arguições é que essas histórias as quais costumam referir-se genericamente como folclore, mas que na verdade integram apenas uma das facetas desse fenômeno social, o da literatura oral, é que a elas nominamos narrativas folclóricas. E que é a partir do advento das criações de uma cultura letrada, portanto não popular, a ser apresentada no tópico a seguir, sobre transmidialidade, que buscaremos demonstrar a sua perenidade em um outro contexto que não o da criação popular.

## **Um novo mundo de histórias: as narrativas em universos transmídia**

Se nas antigas sociedades tínhamos pessoas especialmente treinadas para contar histórias, como afirma Meregé (2010, p. 16-17), e essas histórias foram se tornando mais elaboradas à medida em que a linguagem e o pensamento humano se complexificavam, faz sentido o que pontua Eliade (2016, p. 163) ao considerar que “o romance, tomou, nas sociedades modernas, o lugar ocupado pela recitação dos mitos e dos contos nas sociedades tradicionais e populares”. Nesse sentido, é possível pensar sobre a evolução das nossas relações com as narrativas de

ficção em paralelo com a nossa evolução intelectual e social enquanto espécie. Se o mundo em que vivemos hoje não é o mesmo em que contamos as primeiras histórias, se não interagimos com ele das mesmas formas nem através das mesmas possibilidades, as histórias nascidas nesse novo mundo precisam acompanhar essa evolução.

Ainda que alguém não se considere um leitor, por exemplo, que não tenha íntima relação com os livros e a literatura como tradicionalmente entendida, mesmo assim está constantemente envolvendo-se de algum modo em narrativas ficcionais. Falando sobre isso, Gottschall (2012, p. 8-10) aponta que mesmo que as pesquisas concluam que, no caso dos estadunidenses (que com certeza também pode ser aplicado ao contexto brasileiro), as pessoas estejam envolvendo-se cada vez menos com a leitura de romances em comparação ao tempo que passam em frente às telas, isso não quer dizer que as pessoas estejam abandonando o seu apreço por narrativas, uma vez que grande parte delas também estão nessas telas, tanto as ficcionais quanto as ficcionalizadas: séries, filmes, documentários, games, videoclipes, novelas, reportagens de reconstituição de eventos, comerciais... as emissoras, os streamings e os sites estão cheios delas. Sem falar, é claro, das narrativas não ficcionais também veiculadas, como as notícias, as entrevistas, as reportagens, dentre outras.

Muitas dessas narrativas veiculadas pelas telas vêm de outros suportes, como o próprio livro ou as HQs, e fazem também o movimento contrário, de desdobrar-se das telas para as páginas, ou para jogos digitais ou de mesa, ou para audiodramas, ou itens colecionáveis dos mais variados tipos, ou para sites de conteúdos originais ou criados pelos leitores/consumidores, enfim, caracterizando o nosso novo mundo de histórias como um terreno colaborativo em que todos podem ser, em algum momento, também narradores e podem escolher de que forma vão interagir com essas narrativas enquanto leitores, espectadores, consumidores. É neste contexto de novas tecnologias, de novas formas de se envolver com narrativas ficcionais, que emerge o que Jenkins (2009) cunhou *transmedia storytelling* e a que nos deteremos mais profundamente neste tópico para compreender, logo em seguida, como um universo de histórias concebido sob essa perspectiva oferece espaço para a perpetuação da tradição das narrativas folclóricas.

Como buscamos demonstrar até aqui, o ato de contar histórias, o *storytelling*, em inglês (*story*, história; *telling*, contar), é uma constante cultural. Assim, de forma literal o termo *transmedia storytelling* comunicaria algo como "o ato de contar histórias através (trans) de várias mídias", compreendendo "mídia" como "um suporte ou veículo de mensagens" (LEVI, 1999). Assim, já não mais as histórias são contadas por um narrador no sentido clássico, como empregado por Benjamin (1987), mas por diversos tipos de narradores em um sentido amplo do termo (escritores, diretores, desenhistas, programadores... dentre os quais podem estar inclusive os próprios leitores/ouvintes/consumidores da história), que utilizariam não mais o próprio corpo para contar suas histórias, mas outros suportes que emergiram com a evolução tecnológica.

Embora Jenkins (2009) seja a quem retornamos sempre para compreender essa ideia, ela é resultado de um percurso o qual Gosciola (2014) nos ajuda a resumir: segundo este autor, a expressão "transmídia" nasce no contexto da produção de uma peça musical do compositor

Stuart Sauders, em que, apesar de empregar diferentes melodias, harmonias e ritmos para cada instrumento utilizado, o todo formava uma unidade coesa, o que ele chamou de “transmedia composition”; anos mais tarde a expressão migraria para a área da comunicação como “transmedia intertextuality”, em um insight da professora Marsha Kinder ao observar a relação que seu filho estabelecia com a franquia Tartarugas Ninja, assistindo ao desenho na televisão, ao filme em live-action no cinema e construindo suas próprias histórias com os bonecos colecionáveis dos personagens nos seus momentos de brincadeira, em um movimento que não era o de adaptação, pois em todos os casos as histórias eram diferentes e independentes, embora inseridas em um mesmo universo e com os mesmos personagens.

Para chegarmos ao transmedia storytelling de Jenkins (2009), foi preciso que o estudioso prestasse especial atenção à obra de George Lucas, Star Wars, que começou no cinema, mas chegou às HQs, aos jogos e mais recentemente aos romances e às telas de nossas casas, com as séries de tv para os streamings, além de uma variedade de outros produtos cujo objetivo parece ser manter em movimento um universo compartilhado de várias histórias. Foi aí que ele se apropriou do termo transmedia para falar sobre narrativas ficcionais em geral. Muito por isso, em português, o termo acabou traduzido oficialmente como “narrativa transmídia”. Assim, segundo o autor,

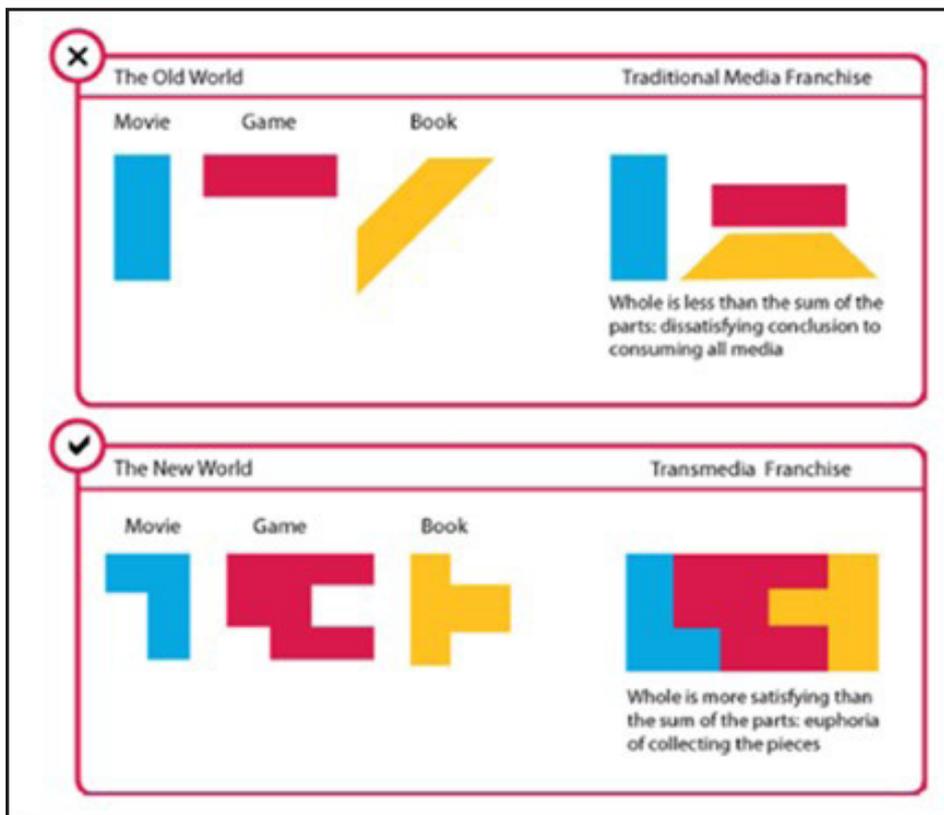
Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de transmedia storytelling, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produtor determina um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo (JENKINS, 2009, p. 138).

Ou seja, se comparadas às narrativas tradicionais, que tendiam a uma recepção passiva das informações por parte do ouvinte, o grande avanço das narrativas transmídia no sentido de diferenciação daquelas é o fato de que estimulam a participação do receptor de modo que muitas vezes ele se torna também o criador da narrativa. Não apenas no sentido de contar as suas próprias histórias a partir daquele universo ficcional, como é possível com as fanfics, mas também no de decidir em que parte ele vai entrar naquele universo de histórias, podendo escolher jogar um jogo ambientado nele, por exemplo, sem ter tido contato com nenhum outro produto, livro, filme, quadrinho etc. relacionado, e mesmo assim experimentar ali uma imersão completa sem qualquer prejuízo com relação a conhecimentos prévios.

Isso, argumenta Jenkins (2009), porque estamos vivendo a cultura da convergência, na qual as mídias novas (digitais) e velhas (analógicas) colidem e entrecruzam o papel do produtor e do consumidor, possibilitando interações nunca antes vistas, como essas. Assim, a milenar arte de contar histórias sofre uma série de choques que resultam em uma nova configuração para o modelo narrativo tradicional, produzindo universos ficcionais infini-

tamente amplos e formando uma nova estética. Nesse sentido, Pratten (2011) oferece um diagrama, já clássico, que ajuda a visualizar como as narrativas transmídia se diferenciam em relação às tradicionais:

Figura 1 – o que é transmídia?



Fonte: (PRATTEN, 2011, p. 2)

O esquema ilustra, então, como o “velho mundo” de franquias midiáticas tradicionais funcionava em relação a como o “novo mundo” das franquias transmídia funciona. Naquele, já bem distante da narração puramente oralizada, as adaptações, reproduções do conteúdo de um suporte em outro, como, por exemplo, um romance que ganhava uma versão fílmica, ou audiodramática, eram muito comuns. No advento deste mundo, os outros suportes com os quais é possível contar histórias ambientadas em um mesmo universo ficcional não funcionam obrigatoriamente como versões, mas também como narrativas independentes. Assim, um universo ficcional transmidiático é concebido, desde o seu início ou a partir do momento em que seu criador decide fazê-lo, como uma coleção de diversas histórias independentes ambientadas em um mesmo contexto de ficção: uma galáxia muito, muito distante, a Terra Média, ou, no caso que iremos explorar a seguir, em um Brasil colonial fantástico como o de A Bandeira do Elefante e da Arara.

## A Bandeira do Elefante e da Arara: um mundo de novas velhas histórias

Chegamos ao ponto crucial deste estudo: buscaremos demonstrar como as narrativas folclóricas brasileiras, a rememorar, as histórias oriundas da literatura oral da cultura popular do nosso país, estão perpetuadas em uma criação da cultura letrada, a obra transmedia *A Bandeira do Elefante e da Arara*, de Christopher Kastensmidt; como elas oferecem subsídios a uma nova narrativa e como esta narrativa, por sua vez, oferece sobrevida a personagens dessas histórias ancestrais. Faremos isso a partir de duas entradas possíveis no universo, selecionadas a partir do seu caráter participativo: explorando os aspectos concernentes no romance homônimo e no livro de interpretação de papéis para o Role Playing Game (RPG) de mesa.

Antes de mergulharmos no universo ficcional da obra urge certa contextualização sobre sua produção, cercada de particularidades a começar pelo seu autor, Christopher Kastensmidt, um texano radicado brasileiro. Ressaltamos como um ponto a ser destacado, o da nacionalidade estrangeira do autor de uma obra que tem por base a cultura brasileira e por cenário o Brasil colonial, pois, como ressalta Magalhães (2020), em resenha sobre a obra:

É fato que há no Brasil uma depreciação cultural por sua própria História, e quando afirmo algo tão grave, não me refiro à forte e constante presença de estudiosos dedicados a descoberta e preservação de nossa fortuna cronológica, mas direciono a acusação à população em geral – educada nesse viés por uma produção artística voltada quase sempre a demonstrar com caricaturas às personalidades e fatos ligados à fundação do Brasil. [...] Na escola, desde as séries de base, os costumes, mitologia e sociologia dos povos indígenas são quase completamente ignorados dentro da gestão responsável pelo processo de ensino-aprendizagem. E quando surgem de modo esporádico, é de forma estigmatizada, novamente caricatural, partindo do ponto de vista europeu, depreciativo (MAGALHÃES, 2020, p. 312).

Assim, chama a atenção que tamanha valorização da cultura brasileira precise partir de alguém que não nasceu imerso nela. Tendo trabalhado durante muitos anos na indústria de games, acabou chegando ao nosso acervo de narrativas folclóricas a partir de pesquisas históricas e culturais em torno do Brasil para um desses projetos audiovisuais e se encantou de tal forma que, não tendo o projeto saído do papel, resolveu criar a sua própria narrativa usando como substrato esse material. Assim nasceu a noveleta *The Fortuitous Meeting of Gerard van Oost and Oludara*, publicada pela primeira vez na revista *Realms of Fantasy* e indicada ao Prêmio Nébula, o maior da literatura fantástica.

Nos anos que se seguiram, a história foi traduzida para o chinês, o espanhol e, claro, o português (neste último caso, por ninguém mais ninguém menos que o expoente da FC Roberto de Souza Causo). A partir da boa recepção da noveleta e com o interesse do público em um crescente, Kastensmidt começou a expandir o universo em que a narrativa era ambientada, criando um website com conteúdos variados, publicando uma adaptação em HQ e mais dez noveletas com outras aventuras envolvendo os personagens da primeira.

Figura 2 – A graphic novel de A Bandeira do Elefante e da Arara



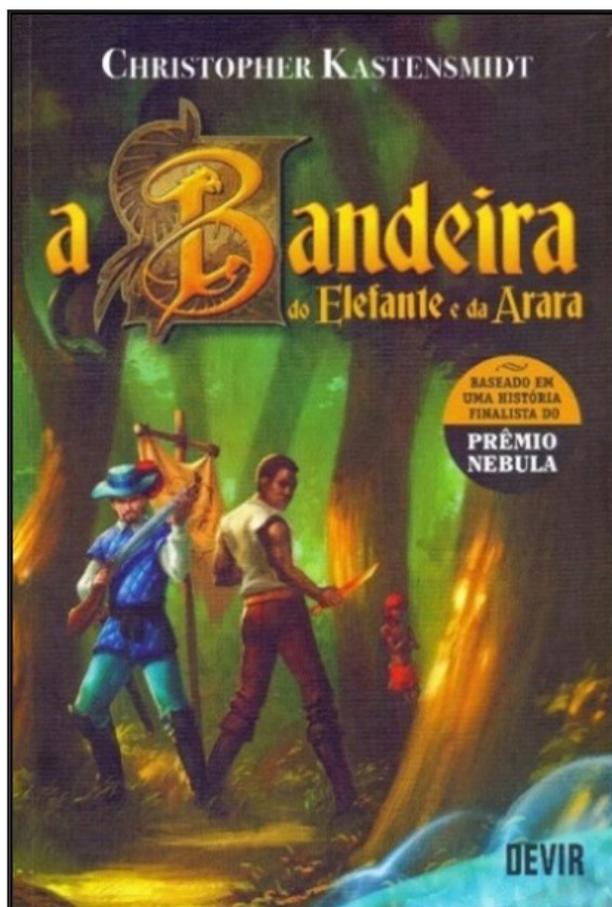
Fonte: internet (2021)

Batizada como A Bandeira do Elefante e da Arara: O Encontro Fortuito, a graphic novel é uma adaptação em quadrinhos da primeira novela, traduzida para o português como O Encontro Fortuito de Gerard van Oost e Oludara. Contando com roteiro de Kastensmidt e desenhos de Carolina Mylius (que fez carreira assinando capas de obras fantásticas nacionais) coloridos por Ursula Dorada, ambas brasileiras/portoalegrenses, um prefácio de Souza Causo e um material extra que mostra um pouco da concepção da obra, foi publicada pela Devir Livraria com apoio da Lei de Incentivo à Cultura (BRASIL, 1991) e patrocínio da empresa financeira DLL Financial Solutions Partner, em 2014.

Os movimentos seguintes, foram, então, a compilação de todas as novelas em um volume único, formando um romance, editado pela também pela Devir Livraria; a publicação do RPG de mesa com o Livro de Interpretação de Papéis (que possibilitou eventos com torneios em várias cidades do Brasil e duas exposições de fanarts); e, mais recentemente, a publicação de uma licença educacional que permite a estudantes brasileiros matriculados em instituições nacionais utilizar certos elementos do mundo ficcional da obra para a produção de jogos digitais, e o financiamento coletivo de um jogo digital intitulado A Bandeira do Elefante e da Arara: Três Reinos.

É preciso que deixemos claro que iniciar as análises pelo romance, considerando-o uma das entradas menos participativas no universo ficcional da obra, nada tem a ver com considerar a leitura uma atividade passiva. Nada tem a ver com ignorar o “jogo” intrínseco que se estabelece entre autor, texto e leitor durante tal prática, esse jogo que se dá como um ato de inserção do sujeito na construção de sentido para o que está escrito (JOUVE, 2013). Mas sim, de entender que, se comparado às outras possibilidades selecionadas, o ato criativo aqui é limitado pelas barreiras óbvias em suas configurações: não é possível, por exemplo, na leitura de um romance, criar personagens ou situações que não as que estão no texto.

Figura 3 – capa do romance A Bandeira do Elefante e da Arara



Fonte: internet (2021)

Dessa forma, ao adentrar as páginas de *A Bandeira do Elefante e da Arara*, o leitor retorna ao Brasil colonial para acompanhar as aventuras de dois estrangeiros (como o autor): Gerard van Oost e Oludara. O primeiro é um explorador holandês que vem tentar a sorte no novo mundo, no início da narrativa ele está em busca de uma companhia de exploração para evitar a sua deportação devido a uma lei que proíbe que alguém fique na colônia sem fazer nada; o problema é que embora ele seja muito bom com seu mosquete, é completamente ignorante sobre os perigos que uma bandeira pode enfrentar. O segundo é um africano escravizado que entra em acordo com o holandês em troca de ajuda; ao ser liberto passa a integrar com Gerard uma bandeira de exploração (que dá título ao romance) para desbravar as matas virgens deste lugar então selvagem e enigmático. Como van Oost declara:

O Brasil é uma terra de oportunidades. Pedras preciosas, magia e aventura sem limites estão espalhadas por todo este território gigante e inexplorado. Haveria centenas de pessoas chegando a cada dia, não fosse pelos monstros que habitam as matas. Fama e fortuna aguardam aqueles corajosos o suficiente para enfrenta-los [...]. Esta é uma chance de viver como os heróis antigos da Grécia, combatendo monstros e magia (KASTENSMIDT, 2016, p. 25).

Neste ponto é que passamos a destacar o advento das narrativas folclóricas na composição do universo ficcional e, por isso, na tessitura do romance, pois não apenas a ambientação da narrativa foi construída com referências históricas e naturais, que reconstituem, a primeira, a época dos mil e quinhentos em nossas terras, de forma bastante compromissada em ressaltar a ganância dos colonizadores e a violência dos exploradores, e a segunda, a riqueza de nossa fauna e nossa flora. A composição do hall de personagens com que Gerard e Oludara interagem em alianças e batalhas também tem como substrato o contexto cultural brasileiro, evocando diversas figuras conhecidas das histórias da nossa literatura oral popular para as aventuras de A Bandeira do Elefante e da Arara. O quadro a seguir demonstra um levantamento de quais personagens folclóricos oriundos de nossa tradição aparecem em cada uma das noveletas que compõem o romance.

Tabela 1 – Levantamento de personagens de narrativas folclóricas presentes em A Bandeira do Elefante e da Arara

<b>Noveleta/Capítulo do romance</b>	<b>Personagens de narrativas folclóricas</b>
O Encontro Fortuito de Gerard van Oost e Oludara	Boitatá; Saci-Pererê
A Batalha Temerária Contra o Capelobo	Saci-Pererê; Capelobo
O Desconveniente Casamento de Oludara e Arani	Saci-Pererê; Curupira; Flor-do-Mato; Iara
O Impropício Retorno de Antônio Dias Caldas	Corpo-seco; Labatut
Uma Série Inconcebível de Capturas e Calamidades	Saci-Pererê; Mapinguari
Uma Tumultuosa Convergência de Desajustados, Monstros e Franceses	Touro Negro
A Ameaçante Aparição da Mula sem Cabeça	Saci-Taperê; Mula sem Cabeça
O Doloroso Nascimento de Tainá	Maçone; Cuca
Um Caso Audacioso em Olinda	Onça da mão torta
O Catastrófico Final das Façanhas Brasileiras de Gerard e Oludara	Pai-do-Mato; Saci-Pererê; Flor-do-Mato; Curupira

Fonte: autores (2021)

Entre nomes que produzirão maior reconhecimento por uns do que por outros leitores, dependendo da sua localização geográfica, das variáveis culturais ou da sua carga de interesse no tema das narrativas folclóricas brasileiras, a obra apresenta um desfile de monstros, entidades e outras criaturas que, também em diferentes medidas, aproximam-se ou distanciam-se das suas fontes populares ao envolverem-se na trama original de A Bandeira do Elefante e da Arara. Assim, no caso do romance, o caráter participativo fica relegado às inferências externas ou oferecidas pelo texto: o leitor pode tanto mobilizar seus conhecimentos prévios para ajudar a significar estes personagens, reconhecer-lhes, dar-lhes forma a partir das histórias que ouviu ou do que aprendeu na escola sobre algumas delas, quanto ser completamente alheio, ou desconhecer alguns até então, e mesmo assim compô-los, mas a partir das escolhas do autor.

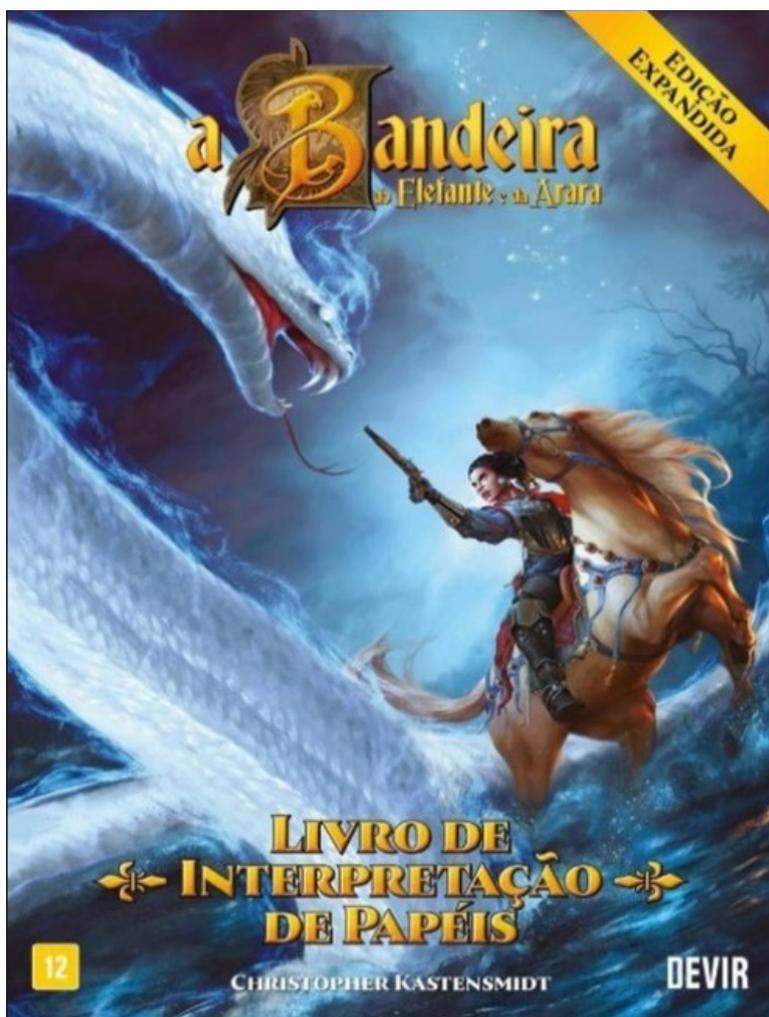
Como as narrativas folclóricas têm incontáveis versões condicionadas pelo seu narrador, a depender do contexto em que estão sendo narradas, das experiências progressas dele, dentre

outros fatores, Kastensmidt transpõe personagens de algumas delas também do seu próprio jeito, da maneira com que, enquanto autor, sente que eles farão mais sentido naquele universo, muitas vezes regido por motivos que não conseguiremos rastrear sem indagar ao próprio, sendo um dos casos possíveis de citar o do Boitatá. Se Cascudo (2012, p. 119), responsável por coletar um sem número de nossas narrativas folclóricas, diz que “as tradições figuram-na como uma pequena serpente de fogo”, na versão de Kastensmidt (2016, p. 14) o Boitatá aparece como “uma serpente impensável de tão grande”; e completa: “Seu corpo ardia com uma chama azul que queimava a carne, mas não as plantas, e que nenhuma água conseguiria apagar. [...] suas escamas brilhavam com todas as cores do arco-íris” (KASTENSMIDT, 2016, p. 14), em uma caracterização muito mais elaborada, oferecendo ao seu leitor a oportunidade de admirar essa personagem mais de perto, em nuances não antes iluminadas, muito devido à uma característica que é, a priori, da literatura escrita: a preocupação do trabalho estético com a palavra.

Outra maneira possível de adentrar o universo de A Bandeira do Elefante e da Arara é através do RPG de mesa, jogado a partir do “Livro de Interpretação de Papéis”. Nas palavras de Kastensmidt: “a interpretação de papéis oferece uma experiência inédita, uma interação muito além do normal que não necessita de computadores, cartas ou tabuleiros. Este livro oferece uma estrutura para interagir com amigos, encenar a vida de outras pessoas e viver dentro de outro mundo” (KASTENSMIDT, 2017, p. 12), no caso, o mesmo em que se desenrolam as noveletas que compõem o romance. Sendo uma das outras peças, além do romance, que compõem do universo ficcional d’A Bandeira, o jogo de RPG prescinde a leitura daquele, oferecendo, por si só, uma experiência completa “neste mundo de fantasia brasileira, um cenário cheio de aventura, magia e monstros, no qual existem possibilidades infinitas para inventar novas histórias” (KASTENSMIDT, 2017, p. 12).

Organizado em três itens, O Guia do Participante conta com diretrizes gerais para os jogadores que desempenharão papel de personagens, “O Brasil no ano de 1576”, com a contextualização histórica e cultural necessária do universo em que esses personagens se movimentarão; o Guia do mediador, com as diretrizes a quem ocupar esse cargo, que também é chamado de mestre e que interpreta os demais papéis com que os outros jogadores irão interagir e a Aventura introdutória: Os fogos de Bertiooga, um modelo de narrativa o qual seguir para uma primeira sessão. O livro oferece um sistema de interpretação de papéis “para essas interações na forma de regras. Estas regras estabelecem limites ao que os personagens podem fazer dentro do mundo ficcional” (KASTENSMIDT, 2017, p. 13). O autor ainda ressalta: “Você criará seu personagem e escolherá as ações que aquele personagem realizaria em cada situação, e não necessariamente as ações que você faria. Enquanto você participa de uma sessão, considere-se um(a) ator/atriz, interpretando um papel dentro daquele mundo” (KASTENSMIDT, 2017, p. 13).

Figura 4 – capa do “Livro de Interpretação de Papéis”



Fonte: internet (2021)

Organizado em três itens, O Guia do Participante conta com diretrizes gerais para os jogadores que desempenharão papel de personagens, “O Brasil no ano de 1576”, com a contextualização histórica e cultural necessária do universo em que esses personagens se movimentarão; o Guia do mediador, com as diretrizes a quem ocupar esse cargo, que também é chamado de mestre e que interpreta os demais papéis com que os outros jogadores irão interagir e a Aventura introdutória: Os fogos de Bertioga, um modelo de narrativa o qual seguir para uma primeira sessão. O livro oferece um sistema de interpretação de papéis “para essas interações na forma de regras. Estas regras estabelecem limites ao que os personagens podem fazer dentro do mundo ficcional” (KASTENSMIDT, 2017, p. 13). O autor ainda ressalta: “Você criará seu personagem e escolherá as ações que aquele personagem realizaria em cada situação, e não necessariamente as ações que você faria. Enquanto você participa de uma sessão, considere-se um(a) ator/atriz, interpretando um papel dentro daquele mundo” (KASTENSMIDT, 2017, p. 13).

Iremos nos deter mais especificamente no primeiro item, pois ele oferece não apenas uma visão geral sobre o universo ficcional em questão, contextualizando-o, como também se concentra

nas diretrizes para criação de personagens pelo jogador, que é também, à semelhança do romance, o meio pelo qual as narrativas folclóricas adentram mais intensamente a experiência com esta obra. E isso pode acontecer de pelo menos três formas: primeiro, do jeito mais óbvio, a partir da decisão do jogador de criar o seu personagem à semelhança de (ou inspirado em) algum daqueles conhecidos pelas narrativas folclóricas; segundo, a partir da narração do mediador, que pode utilizar do acervo das criaturas e entidades dessas narrativas para inseri-las na trama durante o jogo; e terceiro, a partir de uma das características do personagem, seja ele ou não inspirado nas narrativas folclóricas, campo sugerido pelo Guia do Participante para auxiliar na caracterização do mesmo.

Nesse sentido, *O Livro de Interpretação de Papéis* oferece em seus apêndices uma “ficha de personagem” como recurso que ajuda o jogador a estruturar a sua ideia, ela contém desde campos básicos a serem preenchidos como “nome”, “idade” e “histórico”, até alguns mais específicos como o que mede o nível de “resistência física” do personagem, o em que descreve “dinheiro e bens” e “armas” que ele possui e as chamadas “habilidades”. Sobre estas últimas, podem ser várias, e dentre elas destacamos algumas como: “equitação”, “medicina de campo”, “natação”, “herbalismo”, “armas de arremesso”, “armas de corte”, “capoeira”, “oratória”, “culinária”, “desenho”, “adestramento de cães”, “fabricação de flechas”, e, dentre muitas outras, a que nos interessa especialmente, a habilidade do “folclore”. A seguir, apresentamos um exemplo de preenchimento dessa ficha de autoria dos responsáveis pelo blog “Filhos de Gehenna”, dedicado a jogos de role playing.

Figura 5 – arte

**Mairatá**  
Atraente, Otimista e Sociável

**Histórico**  
Audaciosa índia tupinambá e praticante do Fôlego

Habilidades	Vitalidade
Nível 3 +9 Fôlego	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Nível 2 +6 Folclore	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Nível 1 +3 Medicina Natural	○ ○ ○ ○ ○ ○
Nível 1 +3 Tupi	
Nível 1 +3 Português	
Nível 1 +3 Barganha	
Nível 1 +3 Navegação Terrestre	
Nível 1 +3 Comida Silvestre	

**Dano Crítico & Anotações**  
○ ○ ○ ○ ○ ○

**Defesa**  
Passiva 0 Ativa 0

**Equipamentos & Dinheiro**  
Cesto de palha trançada, Rede de dormir, Roupas (5), Corda, Trajes indígenas ritualísticos, Tubo (cachimbo), Tabaco e 8 Tostões (800 Réis).

**Poderes de Fôlego (Caminho do Bem)**

Nível	Nome	Descrição
Nível 1 +3	Cura	Curar Feridas (Custo 1 – Fácil/12) Curar Veneno (Custo 2 – Intermediária/15) Curar à Distância (Custo 4 – Difícil/18)
Nível 2 +6	Defesa	Dar Sorte (Custo 1 – Fácil/12) Proteção (Custo 2 – Intermediária/15) Corpo Fechado (Custo 4 – Difícil/18)

**Energia Fôlego**  
20 Pontos

**FILHOS DA GEHENNA**

**a Bandeira do Elefante e da Arara**

Fonte: Blog “Filhos de Gehenna” (2021)

Segundo *O Livro de Interpretação de Papéis*, com a habilidade do folclore “o personagem adquire conhecimento de lendas e costumes. No caso de encontrar alguma criatura fantásti-

ca ou objeto especial, o participante pode fazer a façanha Folclore do seu personagem para ver se ele conhece algum detalhe que pode ser útil ao grupo” (KASTENSMIDT, 2017, p. XX).

A “façanha” a que se faz referência são um dos movimentos possíveis dentro do jogo, em que se utiliza de alguma habilidade do personagem para resolver alguma situação. Assim, caso a habilidade do folclore esteja dentre as listadas para o personagem, seja ele já inspirado nos que compõem o acervo das narrativas, seja ele uma criação “original” (sempre pensando que, dentro do contexto do universo ficcional, alguns tipos são mais comuns que outros), seu jogador deve lançar mão dos conhecimentos que tiver, ou dos recursos em mãos para pesquisa, a fim de ajudar os demais jogadores no que fazer perante, por exemplo, contra figuras como o Arranca-Línguas, a Besta-Fera, o Jaraguá ou o Bicho-Papão.

Essas e outras personagens das narrativas folclóricas estão sugeridas aos jogadores em miniaturas recortáveis e dobráveis oferecidas nos apêndices do livro como recurso para ajudar a mediar as aventuras nesse jogo de mesa servindo como “peão”.

Figura 6 – Alguns dos personagens recortáveis e dobráveis oferecidos nos apêndices d'O Livro



Fonte: O Livro de Interpretação de Papéis

## Considerações finais

Enquanto tradição popular, os diversos costumes que compõem o que chamamos de folclore permanecem e se renovam sempre em função daqueles que os cultivam. Por isso, as festas, as danças, as comidas, os trajes, e, para o caso em especial deste estudo, os textos orais, não são sempre os mesmos quando os reencontramos, mas variações de um

determinado modelo condicionadas pelo contexto em que reaparecem. Muito por isso é consenso entre os estudiosos das narrativas folclóricas não ser possível identificar uma versão original para qualquer dessas histórias, pois, desde os primórdios, contar histórias oralmente foi um fazer colaborativo na medida em que cada narrador reconstituía as tramas a partir da memória da versão que ouvira de algum contador que o precedeu. À sua versão, então, adicionavam tons sempre muito pessoais, autorais, preenchendo possíveis lacunas da lembrança ou mesmo atendendo expectativas da audiência, remodelando ao propósito de repetir aquela narrativa naquele momento específico. Isso sendo, por muito tempo não houve versões escritas que fixassem essas narrativas, nem repositórios que não fosse a memória de alguns.

Nesse sentido, o advento da cultura letrada ofereceu importante contribuição. Primeiro, enquanto uma forma de registrar e catalogar esses textos, bem como toda a variedade de costumes que os acompanham, afim de que este acervo não se perca com o declínio da tradição oral e, mais recentemente, enquanto uma forma de valorizar esse conjunto de “saberes, fazeres e sentires” – que, a despeito de muitas concepções elitistas, nada têm de inferiores – incorporando-o a produções da própria cultura letrada. Assim, embora não seja a primeira obra literária a lançar mão de tradições populares para a sua composição, *A Bandeira do Elefante e da Arara*, de Christopher Kastensmidt, configura-se como expoente neste intento pelo ineditismo de fazê-lo para construir um universo transmídia.

Consideramos, a partir do que expusemos e analisamos, que uma narrativa transmídia como a apresentada demonstra-se um potente novo campo para a sobrevivência daquelas oriundas do folclore. Ainda que percam seu caráter popular ao serem tocadas pela comunidade letrada, ainda que abandonem a tradição oral ao incorporarem-se a uma prática escrita e que nesse movimento acabem servindo a interesses muito próprios da indústria cultural, ou seja, ainda que essas histórias, esses personagens, esses motivos, aventuras e mistérios sejam afastados do “povo comum” e das intenções “mundanas”, de alguma forma essa nova maneira de contar histórias pode (e está) contribuindo para a permanência de um acervo do âmbito do imaginário que é preciso garantir que não seja esquecido, e que se constitui como uma herança a qual é de nossa responsabilidade relegar às próximas gerações.

## Referências

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BRASIL. **Lei N. 8.313, de 23 de dezembro de 1991**. Restabelece princípios da Lei nº 7.505, de 2 de julho de 1986, institui o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac) e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1991. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8313cons.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8313cons.htm). Acesso em: 7 out. 2021.

CAMPBELL, J. **O Poder do Mito**, com Bill Moyers. São Paulo: Editora Palas Athena, 1990.

CARNEIRO, E. **Dinâmica do Folclore**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2008.

CASCUDO, C. **Literatura Oral no Brasil**. São Paulo: Global, 2006.

CASCUDO, C. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. São Paulo: Global, 2012.

CANDIDO, A. A literatura e a formação do homem. **Remate de Males**, Campinas, p. 81-90, 1999. Disponível em: <https://doi.org/10.20396/remate.v0i0.8635992>. Acesso em: 26 set. 2021.

COELHO, N. N. **Literatura infantil: teoria, análise, didática**. São Paulo: Moderna, 2000.

COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE. **Carta do Folclore Brasileiro**. Salvador: CNF, 1995. Disponível em: <https://www.fundaj.gov.br/geral/folclore/carta.pdf>. Acesso em 28 set. 2021.

ELIADE, M. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2016.

GOTTSCHALL, J. **The storytelling animal: how stories make us humans**. New York: HMH Publishing, 2012.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JOUBE, V. A leitura como retorno a si: sobre o interesse pedagógica das leituras subjetivas. Trad.: Neide Luzia Rezende. In: ROUXEL, A.; LANGLADE, G.; REZENDE, N. L. (Org.). **Leitura subjetiva e ensino de literatura**. São Paulo: Alameda, 2013.

KASTENSMIDT, C. **A Bandeira do Elefante e da Arara**. São Paulo: DEVIR, 2016.

KASTENSMIDT, C. **A Bandeira do Elefante e da Arara: O Livro de Interpretação de Papéis**. São Paulo: DEVIR, 2017.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora, v. 34, 1999.

MAGALHÃES, S. A mitologia brasileira em A bandeira do Elefante e da Arara, de Christopher Kastensmidt. **Abusões**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 11, p. 311-318, 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/50531/33292>. Acesso em: 2 out. 2021.

MILLER, J. H. Narrative. In: Critical terms of literary study, Second Edition. From Frank Lentricchia and Thomas McLaughlin. Chicago: University of Chicago Press, 1990, p. 66-79.

MEREGE, A. L. **Os contos de fadas: origens, história e permanência no mundo moderno.** São Paulo: Claridade, 2010.

PRATTEN, R. **Getting started with transmedia storytelling.** Seattle: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2011