

## Uma Guerra e Três Interfaces: Análise da Representação da Guerra de Canudos na Literatura, no Cinema e nos Games<sup>1</sup>

Neucimeire Santos de SOUZA<sup>2</sup>  
Carla Conceição da Silva PAIVA<sup>3</sup>  
Universidade do Estado da Bahia – UNEB

**Resumo:** Os terrores do conflito, a mobilização de um país inteiro e a resistência de sertanejos num enfrentamento que durou quase um ano fez da Guerra de Canudos um marco na história do Brasil e do mundo. Diante de séculos, o acontecimento no interior da Bahia, continua a ser objeto recorrente em pesquisas e produções, consolidando-se em diversos campos de criação. A ideia é analisar a representação da Guerra de Canudos em três interfaces distintas e perceber se há ligações ou divergências entre as produções. O livro *Os Sertões* de Euclides da Cunha será usado para entender como o conflito foi narrado na literatura, já nas produções cinematográficas o filme de Sérgio Rezende, *Guerra de Canudos* (1997), será o objeto de estudo. Adentrando os meios eletrônicos e aproximando-se das produções recentes sobre a guerra, é utilizado o jogo *Canudos* desenvolvido pela pedagoga Eveli Rayane Ramos.

**Palavras - Chave:** Guerra de Canudos; Representação; Literatura; Cinema; Game

### Emerge e/ou Imergi Canudos

Em 1889, o Brasil abandona a Monarquia e torna-se República, todavia o poder e o domínio sobre a terra continuava nas mãos dos latifundiários e dos burgueses. Os gêneros alimentícios têm seus preços elevadíssimos, principalmente durante a Guerra Civil de 1893 a 1895, período em que, segundo Rui Facó (1983, p. 80) salienta, “o peso das dificuldades crescentes vinha recair sobre os ombros do povo, rebaixando ainda mais o já ínfimo nível de vida das massas trabalhadoras” e levantando o perigo da fome por todo o país. Esse mesmo autor relata que no nordeste do Brasil as fazendas se despovoavam devido a decadência das produções agrícolas, base de sua economia. Muitos nordestinos migravam para as terras do Sul ou do Norte em busca de dias melhores.

Dentro desse contexto, Antônio Vicente Mendes Maciel, conhecido como Antônio Conselheiro, peregrinava pelo sertão levando com ele um grande número de pessoas. A história contabiliza de 10 a 25 mil a quantidade de adeptos que se firmaram num recanto entre

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 6 – Interfaces Comunicacionais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 07 a 09 de julho de 2016

<sup>2</sup> Estudante de graduação 5º período do curso de Jornalismo em Múltiplos Meios, voluntária do Projeto de Iniciação Científica Signos de Nordestinidade. Email: neucimeire@gmail.com

<sup>3</sup> Professora orientadora, doutora em Múltiplos Meios pela Universidade Estadual de Campinas. Email: ccspaiva@gmail.com

serras, denominado pelo Conselheiro de Belo Monte. No Arraial de Canudos, os sertanejos praticavam algo que assemelhava-se às primeiras comunidades cristãs, segundo a narração bíblica dos Atos dos Apóstolos. Tudo que se tinha era doado à campanha e dividido entre todos de forma igualitária. Um sinal da religiosidade efervescente dos seguidores do Conselheiro baseada no catolicismo. Para Martins (2007), Canudos vivia um sistema administrativo de mutirão onde tudo era feito em conjunto, sem retornos financeiros. Mais de cinco mil casas foram erguidas no Belo Monte fazendo a comunidade de expandir de modo relevante.

Tais características divergem das proposições que alimentavam os ânimos do governo contra Conselheiro e seu povo. Propagava-se que esses estavam rebelando-se contra a República, tornando-se uma ameaça. Assim, era preciso resgatar a honra e a integridade nacional. Sua personalidade religiosa era avaliada como um fanatismo e uma loucura que cegava os sertanejos. Dizia-se também que os conselheiristas praticavam o banditismo e poderiam levar a nação a um caminho perigoso cercado pela desobediência.

Facó (1983) é firme em dizer que o que aconteceu em Canudos foi uma luta de classes onde a precariedade das condições sociais dos sertanejos se mantiam estagnadas perante o poder semifeudal e o monopólio da terra. Ainda de acordo com ele, “causava horror às classes dominantes qualquer tentativa de quebrar o sagrado monopólio da terra. E mais ainda, é claro, qualquer movimento armado no campo, espinha dorsal da vida econômica do País” (FACÓ, 1983, p. 84).

A luta aconteceu entre os anos de 1896 a 1897 e Canudos mostrou artimanha e resistência durante as quatro expedições do exército e da polícia militar, e durante os demais copiosos combates que ocorreram nesse período. Entretanto, foi dominada. Restaram as chamas e a fumaça que dizimou o Arraial e um registro incalculável de perdas. Do lado do governo brasileiro, cerca de cinco mil soldados foram mortos no conflito (FACÓ, 1983, p. 125), do lado de Antônio Conselheiro, o Belo Monte foi massacrado junto com sua população.

Levavam os prisioneiros a um lugar afastado do acampamento para o sacrifício final. (...) No final da luta, criado o hábito, formavam-se grupos de condenados diários ao assassinio frio. A degola não poupava o próprio Conselheiro, retirado da cova já em estado de putrefação. Canudos era um exemplo perigoso que não deveria ficar na memória. Exterminados seus habitantes, até o último, deveria ser reduzido a cinzas. (...). Nada que lembrasse uma insurreição de pobres do campo. O castigo deveria ser exemplar para que não se reeditasse rebelião semelhante contra os grandes fazendeiros, ameaçando o monopólio da terra e a ordem constituída sobre ele (FACÓ, 1983, p. 122-123).

Para selar a destruição, durante a Ditadura Militar em 1969, as águas do rio Vaza Barris inundaram o lugarejo através da construção da Barragem de Cocorobó (BARONI, 2011). Era o fim, mas não o esquecimento. A Guerra de Canudos foi um marco para o país durante aquele período e se perpetua pelo tempo. Está presente na Canudos de hoje, na história da Bahia, do Nordeste, do Brasil e do mundo fazendo parte de produções inúmeras que representam seu suplício. Assim, este artigo faz uma análise da representação da referida guerra em três áreas: a literatura, o cinema e os games, revelando semelhanças ou divergências nessas produções que servem de referência para pesquisadores, estudantes e para a sociedade contar ou recontar o que se passou no Belo Monte.

Ligadas ao senso comum, como afirma Jodelet (2001), as representações sociais levam o indivíduo a ter uma ideia formulada de certo objeto, pessoa ou acontecimento. Segundo ela, é um conhecimento construído e compartilhado por todos que contribui para a formação de uma realidade comum dentro de um contexto grupal. A representação social “está com seu objeto numa relação de "simbolização", ela toma seu lugar, e de "interpretação", ela lhe confere significações. Essas significações resultam de uma atividade que faz da representação uma "construção" e uma "expressão" do sujeito” (JODELET, 2001, p. 10).

### **“É que Ainda não Existe um Maudsley para as Loucuras e os Crimes das Nacionalidades”**

Cinco anos após à Guerra de Canudos, em 1902, o engenheiro, ex-militar, jornalista e escritor Euclides da Cunha publica o livro que conta a história vivenciada no sertão da Bahia. Até então, de acordo com Baroni (2011), os combates no Arraial eram conhecidos nacionalmente apenas como “a história de Euclides”, porém quando Getúlio Vargas, então presidente do Brasil, leu as páginas de *Os Sertões*, o conflito ganhou notoriedade para este, levando-o a uma visita à Canudos e ao anúncio da sua promessa, a construção do Açude de Cocorobó.

A obra de Euclides da Cunha, *Os Sertões*, passa a ser reconhecida nacionalmente e mundialmente. Em dois meses de venda, esgotou a primeira edição “e viria a torna-se um dos maiores sucessos editoriais do Brasil, com mais de 50 edições, tradução em pelo menos nove línguas e inspiração para romances diversos” (VENTURA, 1996, p. 39). Debs (2007) apresenta o livro de Euclides da Cunha como um dos “mitos fundadores da sociedade brasileira” (p. 26), afirmando também que essa produção é a primeira representação histórico

científica do nordeste. Apesar dos variados elogios à obra, Ventura (1996) relata que o crítico José Veríssimo, fundador da Academia Brasileira de Letras, desaprovou o “abuso dos termos técnicos, das palavras antigas e inventadas e das frases rebuscadas, julgando o seu estilo muito artificial e rebuscado” (p. 42).

Euclides da Cunha foi enviado pelo Jornal *O Estado de São Paulo* para fazer a cobertura da guerra que acontecia em Canudos. Antes mesmo de sair do Rio de Janeiro começou a escrever o livro, baseando-se em informações teóricas sobre o sertão. Quando chegou a Canudos, a Guerra já estava em sua quarta e última expedição prestes a se findar. Entretanto, há três semanas em contato real com os combatentes no Belo Monte, Cunha ficou doente tendo que retirar-se devido a crises de febre, dois dias antes do fim. Continuou a história do livro a partir de relatos e depoimentos de outrens.

A literatura de Euclides da Cunha serve como base não só para a representação da Guerra de Canudos como também para a descrição do sertão no século XIX. Baroni (2011) considera o livro uma obra monumento no que “implica em concebê-la como evocação não de um passado qualquer, mas de um momento vivo da memória coletiva brasileira” (p. 6). Para ele, *Os Sertões* é importante para à compreensão do homem sertanejo e do sertão, ampliando o modo de entender a cultura brasileira. Entretanto, Cunha mostrou um sertão a partir de suas aparentes suposições, como afirmou em vários momentos no livro.

O que se segue são vagas conjecturas. Atravessamo-lo no prelúdio de um estio ardente e, vendo-o apenas nessa quadra, vimo-lo sob o pior aspecto. O que escrevemos tem o traço defeituoso dessa impressão isolada, desfavorecida, ademais, por um meio contraposto à serenidade do pensamento, tolhido pelas emoções da guerra (CUNHA, 2000, p. 27-28).

O jornalista que foi ao Arraial para informar à nação e, previsivelmente, defender as nuances do Governo, não se omiti diante do que observou, “acusou, em *Os Sertões*, o Exército, a Igreja e o governo pela destruição da comunidade (...) e descartou a ideia de uma conspiração política, apoiada por grupos monárquicos e por países estrangeiros, que havia justificado o massacre” (VENTURA, 1996, p. 56). E para fechar seu livro, Euclides da Cunha cita Henry Maudsley, um importante psiquiatra inglês, sugerindo para os estudos e cuidados da psiquiatria, o governo brasileiro: “É que ainda não existe um Maudsley para as loucuras e os crimes das nacionalidades” (CUNHA, 2000, p. 517).

## Duas Ficções e uma História

A região de Salitre, distrito de Juazeiro-BA, foi escolhida pelo cineasta Sérgio Rezende, para a realização da maioria das cenas que compõem o filme *Guerra de Canudos* (1997). De acordo como Citelli (1998), as produções que duraram quase um ano, fizeram parte de um projeto grandioso, o mais caro já levado a efeito pelo cinema brasileiro, seis milhões de reais (CITELLI, 1998).

O filme começa com a imagem de um chão pedregoso, que lentamente vai se direcionando ao horizonte. Uma visão panorâmica mostra um recorte da vegetação da caatinga, arbustos sem folhas, presença imponente do mandacaru, natureza em tons de sépia, relevos desabitados, céu limpo e sol forte. A fotografia do sertão é semelhante àquela descrita por Cunha na primeira parte de seu livro, intitulada *A Terra*. Nesse, o escritor detalha a vegetação catingueira através de adjetivos como: deserto, horizonte monótono, aspecto lúgubre, clima feroz.

A ideia de um ambiente seco prevalece ao longo do filme, reforçada pela narrativa construída nas imagens e por discursos que ressaltam seu clima quente. Como na cena em que o Tenente Luís (Selton Mello) dar ordens para dois soldados cessarem o bombardeio durante aquele dia. Um deles reclama do calor enquanto o outro retruca: “lá embaixo deve estar mais quente”, a réplica vem com a afirmação do primeiro soldado: “um verdadeiro inferno!” (*Guerra de Canudos*, 1997).

Nesse contexto, o sertão representado condiz com uma das três perspectivas evidenciadas por Oliveira (2000): o sertão como paraíso, “em que tudo era perfeito, belo e justo e cuja linguagem retrataria uma pureza original a ser apreciada e preservada”; o sertão associado ao inferno onde há “o destempero da natureza, o desespero dos que por ele perambulam (retirantes, cangaceiros, volantes, beatos), a violência como código de conduta, o fatalismo, são os principais traços apontados”; e o sertão como purgatório, “lugar de passagem, de travessia, definido pelo exercício da liberdade e pela dramaticidade da escolha de cada um. Identificado como lugar de penitência e de reflexão, o sertão aparece como o reino a ser desencantado e decifrado” (p. 74).

O trecho do filme citado acima revela a representação do sertão como inferno. Tenente Luís responde aos companheiros de guerra que, para os conselheiristas, “Ainda que tudo queime, aquilo (o arraial) será sempre o paraíso” (*Guerra de Canudos*, 1997). A imagem do arraial de Canudos como um paraíso é presente na narrativa fílmica ainda quando o

personagem Lucena (Paulo Betti) dialoga com sua esposa Penha (Marieta Severo) sobre as mudanças que acontecem com a vinda da família para o Belo Monte.



Figura 1- Penha e Lucena no interior do Arraial.  
Fonte: Filme *Guerra de Canudos*, 1997.

No frame dessa cena (Figura 1), a profundidade de campo revela três planos. O primeiro mostra Penha colocando verduras para cozer, salientando a diversidade de alimento que se encontrava naquela Canudos. No segundo plano, está Lucena lavando as mãos num pequeno recipiente, a água encontrava-se perto, o rio Vaza Barris passava ao lado do vilarejo. O terceiro plano permite ver alguns conselheiristas trabalhando com tijolos e madeiras na construção das casas do Arraial, o ambiente se expandia, havia esperança de prosperidade. A sensação de estar num paraíso ainda é reforçada pela fala de Lucena que reforça: “Agora nois já tem casa nossa Penha, tempo ruim acabou. Com a proteção do nosso pai, a vida vai melhorar. Inté já escolhi lugar pra fazer roça. O de comer nois tira pra nois (...)” [*Guerra de Canudos*, 1997].

Entretanto, no livro, Cunha (2000) aponta alguns pontos negativos da vida em Canudos e contraria alguns aspectos desse “éden”. Segundo ele, aquilo era um lugar desejado pelos sertanejos, mas as práticas mantidas formavam um exagerado coletivismo, através da “apropriação pessoal apenas de objetos móveis e das casas, comunidade absoluta da terra, das pastagens, do rebanho e dos escassos produtos das culturas, cujos donos recebiam exígua quota parte, revertendo o resto para a companhia” (p. 159-160). O escritor ainda detalha a precariedade das construções do arraial afirmando que o povoado já crescia em forma de ruína, nascia envelhecido, “a urbs monstruosa, de barro” (p. 154). A figura 1 corrobora essa descrição, registrando ao fundo dos personagens edificações empobrecidas feitas com barro e madeiras desniveladas. Os objetos também ressaltam a pobreza do lugar com panelas de barro, comidas preparadas ao ar livre e acentos simples.

A trama “secundária” do filme gira em torno da filha mais velha de Lucena e Penha, Luiza (Cláudia Abreu). A moça se recusa a acatar a decisão do pai de se juntar ao grupo de Conselheiro e no momento da partida Luiza foge, corre, desequilibra-se e cai. Na sequência, Antônio Conselheiro (José Wilker) vai em direção a Luiza sem pronunciar qualquer palavra durante toda a cena. São seus gestos que comunicam-se com a garota, a ida até ela, cabeça encurvada com um olhar fixo na moça, mas, sobretudo sua mão direita direcionada para

Luiza, parecendo propor um chamamento. Essa mão permanece paralisada durante a sequência mesmo quando Luiza se ergue e volta a correr.



Figura 2- Conselheiro vai ao encontro de Luiza. Fonte: Filme *Guerra de Canudos*, 1997.



Figura 3- Luiza se espanta com a atitude de Conselheiro. Fonte: Filme *Guerra de Canudos*, 1997.



Figura 4- Luiza tenta levantar-se. Fonte: Filme *Guerra de Canudos*, 1997.



Figura 5- Luiza foge. Fonte: Filme *Guerra de Canudos*, 1997.

O convite gestual de Antônio Conselheiro, sutil e sem impor obrigatoriedades, não impede a fuga da menina que recusa seu suposto chamado ao dizer: “Não! Em mim o senhor não bota cabresto não!” (*Guerra de Canudos*, 1997), um arreo usado na cabeça e no pescoço de um animal (FERREIRA, 2000) que serve para controlar ou inibir sua marcha e prendê-lo.

A narrativa de Luiza aponta um líder religioso que toma a liberdade de seus fiéis e os obriga a seguir suas ordens. A obra euclidiana contradiz a fuga e o pensamento da personagem, quando salienta, em um dos capítulos, a adesão e participação dos fiéis de forma voluntária. Para Cunha, Conselheiro não chamava seus seguidores, “chegavam-lhe espontâneos, felizes por atravessarem com ele os mesmos dias de provações e misérias” (CUNHA, 2000, p. 138). O escritor conta ainda que os arredores se despovoavam “tal a aluvião de famílias que subiam para os Canudos” (p. 154).

Na figura 3, a câmera faz uma filmagem em *plongée*, de cima para baixo, o que segundo Martin (2003), tende “a apequenar o indivíduo, a esmagá-lo moralmente, rebaixando-o ao nível do chão”. Desse modo, a cena estabelece uma relação de superioridade entre Antônio Conselheiro para com Luiza. Em outra passagem, vista na figura 6, Luiza já no cenário da guerra, volta a atribuir à Conselheiro o cargo de manipulador dos seguidores. A imagem registra a garota em ângulo normal, com plano fechado, ao fundo a escuridão da noite e uma iluminação resplandecendo seu rosto e ombros. A construção da fotografia direciona o olhar para a fisionomia da atriz que reprime a boca como se apertasse os dentes, como quando exprime-se uma atitude de raiva, e seu olhar, direcionado fixamente ao horizonte, centila uma

lágrima. Ela afirma: “Meu pai nunca que foi bandido não. É aquele véi que manda ele fazer isso, é o véio!” (*Guerra de Canudos*, 1997).



Figura 6- Luiza chora ao lembrar do seu pai e das instruções de Conselheiro.  
Fonte: Filme *Guerra de Canudos*, 1997.

Ao mesmo tempo, o filme de Rezende traz em vários momentos a ideia de que as pessoas que decidem lutar contra o exército teriam como recompensa o céu, a salvação da alma. A repetição de diálogos com essa perspectiva chama a atenção. Parecem justificar a escolha dos conselheiristas e a fidelidade ao Arraial, até mesmo durante a guerra. Cunha (2000) também relata essa fixação pela recompensa do céu ressaltando que os sertanejos de Canudos viviam sob uma preocupação doentia com a outra vida. A imagem de Luiza, o ódio que ela abertamente atribuía a Conselheiro e essa alusão incerta de uma luta que seria valorada com a morte, parece querer se aproximar da personalidade de louco que o governo brasileiro acreditava possuir o líder religioso.

O filme e o livro tem em comum cenas e diálogos que se assimilam consideravelmente. Entre eles, a trama da terceira expedição ao Arraial, quando o Coronel Moreira César, do alto do Angico, não contém o desejo de invadir o vilarejo e grita: “Meus camaradas! Como sabem estou visivelmente enfermo. Há muitos dias que quase não me alimento. Mas Canudos está muito perto, eu vou tomá-la! (...) Senhores, vamos almoçar em Canudos!” (*Guerra de Canudos*, 1997). Esse texto do filme está presente no livro com pouquíssimas alterações, que não mudam seu significado, assim como a descrição da cena no livro, é dramatizada no filme com os mesmos aspectos, acrescentando alguns detalhes, que também não mudam seu sentido.

A estratégia dos conselheiristas de sempre ficar à espreita do adversário e ser privilegiado por conhecer bem a região verifica-se nas duas produções. Cunha (2000) ressalta que “a natureza toda protege o sertanejo” (p. 205). Na figura 7, um conselheirista consegue esconder-se com êxito na caatinga, mesmo com a vegetação sem folhas.



Figura 7- Lucena se esconde na caatinga.  
Fonte: filme *Guerra de Canudos*, 1997.



A imagem registra o momento em que o personagem Lucena está de vigia, atirando repetidamente em direção ao acampamento dos soldados. A atitude é lamentada pelo fotógrafo Pedro (Roberto Bomtempo): “Esses tiros de uma impertinência de mosca de casa de barbeiro irrita-nos, azucrina-nos e acaba nos metendo num pavor estranho da morte” (*Guerra de Canudos*, 1997); e descrita em *Os Sertões*: “(...) mas o inimigo ali ficava, a dois passos, sinistramente, acotovelando os triunfadores. Cessava o ataque. Mas de minuto em minuto, com precisão inflexível, caía uma bala entre os batalhões” (CUNHA, 2000, p. 367).

No arraial do Bom Conselheiro, não apenas os homens podiam lutar. Mulheres também encabeçavam na guerra quando assim fosse necessário. Cunha discorre sobre essa relação do seguinte modo:

Soldados possantes que vinham resfolegando de uma luta de quatro horas, caíram, alguns mortos por mulheres frágeis. Algumas valiam homens. Velhas megeras de tez baça, faces murchas, olhares afuzilando faúlhas, cabelo corredios e soltos, arremetiam com os invasores num delírio de fúrias (CUNHA, 2000, p. 387).

O filme de Rezende mostra essa característica em algumas cenas. Na figura 8, os soldados do exército conseguem invadir parte do Arraial. A imagem predomina com tons em marrom, sobressaindo-se as cores branca, azul e vermelha presente nas roupas dos soldados. No primeiro plano, num enquadramento central, correspondendo à regra dos terços da fotografia, os elementos em destaque: uma mulher lutando com um praça. Apreendida e pressionada na parede, a conselheirista rapidamente tem uma estratégia, tira o punhal da bainha do soldado e feri-lhe com algumas punhaladas nas costas. A combatente consegue êxito na cena, mostrando que a bravura e presteza da mulher estava presente na luta dos seguidores de Antônio Conselheiro.



Figura 8- Seguidora de Conselheiro luta com soldado do exército.  
Fonte: Filme *Guerra de Canudos*, 1997.

As duas obras também apresentam questões que divergem entre si, como o retrato do local onde ocorreu a primeira expedição à Canudos, a cidade de Uauá. Em *Os Sertões*, o lugar é denominado de arraial, com “duas ruas desembocando numa praça irregular” (CUNHA, 2000, p. 193). Quando os conselheiristas partiram para o ataque, os soldados descansavam. Cunha (2000) conta que a luta inesperada fez os soldados correrem “estonteadamente pelo

largo e pelas ruas; saindo, seminus, pelas portas; saltando pelas janelas;” (p. 195). Com essa descrição imagina-se que Uauá era um povoado com casas simples, uma praça e que a batalha aconteceu dentro desse vilarejo. Contudo, a imagem de Uauá que o filme *Guerra de Canudos* mostra, revela um ambiente onde a vegetação predomina.



Figura 9- Combate em Uauá, primeira expedição da Guerra.  
Fonte: Filme *Guerra de Canudos*, 1997.

Não aparece a praça, nem mesmo as casas. O que se ver ao fundo em plano aberto na figura 9, é uma barraca ao lado esquerdo da imagem, típica da estrutura de acampamento que o exército utilizava e muitas árvores ressequidas, formando um ambiente envolto pela caatinga. A árvore presente no primeiro plano do frame serve de acomodação de objetos e armas. Como esse tipo de munição não era usada na primeira batalha pelos conselheiristas que ainda lutavam com cacetes, facões e material semelhante, visto inclusive na própria cena, entende-se que o armamento amparado na árvore pertencia aos soldados. Desse modo, ali era Uauá. Um lugar no meio do mato, sem nenhuma aparência de povoação, onde os soldados tinham que acampar e utilizar a natureza para guardar seus pertences.

Outra divergência é percebida através da introdução de narrativas no filme. Duas profecias do Conselheiro são enunciadas: uma fala da vinda de quatro fogos, simbolizando as batalhas que o grupo haveria de enfrentar, onde os três primeiros seriam vencidos, mas o último estava nas mãos de Deus; em outra, o profeta afirma que “enquanto as torres da Igreja estiverem de pé o Belo Monte resiste” (*Guerra de Canudos*, 1997). Nenhuma dessas profecias são encontradas na obra de Euclides da Cunha (2000). Da mesma forma, ausência de relatos é percebida na produção fílmica, quando esse relata a morte do Coronel Moreira César. Cunha ainda conta que o oficial foi “ferido por duas balas” (p. 291), já a obra de Rezende relata apenas um tiro.



Figura 10- Antônio Conselheiro e seus seguidores. Fonte: Filme *Guerra de Canudos*, 1997.



Figura 11- Luiza e Tereza saem do Arraial sem destino. Fonte: Filme *Guerra de Canudos*, 1997.

Voltando aos aspectos conceituados por Oliveira (2000), verifica-se que o filme também traz a abordagem do sertão como um lugar de purgatório. A figura 10 é a segunda tomada da abertura do filme. A imagem feita em contra luz mostra Conselheiro à frente de uma multidão que carrega bandeiras e uma grande cruz. São os adeptos do suposto santo que saíram de suas casas e estavam a vagar em busca de um lugar para fixar morada. A figura 11 já é um recorte do final do filme. Sobreviventes do conflito, Luiza e sua irmã Teresa (Dandara Guerra) deixam para trás um cenário devastador e seguem caminhando na paisagem árida até o final completo da obra cinematográfica. Nos dois casos, a câmera está parada registrando o caminhar dos personagens que seguem sem destino num sertão que, registrado desse modo, parece não ter condições de abrigar ninguém, é um lugar de passagem.

### **Canudos, um Jogo Pedagógico**

Nos anos 2000, a história de Canudos continua presente. A então graduanda em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Eveli Rayane Ramos, elabora em 2013 o jogo *Canudos* como produto do seu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). De acordo com a idealizadora, o objetivo era criar um material que colaborasse com o ensino didático pedagógico nas escolas e com os estudos sobre educação contextualizada com o semiárido, propagando, ao mesmo tempo, a história da guerra.

No game, o desafio do jogador é encontrar Conselheiro e depois executar a missão Madeiras, material que no contexto histórico, foi encomendado em Juazeiro para a construção da nova Igreja. A perspectiva foi feita em primeira pessoa (FPS), é Sebastião, personagem principal criado pela idealizadora, que representa o jogador. Desse, é possível visualizar apenas as mãos que durante todo o trajeto segura uma arma. Em entrevista, Eveli Rayane argumenta que a utilização de armas no jogo pedagógico se fez necessária para que a representação de uma guerra fosse mantida. A autora ainda ressaltou que o produto não está acabado, é um protótipo que deseja remodelar, por esse motivo o game não está disponível na internet. De qualquer forma, é possível fazer algumas considerações entre esse produto, o filme de Sérgio Rezende e o livro de Euclides da Cunha.



Figura 12- Sebastião avista o Arraial em cima de um monte. Fonte: Jogo *Canudos*, 2013.



Figura 13- Arraial de Canudos. Fonte: Filme *Guerra de Canudos*, 1997.

Tendo apertado o play e passada a leitura contextual do conflito, Sebastião aparece em cima de um monte possuindo a visão privilegiada do arraial. Percebamos primeiro a importância que essa visão tinha para as narrativas abordadas. No filme e em *Os Sertões*, estar tão próximo do arraial era condição privilegiada, pois duas tropas haviam perdido as batalhas antes de avistar o Belo Monte. O game *Canudos* dá destaque a essa localização colocando o jogador de imediato nessa posição (Figura 12). Depois disso, é visível que a quantidade de casas presentes no arraial representado pelo jogo é inferior ao número de casebres montados para o filme, bem como, difere da descrição dada por Euclides da Cunha:

(...) antes que o olhar pudesse acomodar-se àquele montão de casebres, presos em rede inextricável de becos estreitíssimos e dizendo em parte para a grande praça onde se fronteavam as igrejas, o observador tinha a impressão exata de topar, inesperadamente, uma cidade vasta (CUNHA, 2000, p. 276).

Cunha (2000) salienta, complementando essa vista, que “no sopé das colinas mais altas, o Vaza Barris abarcava-a e inflectia depois, endireitando em cheio para leste, rolando lentamente as primeiras águas da enchente” (p. 276). As figuras 12 e 13 não possibilitam ver o rio Vaza Barris, o que estabelece uma disjunção com a explicação de Cunha que leva o leitor a entender a localização do rio próximo ao arraial. Entretanto, no jogo, quando Sebastião desce do monte, o rio é encontrado com facilidade, está próximo aos soldados que, quando o avistam, começam a atirar. Já o filme não explicita a presença do Vaza Barris, somente nos momentos finais aparece um lago vigiado por soldados que atiram nas mulheres que vão buscar a água.

O interior do arraial é representado no jogo com aspectos distintos das outras duas produções em análise. Na figura 14, assim como em todo o cenário, é perceptível o cultivo de plantações, a presença de plantas típicas da caatinga, como a frade; arbustos de sombra e a existência de animais como o bode e o boi. O interior dos casebres possui uma organização distinta, apresentando aspectos mais arrumados do que a representação proposta pelo filme. Existem camas, mesa e cadeiras, fogão de lenha e nas paredes quadros com retratos de familiares, objeto característico das casas sertanejas, que porém, não condiz com as circunstâncias em que viviam os conselheiristas, os quais antes de se firmarem no Belo Monte, viviam como retirantes. (Figura 15).



Figura 14- Interior do Arraial no jogo. Fonte: Jogo *Canudos*, 2013.



Figura 15- Interior dos casebres. Fonte: Jogo *Canudos*, 2013.

Tratando ainda do interior do Arraial, é perceptível a presença de um bar (Figura 16), o que era severamente proibido por Antônio Conselheiro, de acordo com descrição de Cunha (2000), que diz: “O uso da aguardente, por exemplo, era delito sério. Ai do dipsomaníaco incorrigível que rompesse o interdito imposto!” (p. 161). O filme ressalta essa questão quando o conselheirista João Abade (Elias Mendonça), ao receber novos adeptos, adverte: “(...) Na venda dele cês podem pegar mantimento, ferramenta, semente pra plantar, o que quiserem. Lá só não tem cachaça, aqui não entra bebida do demônio” (*Guerra de Canudos*, 1997). Esse fato releva uma grande contradição do jogo diante das produções analisadas.



Figura 16- Bar dentro do arraial.  
Fonte: Jogo *Canudos*, 2013.

Tratando da musicalidade, a canção tema do filme é dos compositores Edu Lobo e Cacaso, chama-se *Canudos*, ela está presente durante todo o filme numa sonoridade entristecida, com ênfase no início e fim. A letra poetiza a guerra, faz alusão ao número de fiéis que confiavam em Conselheiro, que segundo a canção “caminha sem chegar” e é alvo, junto com sua gente, do “desgoverno governante”. Outras obras fazem parte do filme como músicas de cena, em sua maioria, cantos para os momentos de reza. Quando acontecem os conflitos, é o instrumental de tambores e cornetas que ganha espaço na trama. Já a sonoridade do jogo apresenta notas instrumentais mais alegres por meio da canção tema *O sertão vai virar mar* dos compositores Sá e Guarabyra. Durante todo o desenrolar do jogo, ouvi-se o berro dos animais e o andar de Sebastião.

As roupas dos personagens se assemelham nas três produções. As obras trazem o azul marinho e vermelho vivo nas vestes dos soldados, cromaticidade em marrom e cinza na vestimenta dos conselheiristas que possuem um vestuário mais precário. Antônio Conselheiro é representado com uma túnica longa, azulada e cabelos grandes. Eveli Rayane afirma que se inspirou no filme *Guerra de Canudos* para produzir as vestimentas dos personagens do jogo, em especial a roupa de Antônio Conselheiro.

## Considerações Finais

O livro *Os Sertões* e o filme *Guerra de Canudos* trazem imaginários ásperos sobre a Guerra e o sertão exposto nela. Emitem, com predominância, a miséria do conflito, a injustiça e a marca de um sertão de clima perverso. Já o jogo *Canudos*, diferencia-se das duas produções acima quando apresenta um arraial com fauna e flora vigorosa, traz a representação da Guerra de forma menos cruel, a imagem de flagelo é pouco evidenciada, bem como, a ideia de um sertão pobre.

Verificou-se divergências relevantes do jogo para com o filme e o livro, além disso, o roteiro do game foge, em alguns momentos, do contexto que é historicizado sobre a Guerra. Porém, há muitas semelhanças entre a obra cinematográfica e a literatura analisada. Diversos aspectos foram reproduzidos pelo filme de forma igual ou similar, indo em concordância com a história euclidiana.

É perceptível que a licença literária deu espaço para que Cunha e Rezende obtivessem liberdade para produzir histórias sem uma fidelidade precisa com a narrativa do conflito, o que possibilitou acrescentar ou retirar informações. No filme *Guerra de Canudos*, foi verificado um maior número de ausências e reinvenções, modificando a representação do conflito.

Nas interfaces analisadas as três abordagens de sertão descritas por Oliveira (2000) puderam ser percebidas. Entretanto, predomina no livro e no filme a imagem do sertão como inferno e no game a perspectiva do sertão como paraíso, justificado pela representação menos ríspida de sua vegetação, notada talvez, pela incompletude da história da guerra.

## Referências

BARONI, Alice. Guerra de Canudos: uma leitura euclidiana. In: **8º Encontro Nacional de História da Mídia**, 2011, Guarapuava PR. Anais: ALCAR. Disponível em:  
<[http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/8o-encontro-2011-1/artigos/ Guerra%20de%20Canudos%20uma%20leitura%20euclidiana.pdf/view](http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/8o-encontro-2011-1/artigos/Guerra%20de%20Canudos%20uma%20leitura%20euclidiana.pdf/view) > Acesso em 22.04.2016.

**CINEMATECA BRASILEIRA**. Disponível em: < <http://www.cinemateca.gov.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IsisScript=iah/iah.xis&base=FILMOGRAFIA&lang=p&nextAction=lnk&exprSearch=ID=021800&format=detailed.pft#1> >. Acesso em 10.05.2016.

CITELLI, Adílson Odair. Guerra de Canudos, o Filme. In: **Comunicação e Educação Revista do Departamento de Comunicações e Artes da ECA/USP**, 1998 (Revista). Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36342/39062>>. Acesso 09.05.2016.

CUNHA, Euclides da. **Os Sertões: campanha de Canudos**. 39ª ed. Rio de Janeiro: Publifolha, 2000.

DEBS, Sylvie. **Cinema e literatura no Brasil: os mitos do sertão, emergência de uma identidade nacional**. Fortaleza: Interarte, 2007.

FACÓ, Rui. **Cangaceiros e fanáticos: gêneses e lutas**. Rio de Janeiro, 7ª ed ,Civilização Brasileira, 1983.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio século XXI escolar: o minidicionário da Língua Portuguesa**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

JODELET, Denise. Representações sociais: um domínio em expansão. In: JODELET, Denise (Org.). **As Representações Sociais**. EdUERJ: Rio de Janeiro, 2001.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MARTINS, Paulo Emílio Matos. Canudos: organização, poder e processo de institucionalização de um modelo de governança comunitário. In: **Caderno EBAPE**, v 5, nº 4, 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cebape/v5n4/v5n4a05>>. Acesso em 05.04.2016.

OLIVEIRA, Lúcia Lippi. **Americanos: representações da identidade nacional no Brasil e nos EUA**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2000, (p. 69-91).

RAMOS, Eveli Rayane; SANTOS, Iva. CANUDOS – O game pedagógico como estratégia de contextualização do movimento de Canudos. In: **X Seminário jogos digitais, educação e comunicação (anais)**. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/2014/trabalhos-aprovados/>>. Acesso em 16. 03. 2016.

VENTURA, Roberto. Do mar se fez o sertão: Euclides da Cunha e Canudos. In: **O centenário de um clássico: Os Sertões (Revista Canudos)**. Salvador; ano 7, números 6/7, p. 39-71, UNEB, 1996.