



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

Viviane Lima Ferreira

**Imaginação e Liberdade:**  
produção narrativa no fenômeno *Tormenta* RPG

Ilha de Santa Catarina  
2021

Viviane Lima Ferreira

**Imaginação e Liberdade:** produção narrativa no fenômeno *Tormenta* RPG

Tese de Doutorado no Programa de Pós Graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do Título de Doutora em Educação.

Orientadora: Prof. Dra. Gilka Girardello

Ilha de Santa Catarina

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de  
Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Ferreira, Viviane

Imaginação e Liberdade : produção narrativa no  
fenômeno Tormenta RPG / Viviane Ferreira ; orientadora,  
Gilka Girardello, 2021.

247 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa  
Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós  
Graduação em Educação, Florianópolis, 2021.

Inclui referências.

1. Educação. 2. paracosmos. 3. imaginação. 4. produção  
narrativa. 5. multiletramento. I. Girardello, Gilka . II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós  
Graduação em Educação. III. Título.

Viviane Lima Ferreira

**Imaginação e Liberdade:** produção narrativa no fenômeno *Tormenta* RPG

O presente trabalho em nível de doutorado foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof<sup>a</sup>. Flávia Tavares Gasi, Dr<sup>a</sup>.  
Faculdade Impacta de Tecnologia

Prof. Gilson Cruz Junior, Dr.  
Universidade Federal do Oeste do Pará

Prof. Pedro Afonso Barth, Dr.  
Universidade Estadual do Norte do Paraná

Prof. Rogério Santos Pereira, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof<sup>a</sup>. Roselete Fagundes de Aviz, Dr<sup>a</sup>.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a **versão original** da tese que foi julgada adequada como requisito parcial para obtenção do título de doutora em Educação.

---

Prof. Amurabi Pereira de Oliveira, Dr.  
Coordenador do Programa

---

Prof<sup>a</sup>. Gilka Girardello, Dr<sup>a</sup>.  
Orientadora

Ilha de Santa Catarina, 2021.

Dedico este trabalho aos professores e às professoras que fazem da prática docente uma forma de construir novas realidades.

## AGRADECIMENTOS

Eu agradeço ao meu amor, Matheus Fernando Silveira, pela parceria nas leituras dos meus textos e pelo incentivo a devanear.

Aos meus pais, Ilda Maria de Lima e Aureliano Ferreira Neto, e irmã, Jackeline Lima Ferreira (*in memoriam*), pelo amor incondicional e pela estrutura me dada para crescer. Ao meu irmão de coração, Douglas Coutinho, por ter vindo estudar perto da mana e por vacinar a população contra Covid-19, orgulho da família.

Aos meus amigos e minhas amigas, em especial, Larissa Costa da Mata, Ivi Villar, Gustavo Triani, Raul Barbosa, Jonas Nascimento, Afonso Reno, Luana Mara Pereira e Jane Vieira da Rocha.

A minha orientadora, Gilka Girardello, e ao NICA, em especial às parceiras Sandra Eckschmidt, Gislene Natera e Karine Joulie. Ao grupo de orientação, pelas reuniões ao vivo durante a pandemia, encontros que minimizaram o isolamento: Cláudia Tiesche, Elika da Silva, Lidia Coutinho, Paula Desgualdo, Luciana Freitas.

A minha parceira de aventuras acadêmicas, Roselete Fagundes de Aviz que topou levar os jogos para as turmas de pedagogia.

Aos autores de *Tormenta RPG* por criarem este jogo único e antropófago, aos professores da banca de qualificação e de defesa pelas contribuições valorosas, aos meus amigos do doutorado, a turminha que entrou comigo na linha ECO em 2017 (Everton, Douglas, Michele, Sheila, Mariana, Cris, Sabrina), a coordenação e servidores do PPGE que resolveu inúmeros pepinos, meus e de outros, ao NERD – grupo que me iniciou no RPG. A minha mesa de Hora de Aventura RPG por aguentarem a mestra escrevendo a tese.

Ao movimento estudantil do PPGE, pelas lutas, continuamos pedindo: Vida, pão, vacina e educação! Seguimos acreditando na educação como caminho para melhorar as condições de vida e diminuir a pobreza do povo brasileiro.

Ao CNPq, pela bolsa que fomentou a pesquisa.

Esperança não é simplesmente um castelo de areia; é, antes, a confiança que depositamos na vida, a certeza de que ela nos dará suporte, de que o todo da vida e a intenção particular de cada pessoa possam coabitar um mesmo espaço, inclusive no futuro.

(Verena Kast, 1991)

## RESUMO

O presente trabalho investigou, no cenário *Tormenta RPG*, formas de incentivar a produção narrativa na educação. Para isso, reconheceu-se que os mundos imaginários dos jogos são paracosmos (MACKEITH), ou seja, modelos paralelos de realidade, povoados de patrimônios imateriais da humanidade. O objetivo desta pesquisa foi o de refletir sobre a imaginação e a liberdade nos processos de autoria narrativa do fenômeno *Tormenta*, em busca de contribuições para práticas de letramento na educação atual. Compreendendo-se que a imaginação contemporânea é paródica, reproduzindo constantemente a si mesma em jogos de linguagem (KEARNEY), sugere-se que um caminho para a educação seria promover a “imaginação dinâmica” (BACHELARD), a qual implica a liberdade de recriar e reorganizar os símbolos. Essa dimensão prevê o Letramento como um processo de conscientização via leitura e escritura. Para alcançar o objetivo geral, pressupôs-se que os RPG (jogos de representação de papéis) produzam narrativas hipertextuais – no sentido de textos formados por blocos (LEÃO) e da transfusão das obras literárias entre si (GENETTE) –, e que, por isso, possam ser reconhecidas como multiletramentos. Trata-se, desta forma, de uma pesquisa qualitativa, inspirada na abordagem fenomenológica. Utilizou-se como método o ciclo da pedagogia dos multiletramentos (COPE, KALANTZIS), o qual implica experienciar, conceitualizar, analisar e aplicar esse tipo de produção narrativa. A criação de ficção de fantasia, derivada das imagens do contexto do cenário, foi vivenciada pela pesquisadora e relatada em diário de campo, tendo sido também observado o fenômeno nas redes sociais. O *corpus* analisado consistiu, igualmente, em um conjunto de narrativas hipertextuais, produzidas na forma de sagas fantásticas, e em materiais utilizados para a divulgação de conteúdo publicado nas revistas e nos *podcasts Dragão Brasil* (2016-2020). A partir da imersão em *Tormenta*, foi conduzida uma descrição abrangente das produções do cenário e, posteriormente, uma análise teórica de algumas de suas dimensões imaginativas, destacando seus potenciais para uma educação libertadora. A reflexão apoiou-se, também, na perspectiva crítica dos estudos de letramento, delimitando desafios ao uso desses jogos para a educação. Constatou-se um trânsito frequente entre o imaginário de diferentes mídias e o do jogo, que é utilizado para ampliar a compreensão de artefatos, personagens e cenas, para homenagear mitos pessoais ou para facilitar a imersão nas narrativas, constituindo brinquedos imaginários. O trabalho concluiu que as imagens das produções narrativas contemporâneas provêm dos variados repertórios culturais dos criadores, que são mobilizados “reciclando” suas imagens e buscando transformar a cultura presente no contexto dos jogos. Dessa maneira, quando o RPG é trazido para a educação, deve ser redesenhado a fim de explorar alteridades possíveis na “brincadeira de papéis” (*role play*), sensibilizando os jogadores a se colocarem no lugar do outro.

**Palavras-chave:** Paracosmos. Imaginação. Produção Narrativa. Multiletramento. Educação.

## ABSTRACT

This dissertation investigated ways of promoting narrative in education within the scenario *Tormenta RPG*, by recognizing imaginary worlds in games as paracosms (MACKEITH), that is, as parallel models of reality, composed of immaterial heritage of humankind. The objective of this research was to reflect on imagination and freedom in processes of narrative authorship in the phenomenon *Tormenta* seeking to contribute to literacy practices in current education. Based on the assumption that contemporary imagination is parodic, constantly reproducing itself through language games (KEARNEY), this dissertation suggests that fostering “dynamic imagination” (BACHELARD) could consist of a meaningful path for education, which involves freedom to recreate and reorganize symbols. Such dimension presupposes Literacy as a process of awareness by means of reading and writing. In order to achieve the general purpose, this investigation inferred that RPG (role playing games) produce hypertextual narratives – texts formed by blocks (LEÃO) and interchanges of literary works among themselves (GENETTE) – which could be recognized as multiliteracies. This research is, therefore, qualitative, inspired by a phenomenological approach. This study was based on the cycle of pedagogy of multiliteracies (COPE, KALANTZIS), an approach that involves experiencing, conceptualizing and analyzing narrative production in games. Processes of creation of fantasy fiction were experienced and reported in a field diary, besides observing the phenomena in social networks. In addition to *Tormenta*, the dissertation corpus consisted of a group of hypertextual narratives, produced as fantastic sagas, and of content published in the magazines and podcasts *Dragão Brasil* (2016-2020). Through an immersion in *Tormenta*, a comprehensive description of scenery production was conducted followed by a theoretical analysis of its imaginative dimensions, highlighting its potential for developing a liberating education. Moreover, this reflection relied on the critical approach to literacy studies, outlining challenges to the application of those games in education. It was remarkable a constant transit among the imaginary of different media and games, which broadens the understanding of artifacts, characters and scenes, pays tribute to personal myths and eases immersion in narratives, making up imaginary games as a result. According to this investigation, images in contemporary narrative productions derive from the various cultural repertoires of its creators, who “recycle” images and seek to transform current culture during game performance. Therefore, when RPG is brought to education, it should be redesigned aiming at exploring possible otherness emerged from role play and making gamers put themselves in other’s shoes.

**Key-words:** Paracosms. Imagination. Narrative Creation. Multiliteracy. Education.

## RÉSUMÉE

Ce travail-ci a mené une recherche sur les modes d'inciter à la production narrative en éducation dans le cadre de l'univers fictionnel *Tormenta JdR*. Pour cela, on a reconnu que les mondes imaginaires des jeux sont des paracosmos (MACKEITH), c'est à dire des modèles parallèles de réalité, issus des patrimoines immatériaux de l'humanité. On a eu pour but de réfléchir sur l'imagination et la liberté dans les processus d'auteur dans ce phénomène, à la recherche de contributions pour les pratiques d'enseignement de lecture et d'écriture dans l'éducation contemporaine. Ayant compris que l'imagination d'aujourd'hui est parodique et pour cela se reproduit sans cesse à soi-même dans les jeux de langage (KEARNEY), on suggère qu'un chemin pour l'éducation serait de promouvoir « l'imagination dynamique » (BACHELARD), laquelle entraîne la liberté de recréer et réorganiser les symboles. Cette dimension prévoit que la Littératie est un processus de conscientisation via la lecture et l'écriture. Pour atteindre ce but général, on a présumé que les jeux de rôle (JdR) produisent des récits hypertextuels – dans le sens où les textes sont formés par blocs (LEÃO) et que les œuvres littéraires font des transfusions entre eux-mêmes (GENETTE) –, et, comme cela ils peuvent être reconnus comme des multilittéracies. Il s'agit donc d'une recherche qualitative, inspirée de l'approche phénoménologique. On a utilisé comme méthode le cycle de la pédagogie des multilittéracies (COPE, KALANTZIS) qui a impliqué vivre, conceptualiser, analyser et appliquer ce genre de production narrative. La création de fiction fantastique dérivée des images au contexte de l'univers fictionnel a été vécue par la chercheuse et rapportée au journal de bord, en plus d'avoir observé le phénomène dans les réseaux sociaux. Le *corpus* analysé a été également constitué dans l'ensemble des récits hypertextuels produits dans le genre de sagas fantastiques et de matériaux utilisés pour la divulgation de contenu publié dans les revus et les podcasts *Dragão Brasil* (2016-2020). Une large description des productions dans cet univers a été menée, à partir de cette immersion, suivie d'une analyse théorique de quelques dimensions de l'imagination, en détachant les potentiels d'une éducation pour la liberté. La réflexion s'est aussi appuyée sur la perspective critique des études de littératie, en délimitant les défis de ces jeux pour l'éducation. Un mouvement entre l'imaginaire de différents médias et le jeu a souvent été observé, où les images sont utilisées pour augmenter la compréhension des artefacts, des personnages et des scénarios ; pour rendre hommages aux mythes personnels ou même pour simplifier l'immersion aux récits comme des jouets imaginaires. Le travail a conclu que les images des productions narratives contemporaines dérivées des répertoires culturels variés des créateurs qui sont mobilisés dans un « recyclage » des images pour transformer la culture présente dans le cadre des jeux. Ainsi, lorsque les JdR ou les autres jeux de récit sont apportés à l'éducation, ils doivent être repensés pour explorer les possibles altérités dans le jeu de rôle afin de sensibiliser les joueurs.

**Mots-clés :** Paracosmos. Imagination. Production Narrative. Multilittéracies. Education.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Panteão de deuses do <i>Tormenta</i> , em que os enredos principais se desenrolam a partir dos conflitos indiretos entre cada divindade.....	28
Figura 2 – A nuvem da imaginação e suas gotinhas que delimitaram a pesquisa.....	38
Figura 3 – Paracosmos de Harumi Yukutake. ....	44
Figura 4 – Seis dados que podem ser utilizados no <i>Tormenta</i> RPG: de 4 lados azul; de 6 lados, laranja; de 8 lados verde; de 10 lados, vermelho; de 12 lados, amarelo, de 20 lados roxo. São utilizados em situações diferentes como mediadores das situações narrativas no jogo. ....	67
Figura 5 – Diversas representações possíveis para o Saci para o <i>Tormenta</i> RPG: pássaro, pivete e forte grandalhão. ....	108
Figura 6 – Mapa de Arton. ....	113
Figura 7 – Petra explica para Lisandra que a Academia Arcana fica no plano da deusa da magia Wynna.....	115
Figura 8 – Nargom, bucaneiro, malandro e escorregadio, personagem de J.M. Trevisan para <i>Stream</i> da Guilda do Macaco.....	127
Figura 9 – Capa da revista e retomada da DB pela Ed. Jambô.....	134
Figura 10 – Nimb, deus do Caos. ....	136
Figura 11 – Sonho de Lisandra cantando a abertura de <i>Pokémon</i> adaptada para seu romance com Paladino. ....	139
Figura 12 – A druida Oihana e seu companheiro Presa Ligeira.....	142
Figura 13 – Mestre evoca a cena do mangá Holy Avenger para narrar a aventura.....	146
Figura 14 – Parte imagem mental, parte tabuleiro, no exemplo um <i>grid</i> de jogo. ....	147
Figura 15 – <i>Action Figure</i> ou <i>token</i> ? Lady Shivara Sharpblade, Imperatriz do Reinado e heroína contra a tormenta. ....	148
Figura 16 – O lago imaginário de <i>Tormenta</i> . ....	157
Figura 17 – Avatar da minha personagem na minha primeira Campanha de <i>Tormenta</i> . ....	160
Figura 18 – Pai coruja conta: “Eu joguei <i>D&amp;D</i> com minhas filhas. Elas deveriam lutar contra lobos que estavam cercado uma cidade. Ao invés disso, elas alimentaram e fizeram deles um exército. As meninas, cara. Elas vão dominar o mundo.” .....	175

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Símbolos dos deuses em <i>Tormenta</i> . .....	104
Quadro 2 – Personagens clássicos nos moldes de D&D e Tolkien.....	121
Quadro 3 – Gradda, goblin, maga de combate, personagem de Leonel Caldela em <i>A Flecha de Fogo</i> (2018). .....	129
Quadro 4 – Tirano ocular de <i>Tormenta</i> e <i>Beholder</i> de <i>D&amp;D</i> . .....	131
Quadro 5 – Alusão ao poder da vida, feito no anime e representado no mangá. ....	135
Quadro 6 – Jaguar como texto e como imagem. ....	141
Quadro 7 – Ciclo da palavra à imagem no kum'shrak de Caldela (2018).....	142
Quadro 8 – Jogo elaborado para mediação do filme “Tito e os Pássaros” (2018). .....	166
Quadro 9 – <i>Design</i> do jogo com a turma de alunos surdos do IFSC-PHB.....	180

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BG	<i>Background</i> (pano de fundo do personagem)
BBB	<i>BigBlueButton</i> (sala de aula virtual)
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CED	Centro de Ciências da Educação - UFSC
CNPq	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
D&D	<i>Dungeons and Dragons</i>
DB	Dragão Brasil (revista mensal de RPG da Ed. Jambô)
GPL	General Public License
IEE	Instituto Estadual de Educação
IFSC-PHB	Instituto Federal de Santa Catarina – Campus Palhoça Bilíngue
ME	Mídia Educação
NERD	Grupo de estudos sobre RPG e Ensino
NICA	Núcleo Infância, Comunicação, Cultura e Arte
NPC	<i>Non-player character</i> (personagem não jogável)
OGL	<i>Open Game License</i>
PJ	Personagem jogador
PMF	Prefeitura Municipal de Florianópolis
PNAIC	Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa
PPGE	Programa de Pós Graduação em Educação (CED-UFSC)
RNP	Rede Nacional de Ensino e Pesquisa
RPG	<i>Role Playing Game</i>
SME	Secretaria Municipal de Educação
TED	Tecnologia, Educação e Design
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
XP	Pontos de experiência

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	16
1.1	UMA APRESENTAÇÃO AOS <i>ROLE PLAYING GAMES</i> .....	22
1.2	POR QUE <i>TORMENTA</i> ? .....	26
1.3	PROBLEMÁTICA DA PESQUISA .....	29
1.4	JUSTIFICATIVA .....	30
1.5	OBJETIVOS.....	33
1.5.1	Objetivo Geral .....	33
1.5.2	Objetivos Específicos .....	33
1.6	METODOLOGIA .....	33
2	IMAGINAÇÃO COMO PRÁTICA DE LIBERDADE.....	37
2.1	IMAGINAÇÃO, IMAGINÁRIO E TRANSFORMAÇÃO.....	37
2.1.1	Paradigmas: mimético, transcendental e paródico.....	39
2.1.2	Imaginação dinâmica .....	46
2.2	PRÁTICAS NARRATIVAS DE LETRAMENTO .....	51
2.2.1	Produção narrativa e educação .....	51
2.2.2	Multiletramentos e Hipertexto.....	57
2.2.3	RPG: contação de histórias pós-moderna.....	63
3	MAPAS E NAVEGAÇÃO NO HIPERTEXTO .....	72
3.1	PESQUISA QUALITATIVA E ANÁLISE TEXTUAL .....	72
3.2	FORMAS DE ABORDAR OS FENÔMENOS.....	73
3.2.1	Questões éticas.....	76
3.3	CICLO DA PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS.....	77
3.3.1	Experienciar .....	77
3.3.2	Conceitualizar .....	81
3.3.3	Analisar.....	82
3.3.4	Aplicar .....	86

4	UMA DESCRIÇÃO DE <i>TORMENTA</i> .....	89
4.1	GÊNEROS DOS QUAIS <i>TORMENTA</i> DERIVA .....	91
4.1.1	Fantasia medieval e alta fantasia .....	91
4.1.2	Dungeons & Dragons .....	99
4.2	TRANSMÍDIA.....	101
4.3	TEXTOS METANARRATIVOS .....	106
5	<i>TORMENTA</i> COMO TECNOLOGIA DA IMAGINAÇÃO.....	112
5.1	PARACOSMOS.....	112
5.1.1	Brincadeira de papéis e <i>role play</i> .....	116
5.2	INTERTEXTUALIDADE .....	121
5.2.1	Transtextualidade.....	122
5.2.2	Evocação.....	130
5.3	NARRATIVAS HIPERTEXTUAIS .....	149
5.3.1	O Caso dos Goblins .....	149
5.3.2	Emulação .....	153
5.3.3	Cultura aberta.....	156
6	PRÁTICAS TRANSFORMADAS .....	161
6.1	ALGUNS PARALELOS COM A APRENDIZAGEM.....	162
6.1.1	Remix.....	162
6.1.2	Letramento.....	167
6.2	AUTORIAS ANTROPOFÁGICAS E REFLEXÕES PARA A EDUCAÇÃO .....	186
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	195

## 1 INTRODUÇÃO

*“L'inconscient n'est pas un théâtre, mais une usine, une machine à produire”  
Deleuze e Guattari*

Este trabalho se dedica a estudar de maneira teórica a imaginação e as novas mídias, dando enfoque especial e caminho metodológico à exploração de *Tormenta* – o maior cenário de RPG do Brasil, um produto transmidiático da Editora Jambô, sediada em Porto Alegre, no Rio Grande do Sul, criado por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan em 1999 – que leva jovens e adultos a jogarem com a sua imaginação. *Tormenta* é uma máquina produtora de narrativas, que convida os seus fãs e jogadores a escreverem e contarem histórias juntos. Mas, por que fazer esta pesquisa?

Sempre tive o interesse de trabalhar com as possibilidades pedagógicas das mídias na escola, no começo eu pensava que era pela inclusão. Depois destes anos de pesquisa, que vão ser apresentados aqui nesta tese, descobri que as questões eram outras, mais profundas. Por isso, vou fazer um pequeno memorial que explica o meu trajeto até aqui. Cresci na periferia de São Paulo, estudei toda minha vida em escolas públicas. Minha família era extremamente religiosa, tive minha infância evangélica.

A escola e as mídias eram minha porta para o “mundo” – como se falava naquele contexto –, tudo que eu podia ver além da casa e da igreja vinha de lá, do mundo das telas e das aulas na escola. E me lembro de toda vez que abria as enciclopédias em casa, lia livros didáticos do supletivo que meu pai e minha mãe fizeram, ou ligava a televisão ou o computador, uma sensação profunda sobre como o mundo era vasto. Meu mundo não era. A televisão era um subterfúgio e motivo de muitas brigas em casa, era como uma babá eletrônica quando meus pais estavam trabalhando e não tinham como fazer para cuidar de mim e da minha irmã. A “carne” e o “mundo” – como eram chamadas respectivamente as dimensões do corpo e das outras culturas – eram rechaçadas e “repreendidas”.

De outro lado, meu mundo interno era cheio de histórias e brincadeiras que eu aprendia no canal da TV Cultura. Aprendi a falar palavras em japonês, contar histórias com as latas de comida da despensa, amar contos populares do folclore nacional (e ao mesmo tempo, morrer de medo deles). O “mundo” batia na minha porta e eu abria escondidinho, para ninguém saber que ele estava lá. As novidades vinham pelas antenas de TV e depois do computador com internet discada: mulheres bailarinas, guerreiras, atrizes, executivas, revolucionárias, novas

formas de viver e ver o mundo. Posso resumir que minha adolescência foi complicada, mas escolhi traçar meu próprio caminho em meio a diversas curiosidades e experimentações.

Esta abertura de mundo me trouxe até aqui, um outro lugar, desconhecido pela minha família: a Universidade Pública, a formação superior, a pós-graduação. Na época, nada fazia sentido, eu lutava para me manter em Florianópolis e terminar o curso de Letras, ninguém me incentivava a ser professora. Na quinta fase, foi quando eu conheci a Educação Popular e ganhei um novo fôlego para continuar estudando, desvendei meu sonho. Estava decidido, iria voltar minhas energias para educação, e esta seria a perspectiva: abrir-se para o mundo social diverso e complexo por meio de metodologias de ensino criativas e críticas, visando a transformação da educação básica e da escola pública, de onde eu vinha.

E isso aconteceu. Comecei a trabalhar como educadora popular, depois professora, e por fim, educadora focada no uso das mídias na educação. Na minha dissertação de mestrado, estudei situações complexas que vivia no meu cotidiano como formadora. Ao estudar estratégias que professores utilizaram para ultrapassar as diferenças de acesso ao computador, causadas pelas desigualdades sociais brasileiras, me deparei com o potencial da produção narrativa<sup>1</sup> – escrita de textos narrativos que descrevem ações de personagens em um mundo ficcional, determinados por condições delimitadas de espaço-tempo.

Duas professoras autoras de relatos de experiências contaram, naquele contexto da pesquisa, como a atividade de produzir histórias e compartilhá-las na sala de aula fizeram as crianças participar mais, o que colaborou com sua prática frente às diferenças em seus conhecimentos e gerou aprendizagens além das previstas. Naquelas experiências didáticas que analisei, as imagens das mídias e da literatura impulsionavam as produções das crianças, dando suporte para seus textos orais, escritos, gráficos. Eu estava olhando para as máquinas, mais especificamente o computador – que foi parte da aventura de abertura para o mundo na minha infância – mas percebi que a aprendizagem é um processo autoral em que cada um faz o seu próprio caminho. Nos projetos pedagógicos que analisei, percebi que a imaginação sustentava estes processos de aprendizagem.

Trabalho com a perspectiva do letramento nas novas mídias, na pesquisa e na formação continuada de professores desde 2012. Com o acúmulo tanto teórico, quanto prático, eu percebia diversos problemas relacionados ao acesso às tecnologias no sentido material ou

---

<sup>1</sup> Considerei produção narrativa o melhor termo para desviar da problemática do que é considerado “arte” ou “entretenimento”, por achar esta discussão infrutífera para esta pesquisa. Trabalho aqui com a potencialidade e o enriquecimento semiótico da perspectiva de aprender a ler e a escrever de outra forma na educação básica.

mesmo formativo. Um exemplo está no que a Mídia Educação chama de Cultura Participativa, baseada na ideia de que as redes têm facilitado um engajamento na produção do conhecimento, mas que ainda está às margens das práticas educativas:

Uma cultura participativa é uma cultura que **impõe poucas barreiras para a expressão artística e o engajamento cidadão**, dá forte suporte para criar e compartilhar suas criações, e algum tipo de mentoria informal pela qual o conhecimento passa do mais experiente aos novatos. É ainda, uma cultura em que os membros acreditam que suas contribuições importam, e sentem algum grau de conexão social com o outro (ao menos, eles se importam com o que outras pessoas pensam sobre o que eles têm criado) (JENKINS et al., 2009, p. 3 [grifo nosso]).

Esta cultura participativa apresenta à Educação possibilidades de abertura nos campos de formação, pois aumenta exponencialmente as relações sociais nos processos de aprendizagem, além de oferecer outras facilidades. Observei os movimentos sociais de desenvolvimento de tecnologia que fluem pela internet, como a defesa do *Software Livre*, espaços de aprendizagem mais abertos e colaborativos, baseados na paixão e na curiosidade, além de no acesso ao código-fonte, para consulta e modificação de acordo com a necessidade. Ao iniciar a pesquisa de doutorado tive esta ideia que me moveu: seria possível um tipo de lógica como a da produção de *software* livre para desenvolvimento do letramento na educação? Ou seja, uma ética hacker baseada na paixão, na cooperação produtiva, no fluxo livre de informações, no acesso irrestrito ao conhecimento (MARTINS, 2014), e sobretudo, na criação de possibilidades.

Para isso, foi necessário dar uma volta: o letramento<sup>2</sup> – leitura e escrita em uso cotidiano – tem muito a ver com o uso de tecnologia, mas um pouco menos com o desenvolvimento de *software*. As linguagens utilizadas para programar são objetivas e práticas, diferentemente da língua natural, que é complexa, historicamente acumulada, além de fazer parte da nossa existência cotidiana. Eu precisava encontrar uma prática parecida com elas, mas em que o produto final fosse o texto – foco da educação escolar em todos os anos.

A minha dissertação encontrou nas histórias das crianças em sua aprendizagem de leitura e escrita – que envolviam ficções com “homens feitos de batata” e aventuras com o Pequeno Príncipe –, as imagens das mídias e de outros textos conhecidos, que faziam parte de

---

<sup>2</sup> No Brasil, o termo letramento é um termo que está relacionado à prática de leitura e escrita, dá um passo além da alfabetização. Apareceu pela primeira vez no livro de Mary Kato (1986) “No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística” em que ela acredita que falar de maneira culta é um resultado do letramento (SOARES, 2011). Existem vários significados para esta palavra, como pretendo abordar mais adiante, mas aqui ela se relaciona à comunicação textual, além da compreensão de que esta “organização” pode ampliar a visão de mundo do leitor.

sua imaginação narrativa, livremente. Existia um tipo de apoio em imagens “prontas” que gerou uma economia<sup>3</sup> criativa na sala de aula, com bastante engajamento. Essa fluidez das imagens que viajam entre corpos e máquinas para produção narrativa foi meu mote para a pesquisa que apresento aqui.

A Mídia Educação, perspectiva com a qual este trabalho dialoga, é um campo que busca formular e refletir sobre práticas educativas no contexto contemporâneo da cultura e do acesso às tecnologias, em uma perspectiva tanto criativa, como crítica (FANTIN, 2011). A emergência de uma criação ou produção – inclusive com a importância que a criatividade<sup>4</sup> tem figurado na nossa época das redes de informação – é entendida nesse contexto como uma instância de aprendizagem. Para Tufte e Christensen (2009), no processo progressivo da Mídia Educação, de se reformular e se atualizar frente aos desafios da realidade, as palavras “produção” e “criatividade” são parte da cultura das mídias, que não pode continuar distante da cultura escolar. Nesta abordagem de investigação, reitero, a produção narrativa é considerada um caminho para aprendizagem.

Depois de um intenso processo exploratório, encontrei um fenômeno que me pareceu uma síntese de todas as ideias que havia encontrado para estimular esta criação e produção narrativa na educação, seguindo a premissa de Michel Maffesoli, de que todo investigador é antes de tudo um farejador (MAFFESOLI; ICLE, 2011). *Tormenta* é um sobretudo um RPG – um jogo de interpretação de papéis –, em que as pessoas assumem um personagem que vive aventuras conduzidas por um mestre no mundo ficcional de Arton. *Tormenta* é também um produto imaterial, traduzido em um sistema de jogo, que possibilita uma viagem narrativa ao país da ficção de fantasia. O cenário *Tormenta* RPG é o lugar do “era uma vez”, do “bem longe daqui”, da “outra dimensão”, entre outras locuções que nos transportam para este plano (não se preocupe se não entendeu nada, vou entrar neste tema adiante). Cenário em um RPG é a ambientação de jogo, isto é, o lugar onde se passam as histórias, nos diversos aspectos que o constituem (para entender melhor, consulte o Apêndice A).

---

<sup>3</sup> Economia do grego *oikos* (casa) e *nomos* (lei), de maneira direta seria algo como “regras ou administração da casa, do lar”.

<sup>4</sup> Criatividade, neste trabalho, se situa como sinônimo do processo de criação ou da criação em si, neste caso ficcional e narrativa. A distinção é importante, pois: “vivemos atualmente em uma ‘cultura da imagem’ e na imagem também se sustenta todo o discurso padronizante do consumo, tendo nosso olhar sido significativamente territorializado pela estética da indústria publicitária” (DIEDERICHSEN, 2018, p.131), desta forma o exercício da imaginação e do letramento neste trabalho se preocupam com outra interpretação do processo criativo ao propor o estranhamento, trilhar outros caminhos do pensamento, forçar a pensar de outra forma (idem).

Foi o cenário *Tormenta* RPG que mais me chamou a atenção, isso porque ele é um fenômeno de cultura autoral que se espalhou pelo Brasil auxiliando pessoas a contarem e inventarem “faz-de-conta”, “brincadeira de papéis” e fantasia, isso tudo levado muito a sério. Nesse contexto, não somente a imaginação é fortemente sustentada no texto verbal, que flui por outros textos midiáticos, como também a produção narrativa é sustentada pela prática cultural e social de leitura e escrita, ou seja, trata-se de um tipo de letramento.

Acredito que a educação e o letramento precisam promover um outro tipo de racionalidade, uma que leve em conta as emoções, a empatia, o encontro, a criatividade. Apostei numa educação sensível que precisa se apoiar na imaginação. Brincar de imaginar foi uma experiência que realmente liberou minha criatividade. Ao longo da pesquisa, houve dias em que eu pintei, desenhei, cantei e escrevi poesia, logo depois de sessões de RPG. Nessas experiências ficou claro para mim o quanto a produção narrativa na educação era capaz de incentivar processos de criação artística e gerar ambientes mais comunitários em sala de aula. Assim como as práticas de letramento na educação deveriam preparar os ambientes para incentivar a leitura e a escrita na sala de aula, como um desejo do próprio estudante.

Nesta tese que vocês estão prestes a ler, pretendi refletir sobre a imaginação em *Tormenta*, pensando especificamente na liberdade criativa e na produção narrativa deste cenário de RPG brasileiro. Busquei investigar como este cenário incentiva a produção narrativa, procurando entender como as plataformas e os sistemas associados a elas favorecem a imaginação. Realizei um estudo sobre essa economia criativa em busca de retirar deste fenômeno inspirações para uma Educação voltada à produção narrativa e à contação de histórias.

Estou olhando para *Tormenta* como um tipo de escola de produção narrativa em rede, mais especificamente como um modo “pós-moderno” de contar histórias. O que me interessou inicialmente foi observar a cultura participativa numa mídia que não precisa necessariamente de computador, celular ou internet para funcionar. A tela onde os jogos se desenrolam é a imaginação, um espaço de produção narrativa, engajamento do lúdico e do imaginário. Na mesma linha, Lankshear e Knobel (2006) dizem que a colaboração nas novas formas de ler e escrever está mais ligada a um novo *ethos*, do que necessariamente uso da tecnologia.

De maneira geral, esta pesquisa se propõe a explorar as rotas marítimas da imaginação no mar das histórias<sup>5</sup> de *Tormenta*. Pelo nome, fica evidente que se trata de um oceano de tempestades e desafios, mas toda pesquisa deve se prestar à aventura. Este aqui é um estudo sobre práticas de letramento contemporâneas que levem em conta a imaginação por meio da produção narrativa.

O *Tormenta* é um cenário de fantasia, quer dizer que é uma ambientação onde se passam variadas narrativas, incluindo características geográficas, biológicas, geopolíticas, históricas, sociais, culturais, etc. Entendi aqui o cenário como um paracosmo, um mundo imaginário de brincadeira e faz-de-conta (BARTH, 2016; MACKETH, 1982; OSÉS GARCÍA, 2020; RIVERA, 2004, 2014), conceito que aprofundarei melhor adiante. Compreendo o cenário de *Tormenta* como um paracosmo voltado para o RPG, um ambiente imaterial de criação narrativa, capaz de gerar práticas de leitura e escrita por meio da imaginação criadora.

Do ponto de vista da Educação, o paracosmo é interessante, pois é ao mesmo tempo imagético e verbal, pode favorecer a interdisciplinaridade, típica da produção narrativa. Essa produção imaterial é bem aberta e recebe fontes de inspiração em diversos gêneros narrativos, da literatura, do cinema e da televisão, entre outros. Este aspecto foi um dos motivos que mais me chamou atenção: a pluralidade de referências culturais existente em um mesmo “mundo”.

Apesar de *Tormenta* ter sido criado por três pessoas, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan, uma comunidade bastante ativa de fãs participa das produções, do financiamento e do suporte do crescimento deste cosmos de heróis e aventuras. A editora dos produtos de *Tormenta* – a Jambô – está entre as maiores editoras de conteúdo de RPG no Brasil. Acredito que os modelos contemporâneos de produção narrativa, tanto na manifestação oral quanto na escrita, que pude observar em torno do cenário *Tormenta*, são interessantes para a educação e o letramento. Por isso, propus aqui realizar uma aproximação descritiva a *Tormenta* para observar os potenciais incentivos à imaginação e ao letramento que seus textos podem dar por meio da produção narrativa.

---

<sup>5</sup> Uma referência a um companheiro de viagem: *Haroun e o Mar de Histórias*, romance de fantasia de Salman Rushdie (1990).

## 1.1 UMA APRESENTAÇÃO AOS *ROLE PLAYING GAMES*

Os RPG – *Role Playing Games*, jogos de interpretação – são meios para produção de uma narrativa ficcional (RODRIGUES, 2004). A partir das premissas de análise narrativa (GANCHO, 2006), posso afirmar que nos RPG: todos jogadores contam uma mesma história em papéis diferentes da narrativa; o *mestre* tem o papel de narrador, responsável por elaborar enredo, cenário e articulação da trama; os outros jogadores são *personagens* que agem a partir das limitações propostas pela narrativa; o gênero faz parte da “literatura fantástica” com levadas épicas<sup>6</sup> – no sentido do herói clássico de cavalaria –, podendo se encaixar como uma novela episódica. Diversos elementos são arbitrados pela aleatoriedade como princípio de verossimilhança – “a lógica interna do enredo, que o torna verdadeiro para o leitor é, pois, a essência do texto de ficção” (GANCHO, 2006, p.10) – que é sustentado por aquilo que o personagem consegue fazer.

Curiosamente, as regras dos RPG, em sua origem, são baseadas em jogos de tabuleiro de guerra, onde a estratégia fazia parte da movimentação no espaço, como um xadrez ampliado. Estas foram enriquecidas pelas narrações inspiradas principalmente pelo cenário medieval fantástico<sup>7</sup> proveniente de obras literárias como *Senhor dos Anéis* (2000 [1954]) e *O Hobbit* (1998 [1937]) de J. R. R. Tolkien [1892-1973]. É o caso de *Dungeons & Dragons* (D&D, em português Masmorras e Dragões)<sup>8</sup>, primeiro RPG criado (RODRIGUES, 2004), em 1974, no qual observa-se essa influência diretamente nas raças humanoides semelhantes que o povoam, como halflings (hobbits), orcs, elfos, anões, etc.. Mas existem RPG inspirados em outros cenários fantásticos, como o horror cósmico de H. P. Lovecraft [1890-1937], por exemplo. *Grosso modo*, num RPG,

Crianças, adolescentes e adultos reúnem-se em torno de um mestre que prepara uma aventura com auxílio do livro de regras. Os jogadores são atores e, ao mesmo tempo,

---

<sup>6</sup> Muitas vezes neste relatório o sentido de épico está mais ligado ao senso comum na subcultura do RPG que versa sobre o heroico, nobre de coração, protetor e guerreiro, mais do que ao sentido dos gêneros da literatura classificados pela Poética de Aristóteles como lírico, dramático e épico, sendo que os romances e a literatura de fantasia fariam conjunto a essa última distinção.

<sup>7</sup> Gênero literário fantástico em que seres sobrenaturais coexistem em um mundo em que a magia está disponível. Muito inspirado em contos de fadas, histórias clássicas, heróis e mitologias de variadas culturas, sendo que europeias, como celtas, nórdicas, são as mais frequentes (RODRIGUES, 2004). Também são chamadas de Alta Fantasia, em que o mundo ficcional já é mágico ou fantástico.

<sup>8</sup> *Dungeons and Dragons* – primeiro sistema de RPG – de 1974, criado por Gary Gygax e Dave Arneson. Será daqui para a frente chamado de D&D.

roteiristas da ficção produzida em grupo. É um jogo onde não existem vencedores entre os que jogam. Os derrotados, quando existem, são uma necessidade do enredo. O jogador assume a identidade de uma personagem e finge sê-la durante o desenrolar da aventura. Esta personagem é construída, elaborada numa ficha, de forma detalhada, trabalhosa, como detalhado e trabalhoso é o caminho da criação (RODRIGUES, 2004, p. 18–19).

As mesas de RPG funcionam por sessões (que seriam como encontros), que são de dois tipos: *one shots*<sup>9</sup> (uma única aventura, de uma a três sessões, geralmente para conhecer um sistema ou cenário de jogo, ou para jogar com temas muito específicos) ou campanhas (quantas sessões forem necessárias, podendo haver vários arcos<sup>10</sup> de aventuras organizadas em mesas. Por vezes, uma *one-shot* acaba virando uma campanha, graças ao engajamento dos participantes). Um dos jogadores é o mestre – ele pensa no cenário e na trama a ser desenvolvida pelos jogadores. O mestre também auxilia, por meio das regras do sistema, os outros participantes-jogadores a criarem personagens, que serão seus avatares<sup>11</sup> e personagens principais da aventura-imersão no universo fantástico.

Quando a sessão se inicia, o mestre descreve um cenário, interpretando todos os outros personagens que não são os jogadores, colocando desafios para os personagens enfrentarem, situações para interagirem; isto vai desenrolando a narrativa até um *cliffhanger*<sup>12</sup> – momento crítico – ou quando chega a hora de parar (Para entender melhor o funcionamento de uma mesa, consulte o Anexo A, onde há um exemplo de sessão). As produções narrativas se dão de maneira oral articulada com a escrita, via fichas, fóruns, aplicativos ou outras plataformas. Vale ressaltar que a narrativa é construída colaborativamente – a partir da decisão que os jogadores tomam acerca das ações de seus personagens.

Os personagens criados precisam se enquadrar em uma série de categorias quantitativas e qualitativas: habilidades e perícias numeradas de acordo com seu contexto e histórico. São coisas como a capacidade de combate (corpo-a-corpo ou à distância, dano potencial e/ou defesa), a origem racial (por exemplo: elfos, humanos, *goblins*, etc.), classes (por

---

<sup>9</sup> Do inglês: uma dose. Nos *mangás*, *animes* e *fanfics*, o termo é utilizado para versões de um capítulo.

<sup>10</sup> Ciclos narrativos, ver mais: Mini glossário, apêndice F, deste trabalho.

<sup>11</sup> Apesar de não ser um nome utilizado em mesas de RPG, é uma forma de simplificar o personagem para quem não conhece. *Avatar* é o nome dado a uma manifestação corporal de um ser imortal (ser divino ou iluminado) que sempre está em processo de encarnação. É um termo utilizado em várias religiões orientais, por exemplo, Dalai Lama, no budismo tibetano, é o avatar de *Avalokiteshvara*, o *bodhisattva* da compaixão – um iluminado que escolheu sempre voltar para a vida material, a fim de trabalhar pelos outros. Nos jogos, os avatares são corpos virtuais utilizados pelos jogadores em espaços digitais ou não, utilizados para representar suas ações nos jogos.

<sup>12</sup> *Cliffhanger* é um recurso de roteiro de ficção utilizado para gerar angústia ou engajamento do espectador/leitor.

exemplo: paladinos<sup>13</sup>, guerreiros, magos, feiticeiros, bardos, etc.). Todas estas categorias vêm com diversas opções que estão disponíveis nos variados sistemas de jogo de RPG, cada qual com suas particularidades. Alguns sistemas não têm classes, mas profissões; alguns não têm raças distintas, alguns não têm combate, etc. Independente disso, sempre há características quantitativas e qualitativas acerca dos personagens dos jogadores. Todos estes dados acerca dos personagens são devidamente anotados na ficha de jogo, que pode ser virtual (uma tabela, bloco de notas, uma página *web*) ou física (uma folha de papel). (Ver exemplos disponíveis no Anexo B).

O sistema de RPG é a mídia que possibilita a produção narrativa, ou ainda, uma máquina de produzir ficção, presente em manuais de jogo, textos explicativos e comentados sobre como se desenrolam as sessões. Nestas sessões ou mesas, o jogador-mestre apresenta uma narrativa que é complementada pelos outros jogadores, produzindo um hipertexto, formado por estes blocos de produção verbal, situada, gerando episódios de uma aventura. Se trata de uma tecnologia analógica, que independe dos aparatos (mas pode ser potencializada por eles). Como já disse, mas vale reforçar, a narrativa criada se passa somente na imaginação dos jogadores.

No hipertexto, a leitura e a escrita se articulam constantemente, já que ele é formado por blocos de informações ligados por elos que podem conduzir a outros textos e outras referências (LEÃO, 1999). Quando aplicado à educação, seu foco tem sido dado à possibilidade de gerar interatividade em novas organizações textuais, que podem gerar colaboração, cooperação, outras relações de poder (não disciplinares), e mistura de variados suportes de mídias (ROJO, 2012).

As tramas geralmente abordam a figura do herói, neste caso, o modelo das epopeias gregas e do épico clássico (RODRIGUES, 2004), lembrando as narrativas míticas como as de Odisseu ou Aquiles<sup>14</sup>, sobre grandes feitos que têm poder de transformar a realidade. As narrativas hipertextuais dos RPG são episódicas como aquelas histórias clássicas. A imaginação é a faceta principal dessas mesas, o que avaliei como um processo criativo de produção de imagens e não somente uma reprodução do que há nos sistemas. Ali se configura um tipo específico de autoria e de produção narrativa. Desta forma, senti necessidade de investigar as potencialidades dessas imagens.

---

<sup>13</sup> Uma classe dedicada a defender uma instituição ou uma nação. Um tipo de guerreiro, assemelha-se ao cavaleiro medieval.

<sup>14</sup> Outros exemplos seriam a Epopeia de Gilgamesh, texto anônimo do Século XXII a.C.; A Eneida de Virgílio (Séc. I a.C.); Beowulf, texto anônimo do Século VIII; Os Lusíadas de Camões do Séc. XVI; Canção de Rolando, texto anônimo do Século XI; entre outros.

A imaginação que mobiliza estas produções assemelhou-se, para mim, à imaginação dinâmica, discutida na obra de Gaston Bachelard (2001) “O ar e os sonhos”. Ele propõe que a imaginação é sempre um movimento novo, ascendente, um “lançar-se a uma vida nova” (BACHELARD, 2001). Ele vai além, dizendo que imaginar é de alguma forma se libertar das imagens primeiras, já que quando imaginamos, elas são deformadas em nosso universo interior: “Se não há mudança de imagens, união inesperada de imagens, não há imaginação, não há ação imaginante” (2001).

Do ponto de vista da criação poética, a imaginação é sempre um movimento livre. Isso por causa do poder libertador da imagem, já que “na experiência do símbolo sentimos que a liberdade é criadora de um sentido; ela é poética de uma transcendência no seio do assunto mais objetivo, mais engajado no evento concreto. Ela é o motor da simbólica. Ela é a Asa do Anjo” (DURAND, 1988, p. 37). Quando imaginamos dinamizamos nosso imaginário, composto de experiências vividas ou imaginadas, vindas das nossas referências culturais. Este processo de produção narrativa no contexto do RPG faz um caminho rápido da imagem à palavra e vice-versa, soltando a língua, mas também a narrativa, ampliando as condições para a imaginação.

As imagens no ensino de leitura e escrita podem ter um papel impulsionador da produção textual, mas muitas vezes elas têm mais função cosmética ou de “tapa buraco”. Beatriz Osés (2020) brinca que “a fantasia se converte num animal em extinção. Fica relegada ao silêncio na aula, adiada pela correria e pelo conteúdo, pela preguiça dos alunos ou pelas prioridades do professor. Ela corre, então, o risco de ser devorada pelo Nada”. Liberar a imaginação é inverter a regra imposta de que a escrita deve vir antes de tudo, o que evidencia uma hierarquia da imagem sobre a palavra na escola. Um estudo como este busca, numa “subcultura” de jogo, pistas para equilibrar essa equação na educação.

Nesta subcultura, por meio do jogo, a leitura e a escrita se articulam no jogo entre liberação e delimitação por meio das regras. Assim, o foco está em criar condições para ativar a curiosidade ou buscar o que dizer, ao invés do imperativo “obrigar a dizer” – do fascismo da linguagem (BARTHES, 2004) – que pode estar ainda remanescente na educação. Em *Tormenta*, talvez haja um tipo de projeto de letramento que cria condições para produção linguística, é isso que eu quero observar ali.

## 1.2 POR QUE *TORMENTA*?

No que consiste um cenário de RPG? É um mundo ficcional amplo, como um *playground* disponibilizado pelos autores para que jogadores e fãs possam utilizar aqueles elementos para criar suas próprias histórias – um espaço potencial virtual que movimenta o imaginário. Por isso, é um tipo de narrativa transmídia, já que os “RPG fazem dessa criação compartilhada e da habitação de mundos ficcionais sua prática focal” (DETERDING; ZAGAL, 2018a, p. 7). Estes tipos de histórias que englobam toda uma cosmologia criativa fazem parte do fenômeno da convergência das mídias (JENKINS, 2008).

As histórias de *Tormenta* se passam num mundo medieval fantástico, onde existem magia e dragões, por exemplo, mas também influência de *animes* japoneses e cultura oriental, com monges, ninjas e samurais, e do horror lovecraftiano, com um terror psicológico. Criado em 1999, esse universo abrange a produção de sistemas de RPG (*Tormenta* RPG, 3D&T), histórias em quadrinhos (*Ledd* [2011], *Holy Avenger* [1999]), romances (Trilogia *Tormenta* [2006], *A Flecha de Fogo* [2018], *A Deusa no Labirinto* [2019]), revistas (*Dragão Brasil* [2016]) entre outros produtos. Por isso, se trata de narrativa transmidiática – “histórias contadas em várias mídias, como programas de televisão, livros, videogames, sites e eventos locais<sup>15</sup>” (SCHRIER; TORNER; HAMMER, 2018).

No princípio, o que me chamou atenção e delineou o recorte desta pesquisa foi justamente o seu caráter de “colcha de retalhos”, e o fato de que, apesar de terem referências de várias fontes, as narrativas produzidas em uma mesa de *Tormenta* são coerentes e coesas. De uma certa forma, achei o texto inclusivo no que diz respeito ao gosto cultural de cada um, já que se trata de um produto para multidões, para grandes grupos. Por ter vários autores, cada um traz consigo seu repertório cultural, criando um texto bem pervasivo, com espaço para várias entradas e afeições.

O carro-chefe do cenário é o *Tormenta* RPG, amplamente jogado<sup>16</sup>. Em 2019, a atualização do *Tormenta* RPG (chamada de *Tormenta20*, em homenagem aos 20 anos de

---

<sup>15</sup> *Transmedia stories are stories told across multiple media, such as television shows, books, video games, websites, and on-the-ground events.*

<sup>16</sup> A plataforma *online* para jogos de RPG, *Roll20*, relatou que *Tormenta* foi o sistema que mais cresceu na indústria mundial (26%, em 2020). Ver mais em: <https://blog.roll20.net/posts/the-orr-group-industry-report-q3-2020-breakout/>

existência do cenário) recebeu quase dois milhões de reais num financiamento coletivo do Catarse<sup>17</sup>, ganhando assim um novo sistema. Existe uma diferença fundamental entre cenário e sistema, que é importante ser remarcada, já que o recorte desta pesquisa está focado no cenário, e não no jogo. O sistema é um conjunto de regras que articulam a narrativa, enquanto o cenário tem a ver com ambientação. Outros sistemas de jogo de RPG também utilizam *Tormenta* como cenário, ou seja, suas histórias se passam no mundo de Arton. Este cenário tem muitos fãs e jogadores no Brasil, que colaboram com produções de conteúdo, compartilhando informações e realizando mentorias para aproximar novos jogadores.

Se você conhece a trilogia de fantasia *Senhor dos Anéis* [1937-1949], de J.R.R Tolkien, vai reconhecer em *Tormenta* alguns elementos da Terra Média, habitada por humanos, elfos, anões (que são uma etnia de mineradores), *hobbits* (pessoas diminutas e peludas que vivem uma vida muito pacata), dragões, etc. Todos eles habitam o cenário de fantasia do *Tormenta*, o chamado “mundo de Arton”. De fato, muito do que existe nos RPG hoje (e não apenas em *Tormenta*) é fruto de fantasias do gênero de literatura do qual Tolkien é referência. *Tormenta* agrega diversos tipos de leituras que se articulam em hipertextos, exigindo multiletramentos – uma leitura específica – da comunidade ativa de produções de gêneros similares. Um multiletramento é um conjunto de práticas de leitura e escrita em textos híbridos – que mesclam de imagem, *design* e som –, gerado em contextos urbanos multiculturais e tende a ser subvalorizado ou totalmente desvalorizado pela escola (COPE; KALANTZIS, 2009; ROJO, 2012).

Porém, o que dá nome e particularidade a este cenário de fantasia não são as referências a Tolkien, mas sim uma espécie de tempestade vermelha (a tormenta<sup>18</sup>), vinda de outra dimensão, que quando se instaura no local, funde-se à realidade do mundo de Arton – o paracosmo e o mundo ficcional – e causa distorções, deformações no espaço-tempo e nos corpos, além de ser quase impossível de ser eliminada. Visualmente, há seres dentro da tempestade (chamados de “demônios da tormenta”), que se manifestam como uma infestação de insetoides, que se comportam numa lógica de colmeia.

---

<sup>17</sup> O Catarse é uma plataforma de *crowdfunding*, ou financiamento coletivo, do Brasil. Ver a página da arrecadação em: <https://www.catarse.me/tormenta20/>

<sup>18</sup> Vou usar daqui em diante a diferenciação de *Tormenta* iniciado em maiúscula para o cenário e em letra minúscula para o antagonista do jogo narrativo.

Figura 1 – Panteão de deuses do *Tormenta*, em que os enredos principais se desenrolam a partir dos conflitos indiretos entre cada divindade.



Fonte: Personagens de Cassaro, Trevisan e Saladino. Ilustração de Erica Awano e Rod Reis, escudo do mestre *Tormenta*, Editora Jambô (2014).

Os participantes da comunidade compartilham contos de autoria própria, crônicas, incrementos para o sistema ou cenário de jogo na forma de novos tipos de classes, novas raças, novos lugares, novos poderes, etc. Estas e outras criações são compartilhadas na *Dragão Brasil*, a revista mensal que faz parte da cauda longa<sup>19</sup> da Editora Jambô. Entendo o universo de *Tormenta* com um espaço de multiletramento, pois retoma elementos da oralidade, facilitada por estes encontros presenciais, mas também pela convergência de produtos culturais da identidade do produto (marca registrada) e pelas redes digitais que permitem a proximidade entre autores e consumidores. Por isso, estamos tratando o fenômeno como um só, mesmo sendo multifacetado e utilizando processos criativos similares aos das *fanfics* e outras práticas de letramento, como pretendo aprofundar mais adiante. A produção narrativa dentro da comunidade *Tormenta* é fluida e está sempre em movimento.

<sup>19</sup> Modelos de mercado que em vez de fazer um produto que agrade todos os tipos de gostos, desenvolve mercadorias para nichos específicos, com mais qualidade, e os vende por um tempo mais alongado, por isso, mercado de cauda longa (Ver mais em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Long\\_tail](https://en.wikipedia.org/wiki/Long_tail)).

Desta forma, jogadores e fãs de universos de fantasia – presentes no contexto do RPG e de suas outras mídias – promovem a imaginação. Principalmente pelo fato de suas produções serem voltadas para favorecer a criação de ficção de fantasia de maneira coletiva e colaborativa. Isso acontece, pois o universo fornece estruturas que funcionam como plataformas de produção narrativa, para que os fãs deem vazão ao seu potencial criativo que se manifesta de diferentes formas. Um exemplo disso está nos deuses do cenário (Figura 1), que podem influenciar o processo de criação do personagem: se ele for devoto de algum deus do panteão do cenário, este deus lhe dá alguma habilidade; se seu personagem tem contato com a tormenta, pode ser contaminado por ela, e assim por diante.

A imaginação em *Tormenta* é compartilhada por meio da produção narrativa hipertextual. Como fenômeno midiático, *Tormenta* leva a sério a brincadeira de faz-de-conta, assim como uma educação voltada para o letramento deveria fazer – e aqui já estou anunciando o rumo de meu percurso nesta pesquisa. Como um multiletramento, senti a necessidade de investigar o cenário de *Tormenta* em suas produções narrativas no aspecto que relaciona imaginação e autoria, tentando me aproximar do caminho que a consciência faz da imagem à palavra. Isso porque *Tormenta* convida as pessoas a produzirem histórias que se passam naquele universo, criando um tipo particular de fomento à leitura e a escrita, mas não somente a elas: também à contação de histórias e a fabulação em um sentido mais amplo.

### 1.3 PROBLEMÁTICA DA PESQUISA

Esta introdução toma como pressuposto que o cenário *Tormenta*, e suas transmídias, sejam uma gama de multiletramentos, no sentido de que neles: “Criatividade, inovação, dinamismo e divergência são estados semióticos normais. Esta é uma visão prospectiva da semiose, uma que coloca a **imaginação e a reapropriação criativa do mundo no centro da representação** e, portanto, do aprendizado<sup>20</sup>” (COPE; KALANTZIS, 2009, p. 177 [grifo nosso]). Além da produção narrativa de hipertextos que transitam entre a oralidade, a escrita e o cálculo (do jogo), esse multiletramento estabelece caminhos da linguagem visual para a verbal em suas aventuras, pela própria qualidade das mídias que os sustenta.

---

<sup>20</sup> *Creativity, innovation, dynamism and divergence are normal semiotic states. This is a prospective view of semiosis, a view that puts imagination and creative reappropriation of the world at the centre of representation and thus learning.*

Desta forma, o cenário *Tormenta* apresenta imagens “prontas” – provenientes de outras mídias como a televisão, os livros clássicos de fantasia e da tradição oral – em suas elaborações criativas. Foi este aspecto que pretendi estudar aqui: as potencialidades das imagens para a produção narrativa. Parti em busca de compreender os processos autorais deste multiletramento, observando-os lado a lado com teorias sobre imaginação e autoria, refletindo sobre o paradoxo das imagens que criam condições para a imaginação, ao mesmo tempo que a delimitam. Já entramos aí no terreno da relação entre imaginação e liberdade, central para este estudo. Vai aos poucos ficando claro que se trata de uma liberdade em jogo, ou de um jogo de liberdade. Este tema vai me acompanhar ao longo de todo este trabalho.

Produzir narrativas de ficção envolve um processo de autoria, que brinca com a imaginação como um meio de conhecer a si mesmo, de desenhar sua própria identidade individual e comunitária. A educação precisaria estimular este “jogo” de uma forma que não reforce ideias fixas sobre quem somos ou os desejos egoístas, mas que permita por meio da linguagem compartilhar símbolos culturais, criar espaços de publicação autoral e estabelecer dinâmicas dialógicas.

O paradoxo se apresenta nas imagens prévias nestes multiletramentos, que ao mesmo tempo que viabilizam as produções autorais também determinam e delimitam a imaginação, gerando um complexo entre inibição e potencialização. Desta forma, como funciona o movimento da consciência imaginante em *Tormenta* que cria textos verbais? Entendo que essa é uma questão bastante ampla, com dimensões filosóficas e psicológicas profundas. Assim, ainda que não espere respondê-la de forma objetiva ou simplista, trago-a aqui, para explicitar meu horizonte de inquietações e um desejo de conhecimento. Espero que da exploração desse panorama, seja possível chegar a uma resposta mais concreta a outra pergunta: O que é possível aprender sobre a imaginação neste contexto, que possa animar a educação? Reconheço que a produção narrativa na escola pode ser um meio para transformação de formas de educação – pois incentiva a participação e a produção verbal dos estudantes, principalmente crianças –, por isso, vamos estudar as narrativas e imaginação em *Tormenta* para propor outras abordagens de leitura e escrita na escola.

#### 1.4 JUSTIFICATIVA

Refletir sobre movimentos de produção cultural como potencialidades para o letramento pode ser um avanço para as práticas educativas e pesquisas que se preocupam com

processos criativos. Os multiletramentos, como é o caso de *Tormenta*, utilizam linguagens atualizadas em seus novos suportes e estão mais próximos do cotidiano das crianças e jovens, compondo seu meio cultural, sobretudo dos estudantes que são da classe trabalhadora, subalternizada socialmente, longe da elite da produção cultural e tecnológica (COPE; KALANTZIS, 2009; ITO, 2005; LANKSHEAR; KNOBEL, 2006; ROJO, 2012).

Multiletramentos desenvolvem habilidades de apropriação, colaboração e compartilhamento, diferentemente da era da hegemonia do impresso, que previa uma estrutura rígida de publicação que favorece certos grupos sociais a propagar narrativas e discursos (COPE; KALANTZIS, 2009). Reformar os métodos de como facilitamos aos estudantes adentrarem o mundo letrado é um imperativo, principalmente, se quisermos superar a lacuna da participação, já que os letramentos atuais geram habilidades participativas que são privadas às crianças que não têm acesso às mídias (JENKINS et al., 2009).

Já a noção de produção narrativa ainda é pouco desenvolvida nas pesquisas sobre letramento e educação (VIEIRA, 2015). A escola corre o risco de ser “assombrada” por uma noção errônea de que somente algumas pessoas têm a capacidade de narrar e criar histórias, o que dificultaria amplamente o aprendizado. Perspectivas educativas que se preocupam com a produção narrativa convidam os estudantes a participar deste elo infinito da contação de histórias (AZEVEDO; GIRARDELLO, 2014).

Entre os exemplos recentes de propostas nessa direção estão as pesquisas de Campos (2016), Silva (2018) e Krelling (2018). Estes trabalhos defendem a relação da produção narrativa com o aprendizado e o interesse pela leitura e a aprendizagem da escrita. Além disso, estas pesquisas evidenciam que as relações pedagógicas entre estudantes-estudantes-educadores são estreitadas ao criar histórias e escutar as dos outros. Práticas estas que são comuns na produção narrativa hipertextual feita pela comunidade de *Tormenta*.

A importância de um estudo voltado ao letramento e à narrativa com foco na imaginação tem a ver com o fato de que todo ser humano é capaz de imaginar (VIGOTSKI, 2009), e acredito que este seja o primeiro território subjetivo a ser explorado pela educação, na mesma linha do que diz Georges Jean: “há uma necessidade de fundar toda a pedagogia tanto na imaginação como na inteligência” (1979, p. 55). Também Sonia Rodrigues, já citada aqui, acredita que o RPG realiza um tipo de pedagogia da imaginação, no passo em que os jogadores são convidados a “controlar as imagens que permeiam nosso interior, sem sufocar a visão e sim ordenando-a” (2004, p. 26). A autora defende esta ideia a partir de Italo Calvino (2000), que confiou na visibilidade interior como um valor a ser mantido no milênio seguinte, em um tipo

de pedagogia da imaginação que cada um faz consigo mesmo, como parte do processo de escrita ficcional e criativa. No caso destas redes de práticas de multiletramentos, o processo criativo se dá de maneira coletiva e colaborativa.

Outra justificativa para o estudo deste tema é o fato de que as figuras fantásticas da ficção estão bem presentes no imaginário das crianças por conta do meio social e do acesso cultural às telas (dando só um exemplo). O trabalho de Anne Haas Dyson (1997), *Contemporary Childhood, Popular Culture, and Classroom Literacy*, é uma referência importante sobre experiências utilizando as “imagens prontas” da cultura popular como “trampolins” para a aprendizagem das crianças. Nesse livro, ela relata, por exemplo, o caso de uma turma de crianças do segundo ano fundamental “que usavam símbolos da cultura *pop* – como os super-heróis midiáticos – para alcançar um senso de identidade pessoal e pertencimento social, de controle e de agência em um mundo compartilhado” (DYSON, 1997, p.2). A autora se propõe então a examinar “a ligação entre aprender a compor [histórias] e aprender a participar em uma comunidade”, enfatizando o uso que as crianças fazem dos personagens midiáticos, especialmente os super-heróis, “como materiais para a construção de mundos textuais e sociais” (DYSON, 1997, p.3).

Por fim, a relevância de um trabalho deste tipo na educação tem também relação com a disputa político-ideológica que existe sobre o imaginário das crianças. Há hoje, também no Brasil, um movimento de puritanismo – ligado à extrema-direita do espectro político e ao fundamentalismo religioso – associado também à proibição de universos fantásticos como o de *Harry Potter*, ou de *Dungeons & Dragons*, ou como literaturas baseadas nas mitologias africanas que trazem deuses e orixás<sup>21</sup>. No mesmo cenário, jogos de RPG são proibidos em algumas escolas, em razão de suas temáticas<sup>22</sup>. Nestes casos, a clausura epistemológica é o principal motivo das proibições – e aí retorna a questão da liberdade –, a pois existe o interesse de que as crianças não tenham acesso a outras culturas além da tradicional vinculada à família e à comunidade cristã<sup>23</sup> – pressão que muitas vezes transborda a laicidade do estado.

---

<sup>21</sup> O conflito dos pais com a escola sobre o livro *Oma-Oba*, sobre princesas africanas fazer parte da bibliografia da escola. Ver mais em: <https://novaescola.org.br/conteudo/10883/como-um-livro-de-princesas-africanas-virou-alvo-de-discussao-religiosa/>.

<sup>22</sup> Ver mais: <https://leismunicipais.com.br/a/es/v/vila-velha/lei-ordinaria/2002/391/3909/lei-ordinaria-n-3909-2002-proibe-a-comercializacao-do-jogo-rpg-role-playing-game-no-municipio-de-vila-velha-e-da-outras-providencias/>.

<sup>23</sup> Existem vários casos, mas o mais recente foi nos EUA, em Nashville, em que o argumento era de que os feitiços e maldições de *Harry Potter* eram reais: <http://www.garotasgeeks.com/uma-escola-nos-eua-proibiu-livros-de-harry-potter-porque-eles-contem-feiticos-e-maldicoes-de-verdade/>.

## 1.5 OBJETIVOS

Nas seções abaixo estão descritos o objetivo geral e os objetivos específicos desta tese.

### 1.5.1 Objetivo Geral

Refletir sobre a imaginação e a liberdade nos processos de autoria narrativa do fenômeno *Tormenta*, em busca de contribuições para práticas de letramento na educação contemporânea.

### 1.5.2 Objetivos Específicos

- 1 Articular alguns caminhos teóricos sobre a imaginação na educação contemporânea e suas relações com o letramento como prática de liberdade;
- 2 Desenvolver uma análise descritiva de *Tormenta*;
- 3 Dialogar com a teoria sobre os processos criativos e autorais desenvolvidos em *Tormenta*;
- 4 Explorar os processos/produtos imaginativos envolvidos nessa prática sociocultural que possam contribuir para propostas educativas mais abertas.

## 1.6 METODOLOGIA

De modo geral, a tese se aliou aos estudos da Mídia Educação (ME), campo que busca formular e refletir sobre práticas educativas no contexto contemporâneo da cultura da imagem e do acesso às tecnologias, em uma perspectiva tanto criativa como crítica (FANTIN, 2011). Na ME, há a proposição de que a pesquisa em educação investigue a participação para apresentar propostas de práticas pedagógicas. Isto para que estas se tornem mais participativas, propondo a expressão e a criação dos estudantes, partindo não somente do conhecimento curricular, mas também das suas vivências, reformulando as práticas comunicativas na escola por meio das novas práticas de leitura e de escrita contemporâneas (FANTIN, 2008). Estudos recentes de ME (CAVICCHIOLI, 2015; FANTIN, 2008; GIRARDELLO, 2012; MIRANDA,

2016; PEREIRA, 2014) têm investigado nos multiletramentos potencialidades para uma educação mais crítica e criativa.

Desta forma, esta tratou-se de uma pesquisa qualitativa, ou seja, buscou algum tipo de interpretação, articulando ao mesmo tempo o posicionamento epistemológico do pesquisador e a natureza dos dados (ANADÓN, 2006). Os dados coletados foram fornecidos pelo ambiente analisado, ou seja, publicações e outros textos de divulgação do material do cenário de *Tormenta*, editorados pelos autores. Busquei nestes textos elementos da imaginação no cenário *Tormenta* num processo iterativo, ou seja, que não é linear, coletando, analisando e interpretando tais elementos de forma dialética à medida do necessário (LUTTRELL, 2010).

Em resumo, como um multiletramento, o cenário de *Tormenta* promove um tipo de Pedagogia da Imagem, que investigou-se aqui. Desta forma, analisar somente os textos não daria a profundidade necessária, pois se tratam de práticas situadas de linguagem que precisam ser experienciadas. Nesta análise, fizemos o ciclo de interpretação da pedagogia dos multiletramentos, proposto por Cope e Kalantzis (2009), que se configura nos atos: “1. experienciar; 2. conceitualizar; 3. analisar; e 4. aplicar” (idem). Para Rojo (2012), essas são partes do processo de aprendizagem ancoradas nas seguintes noções: 1. “prática situada” – imersão no contexto cultural; 2. “instrução aberta” – compreensão analítica dos processos de recepção e produção; 3. “enquadramento crítico” – interpretação dos contextos culturais favoráveis (observar o *design*); 4. “prática transformada” – *redesign* com enfoque específico para educação.

A **experiência** foi a dimensão crucial para minha compreensão da linguagem do meio sociocultural em questão, que se deu pela imersão ativa em grupos que se encontram *online*<sup>24</sup> e presencialmente para contar histórias. Esse processo se dividiu em participação em contextos de entretenimento (busca de mesas<sup>25</sup> ou eventos) e também em encontros dirigidos para o contexto de educação e espaços formais<sup>26</sup>, onde eu aprendi sobre tipos diferentes de jogos, regras e sobre o contexto social das pessoas que deles fazem parte. O instrumento que me ajudou mais foi a escrita de um diário de campo, onde fiz notas ou relatos depois de eventos específicos, aprofundando a reflexão sobre a imaginação neste aspecto. Estas experiências colaboraram com o entendimento e a tradução dos termos (ligados a esse contexto) no sentido êmico – aquilo que

---

<sup>24</sup> Desde fevereiro de 2020, os encontros presenciais passaram a ser realizados *online*, devido à quarentena estipulada como uma medida de prevenção à pandemia do vírus Sars-CoV-2 (Covid-19) e continuou até o momento da redação desta tese.

<sup>25</sup> Estou me referindo às mesas de jogos de RPG, quando os jogadores sentam juntos para imergir em uma aventura.

<sup>26</sup> Apresento esses espaços melhor no ponto 4 do ciclo analítico dos multiletramentos, no capítulo 3.

se diz no meio sociocultural circunscrito – como se formula nos estudos antropológicos (BOGDAN; BIKLEN, 1994).

A partir desta experiência imaginativa nas mesas de *Tormenta* e no meio sociocultural dos jogadores de RPG, foi possível realizar o passo 2: **conceitualizar**. Este passo já foi uma entrada para análise, pois ajudou a definir as interfaces entre imaginação e cenário de RPG com olhar crítico, no sentido de pensar sobre as questões educacionais relativas a ele, como argumenta Rojo (2012): “Neste momento é que se dá a introdução do que chamamos de critérios de análise crítica, ou seja, de uma metalinguagem e dos conceitos requeridos pela tarefa analítica e crítica dos diferentes modos de significação e das diferentes ‘coleções culturais’ e seus valores” (idem, p.30). Este passo foi fundamental para construção do capítulo dois.

Assim, os textos escolhidos foram os principais romances (sagas fantásticas) e coletâneas de contos, dois livros-jogos, as histórias em quadrinhos, todos eles parte do cenário *Tormenta*, além dos manuais dos sistemas de RPG que explicam os processos imaginativos e de criação envolvidos. Colhi também no conteúdo da Revista Dragão Brasil e no *Podcast* semanal da mesma revista, comentários de membros da comunidade que pudessem ampliar o entendimento dos textos relacionados. Este tipo de abordagem conta com a ideia de que existe “um vasto material multimídia armazenado” a partir do qual é possível “observar de maneira invisível as interações sociais dos membros” das comunidades (MURTHY, 2008, p. 845 [tradução nossa]).

No passo 3, **analisar** envolveu realizar uma leitura de estudo descritiva a partir do aprofundamento nos hipertextos – no sentido genettiano – de *Tormenta*. Como uma narrativa transmídia, *Tormenta* envolve diversos produtos, como já referi: Histórias em Quadrinhos, Romances, coletâneas de Contos, Manuais de RPG, entre outros. Um trabalho descritivo foi feito sobre um conjunto de textos que julguei os mais importantes para desenvolvimento do cenário, entendendo-os como hipertextos, não somente a partir da teoria da comunicação (LEÃO, 1999) – isso especificando as experiências da produção narrativa no contexto do jogo –, mas também pela teoria literária (GENETTE, 2010) que atualizam a imaginação naquele contexto, tornando-a uma autoria textual, que serviu na análise das obras. Este trabalho de descrição se inspirou na fenomenologia da imaginação de Gaston Bachelard, que investigou imagens na poesia e na literatura para formular seu “trabalho noturno”<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> As imagens para Bachelard tinham duas vias: de um lado, obstáculo epistemológico, determinação do que se vê, confirmação primeira e conhecimento fechado, no seu trabalho como epistemólogo das ciências naturais, apelidado como “diurno”; de outro, reverberação poética, no seu trabalho como fenomenólogo da imaginação

A partir das análises dos materiais coletados, textuais e semióticas, na medida em que buscaram (acessar/focar/abordar/prestar atenção em) as transformações ocorridas, foi possível realizar o passo 4 – **aplicar**. Desde que iniciei a pesquisa com ênfase no RPG fui convidada várias vezes para apresentar os jogos que realizaram o *redesign* dos textos, voltando-os à educação. Estas experiências de aplicação contribuíram para uma visão mais educativa sobre os processos criativos de produção narrativa hipertextual. Além disso, procurei observar a viabilidade de práticas educativas e as potencialidades e limitações das imagens neste contexto. A formulação de esquemas e desenhos dessa produção em rede facilitou a visualização e a compreensão do fenômeno. As aplicações colaboraram com as ideias sobre o potencial das imagens e da na imaginação na educação, tema que abordo no capítulo a seguir.

---

(FREITAS, 2006). Esta pesquisa foi em busca do diálogo com estas imagens potentes que podem gerar variados tipos de produções narrativas.

## 2 IMAGINAÇÃO COMO PRÁTICA DE LIBERDADE

*Il pensiero pensa e  
l'immaginazione vede*  
Bruno Munari

Os cenários de RPG são espaços de produção narrativa, e sem imaginação não é possível criar ficções deste tipo. De maneira geral, neste capítulo, vou tecer relações entre letramento e imaginação, refletindo especificamente sobre como a imaginação pode ser um espaço transformador para a educação. Isso porque letramento tem a ver com código, sobre aprender uma forma de codificar e decodificar textos que configuram o tecido social, mas é também entender o mundo da escrita como uma forma de conhecimento de si, do mundo e de como transformar ambos. Este também é o lugar da imaginação na educação.

Para traçar um caminho da imagem à palavra, nesta reflexão, foi preciso passar pelas noções de imaginação e imaginário, buscando formular as intersecções que ligam ambas no texto. Desta forma, apresentei as questões epistemológicas que norteiam a tese, baseadas no conceito de “imaginação dinâmica” de Gaston Bachelard, que vê a imaginação como um espaço de deformação e transformação do significado, e por isso, um lugar de liberdade (2001). Em seguida, dou enfoque maior à especificidade dos processos criativos que foram apresentados brevemente na introdução: como produção narrativa na educação e no RPG.

### 2.1 IMAGINAÇÃO, IMAGINÁRIO E TRANSFORMAÇÃO

Italo Calvino, autor e ensaísta, conta que suas histórias fantásticas sempre nasceram de uma imagem que lhe surgia cheia de significado, mesmo que ainda sem lógica conceitual. Ele comenta: “uma dessas imagens era a de um homem cortado em duas metades que continuavam a viver independentemente” (2000<sup>28</sup>), e a partir do momento em que esta ideia se torna mais nítida ele podia desenvolvê-la como uma narrativa. “Em torno de cada imagem escondem-se outras, forma-se um campo de analogias, simetrias e contraposições.” (2000). Este exemplo mostra como a imagem está totalmente imbricada no processo de produzir histórias de fantasia. Cabe ao autor fabricá-la, ou seja, trazê-la ao plano discursivo, das palavras.

Não é a toa que Calvino afirmou que a imaginação é um lugar em que chove, aquele lugar “da ‘alta fantasia’, [...] ou seja, da parte mais elevada da imaginação, diversa da

---

<sup>28</sup> Não há numeração pois se trata de um livro digital.

imaginação corpórea, como a que se manifesta no caos dos sonhos” (2000). Somos povoados por imagens, elas chovem na mente-corpo do autor-sonhador. Para o autor, as paisagens midiáticas atuais são um tipo de “dilúvio de imagens” (CALVINO, 2000), e ele acredita que estamos perdendo a capacidade de imaginar ou de distinguir o vivido do assistido na televisão: “Em nossa memória se depositam, por estratos sucessivos, mil estilhaços de imagens, semelhantes a um depósito de lixo, onde é cada vez menos provável que uma delas adquira relevo” (CALVINO, 2000).

Na revisão histórica do conceito de imaginação que foi feita por Richard Kearney, na obra “The Wake of Imagination” (Os rastros da imaginação), ele a resumiu em sentidos mais amplos, dentre os quais elegi dois como pontos de partida: o poder evocativo da imaginação, que seria: “A capacidade de evocar objetos ausentes que existem em algum lugar, sem confundir estes objetos ausentes com coisas presentes aqui e agora” (KEARNEY, 1998, p.16); e a capacidade criadora da imaginação: “A projeção ficcional de coisas não existentes, como sonhos ou narrativas literárias” (KEARNEY, 1998, p.16).

Figura 2 – A nuvem da imaginação e suas gotinhas que delimitaram a pesquisa.



Fonte: Elaborada pela autora.

A literatura de fantasia transita entre ambos: evocar – fazer imaginar – e projetar ficções, criar no espaço potencial de experimentação e elaboração. As imagens fantásticas são às vezes chamadas de “fora da casinha”, já que não têm compromisso com a experiência empírica, são evasivas e sem lógica formal (sem a lógica binária entre real/falso). Imagens de homens alados ou partidos ao meio são um tipo de elucubração que vai além do conceito fechado. Este longo preâmbulo pretendeu anunciar os temas principais que foram elencados

neste capítulo pela experiência com o cenário de fantasia: a imagem, a imaginação, a ficção e a fantasia.

### 2.1.1 Paradigmas: mimético, transcendental e paródico

De onde vêm as imagens que chovem? Richard Kearney (1998) delinea a história do conceito de imaginação, a partir da filosofia ocidental, sobre 3 perspectivas ou metáforas fundamentais: como espelho, como lâmpada e como labirinto de espelhos – este último se relaciona com os “mil estilhaços de imagens”.

[...] nossa análise prossegue menos em termos de uma única história linear do que em termos de várias “mudanças de paradigma” que sinalizam mutações decisivas na compreensão humana da imaginação durante diferentes épocas da história ocidental. Assim, por exemplo, falaremos do paradigma *mimético* da imaginação pré-moderna (isto é, bíblica, clássica e medieval); do paradigma *produtivo* da imaginação moderna; e do paradigma *paródico* da imaginação pós-moderna. Cada um desses paradigmas se refere a uma disposição geral de entendimento que governa um período específico e informa a maneira específica como as pessoas conceituam a relação entre imaginação e realidade. Cada paradigma histórico privilegia alguma metáfora que caracteriza a função dominante da imaginação em um dado momento – ou seja, o mimético privilegia a figura referencial do *espelho*, o produtivo, a figura expressiva da *lâmpada* e o “paródico” a figura reflexiva de um *labirinto de espelhos* (KEARNEY, 1998, p.17 [tradução nossa])<sup>29</sup>.

Sobre a *imaginação como espelho*, o autor define seu aspecto de mimese (imitação ou representação), ou seja, de cópia da realidade. Nessa visão, a mente capturaria o que é visto, imitando a realidade – esta última sendo criada pelo deus da mitologia judaico-cristã, elaborado na escritura canônica ligada à autoridade religiosa<sup>30</sup>, forma que prevalecia entre pensadores da era clássica e do medievalismo judaico cristão.

---

<sup>29</sup> Finally, we should add that this genealogical reading of the development of imagination is *paradigmatic*. This means that our analysis proceeds less in terms of a single linear history than in terms of a number of 'paradigm shifts' which signal decisive mutations in the human understanding of imagination during different epochs of Western history. Thus, for example, we will speak of the *mimetic* paradigm of the premodern (ie. biblical, classical and medieval) imagination; the *productive* paradigm of the modern imagination; and the *parodic* paradigm of the postmodern imagination. Each of these paradigms relates to a general disposition of understanding which governs a specific period and informs the specific way people conceptualize the relationship between imagination and reality. Each historical paradigm privileges some metaphor characterizing the dominant function of imagination at a given time – i.e. the *mimetic* privileges the referential figure of the *mirror*, the productive the expressive figure of the *lamp*, and the 'parodic' the reflexive figure of a *labyrinth of looking-glasses*.

<sup>30</sup> É muito comum se manter essa mentalidade que hierarquiza o texto sobre a imagem, eu acredito estar relacionado a um ideal judaico-cristão, no qual a cultura está fortemente ligada ao texto, sobre o qual não se pode elaborar uma imagem: a figura divina. De maneira geral durante a expansão da fé católica no medievo, a riqueza expressiva da arte popular em uma tradição europeia ocidental era considerada profana, por isso precisava ser controlada e contida para o bem da ordem. Somente as manifestações religiosas eram consideradas, por

Essa visão foi sendo pouco a pouco questionada com o iluminismo, em que se propunha a *imaginação como lâmpada*: meio pelo qual a mudança é instaurada. “Agora a imaginação é considerada capaz de inventar um mundo a partir de seus [próprios] recursos humanos, um mundo que não responde a qualquer poder superior a si mesmo”<sup>31</sup> (KEARNEY, 1998, p. 155). A partir do conceito de *Einbildungskraft* de Immanuel Kant (1724-1804), Kearney afirma: “Nada poderia ser conhecido sobre o mundo, a menos que tivesse sido primeiramente pré-formado e transformado pelo poder sintético da imaginação”<sup>32</sup> (1998, p. 157). Desta forma, ela era vista como transcendental, um meio pelo qual os seres humanos podem superar as suas limitações, e alcançar a liberdade. O autor ganha status de gênio criativo nesta época.

O conceito de inconsciente a transforma em um *labirinto de espelhos*:

esse paradigma antropocêntrico foi derrubado na cultura pós-moderna. Agora o modelo do inventor produtivo é substituído pelo do *bricoleur*: alguém que brinca com fragmentos de significados que ele mesmo não criou. Aqui, as analogias dominantes são frequentemente emprestadas da tecnologia pós-industrial da indústria de computadores e comunicações. O artista se torna um **‘jogador’ em um jogo de signos**, um ‘operador’ em uma rede de mídia eletrônica. Ele flutua em uma interação anônima de imagens que pode, na melhor das hipóteses, parodiar, simular ou reproduzir<sup>33</sup> (KEARNEY, 1998, p. 13 [tradução e grifo nossos]).

Os processos criativos envolveriam jogos, referenciando infinitamente outras produções (KEARNEY, 1998), a mente que cria é considerada um labirinto, formado pelo imaginário. “O homem não é autor da linguagem do seu inconsciente” (KEARNEY, 1998, p. 261). A publicidade e a propaganda utilizariam os desejos para propagar ideologias que fazem

---

reforçarem o elo com o sagrado, e as relações de poder e controle estavam colocadas pela religião. Apesar da tentativa de controle, na Idade Média existiu muita produção artística, como coloca Girardello (1998), que era considerada profana, na própria etimologia da palavra (*pro*, em frente, *fanus*, igreja), como as peças teatrais e jograis medievais que aconteciam nas praças, em frente aos templos, sobre temas mais ordinários e menos elevados. Essas manifestações artísticas eram consideradas sacrilégio pelo poder eclesial. Vale citar a obra *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais* de Mikhail Bakhtin (1895–1975), onde são analisados romances medievais (paródias dos romances de cavalaria), cheios de fantasia, de comicidade, de escatologia, pautados na realidade material e bem concreta, bem distante das idealizações.

<sup>31</sup> *Now imagination is deemed capable of inventing a world out of its human resources, a world answerable to no power higher than itself.*

<sup>32</sup> *Nothing could be known about the world unless it was first preformed and transformed by the synthetic power of imagination (Einbildungskraft)*

<sup>33</sup> *But this anthropocentric paradigm is itself overturned in postmodern culture. Now the model of the productive inventor is replaced by that of the bricoleur: someone who plays around with fragments of meanings which he himself has not created. Here the dominant analogies are frequent borrowed from the post-industrial technology of the computer and communications industry. The artist becomes a ‘player’ in a game of signs, an ‘operator’ in an electronic media network. He experiences himself afloat in an anonymous interplay of images which he can, at best, parody, simulate or reproduce.*

manutenção do *status quo*<sup>34</sup>, não havendo margem de negociação para o homem comum, ele se tornaria refém destes ímpetos de consumo. Ao mesmo tempo, as obras de arte contemporânea trazem para o debate público questões sobre representação, arbitrariedade simbólica, semelhança e simulacro da realidade.

Kearney refere-se à crítica de Roland Barthes ao papel de destaque do autor, dando seu lugar à linguagem como entidade autônoma. Para Barthes, “uma obra de literatura [...] não deve ser concebida como uma ‘expressão’ de um sujeito criativo (o autor), mas como um jogo impessoal de signos linguísticos (escrita)<sup>35</sup>” (KEARNEY, 1998, p. 274). Ainda nesse contexto, a manifestação artística e cultural é vista como reflexo de um tempo histórico, em que o autor se torna somente um meio de passagem, não sendo mais dono ou mestre da linguagem que utiliza (KEARNEY, 1998). Para Kearney (1998), a própria noção de criatividade torna-se nesse contexto teórico uma falácia, pois toda a produção é uma paródia, um diálogo com algo anterior, sendo impossível recuperar sua origem. A partir de Barthes, ele argumenta que não é possível buscar mais a verdade ou a interpretação, mas investir nas sensações, nos momentos de *jouissance* (prazer) para desafiar a tirania do imaginário: “Ele [Barthes] até arrisca a sugestão de que pode muito bem haver uma verdade futura nessas formas irrisórias, vulgares, tolas e dialógicas da subcultura do consumidor<sup>36</sup>” (KEARNEY, 1998, p. 279).

Haveria também um tipo de “*mimesis* sem fim”<sup>37</sup> baseada em simulacros da realidade, sem evento original de sentido, somente *mimicry*, jogo de faz-de-conta, representação, ilusões. As obras de literatura medem seu potencial pela *anamnese*, vaga lembrança, sendo ao mesmo tempo verdadeira e falsa. As origens são intangíveis, por isso é tão difícil retrair o caminho de volta para a imagem original. Por isso é proposta a metáfora de um *labirinto de espelhos*, que colocados um à frente do outro, reproduzem replicações sem ponto de partida, a não ser o de quem as observa.

Apesar de desanimadora, esta visão dá abertura para apropriações constantes de imaginários diversos, por meio do jogo da linguagem. Outro ponto que esta compreensão de imaginação permite é a abertura criativa de uma figura nova de autor, não como gênio, mas

---

<sup>34</sup> Estas ideias são fundamentadas por Kearney primeiramente na interpretação da obra de Lacan e de Louis Althusser.

<sup>35</sup> *A work of literature, he argues, should not be conceived as an ‘expression’ of a creative subject (the author) but as an impersonal play of linguistic signs (writing).*

<sup>36</sup> *He even ventures the suggestion that there may well be ‘a future truth in these derisory, vulgar, foolish, dialogical forms of consumer subculture.*

<sup>37</sup> Estas ideias são desenvolvidas nas obras de Jacques Derrida.

como multidão. Outra ideia é a da crítica à “originalidade”, que deve ser feita<sup>38</sup>. Por fim, a visão do artista como um *bricoleur*, aquele que faz arranjos discursivos, é interessante para trabalhar com processos criativos na educação.

É muito fácil cair numa ideia de que “antes era melhor”, porque a educação só quer a transcendência. Como formadora, tenho visto um excesso de funcionalismo e de interpretativismo moralista rondando as práticas educativas. Um exemplo disso aconteceu numa formação sobre “novos letramentos” e discursos socioculturais que ministrei em 2013<sup>39</sup>: um participante me disse que *meme* não era linguagem, por isso não aceitava que seus alunos apresentassem aquela “bobajada”. Esta experiência me mostrou o abismo linguístico fundado entre professores e estudantes, já que as novas gerações pensam por meio de linguagens como essa. Outra vez, ouvi um professor dizer que não trabalhava com nenhuma animação da Disney, por ser extremamente comercial, o que é estranho, porque são filmes que muitas pessoas assistem com suas famílias. Diante de questões como essas, como fazer para ir além do labirinto sem perder a potencialidade da imaginação contemporânea?

Kearney (1998) propõe duas saídas para o labirinto de espelhos: elas estão nas dimensões éticas e estéticas da imaginação criadora, que se retroalimentam. Uma delas é o discernimento: entender a interpretação como prática reflexiva e dialógica. Desta forma, a desconstrução é só o primeiro passo, que deve ser aberto para o reconhecimento do eu narrativo posicionado, que tenha capacidade de contar e recontar sua própria história. Outra delas está na relação com o “outro” que implicaria em chamá-lo para ser ouvido. Lembrar que a poética da imaginação precisa brincar, ou seja, não permanece completamente rígida ou ensimesmada, ela torna o impossível possível, trazendo-o a vida simbólica. Outra implicação para realizar esta imaginação é o acesso aberto, que determina que a história não acabou, e que está sempre em transformação.

A **identidade do eu narrativo** é, conseqüentemente, algo que não pode ser dado por garantido. Deve ser incessantemente reinterpretada pela imaginação. Responder à pergunta “quem?” é contar a história de alguém para outro. E a história sempre narra uma relação com o outro, em um conto de criação e obrigação que nunca termina. É por isso que o modelo de identidade narrativa, em contraste com o da identidade egológica (identidade permanente), inclui mudança e alteração na individualidade. Este modelo constitui **o eu como leitor e escritor de sua própria vida**; mas também coloca cada um de nós como um narrador que nunca deixa de revisar, reinterpretar e esclarecer sua própria história - **relacionando-se por sua vez, aos efeitos catárticos**

<sup>38</sup> Está na premissa do trabalho de Vigotski (2009), a criação é um processo de acumulação social.

<sup>39</sup> Convidada pela professora Dra. Dulce Márcia Cruz, na disciplina de “Letramentos e multiletramentos”, do PPGE-UFSC.

**dessas narrativas mais amplas, históricas e ficcionais, transmitidas por nossa memória cultural.** A ideia de identidade pessoal é assim aberta pela imaginação narrativa para incluir a de uma identidade comunitária: o eu e o coletivo constituem mutuamente a identidade um do outro ao receber as histórias um do outro em suas respectivas histórias. A auto-identidade, em qualquer sentido, é sempre, [como diria Ricoeur] um “tecido de histórias narradas” (KEARNEY, 1998, p.395 [grifos nossos])<sup>40</sup>.

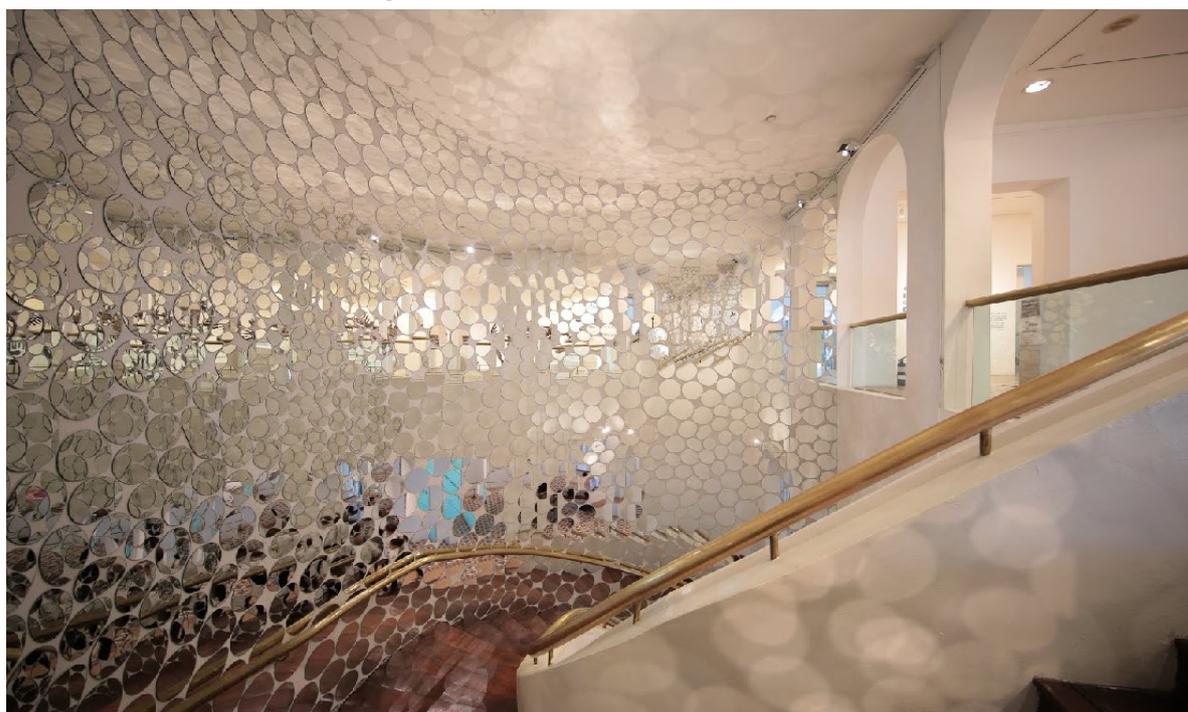
O conceito de autoria desta forma se relaciona com a saída do labirinto, num processo de desconstruir e de reconstruir incessante. Esta elaboração se delinea na relação com o outro, inclui transformação, por isso a ênfase nas dimensões éticas e estéticas. Por fim, a profunda noção de interdependência entre a identidade do eu narrativo e do eu coletivo, que se compromete com a mudança pessoal e dos grupos sociais. Com base nessa reflexão, a autoria se relaciona com este posicionamento perante a realidade, na construção de símbolos que criem comunidades e mobilizem criticamente a identidade narrativa.

De acordo com os três grandes significados dados à imaginação, pode-se afirmar que as imagens que chovem viriam de três lugares: 1. da percepção, tudo que nós podemos sentir e de alguma forma imitar, em torno da nossa perspectiva; 2. do desejo de mudança da realidade, 3. do imaginário, a estrutura inconsciente da linguagem. A única maneira de acessar o imaginário seria por meio de um jogo de linguagem que acaba esvaziando seu significado. A literatura de fantasia opera a imaginação neste último plano: Uma boa concepção de literatura fantástica vem de Calvino, que a propõe como um terreno de experimentação em que o tema “é a relação entre a realidade do mundo e do pensamento que mora em nós e nos comanda” (CALVINO, 2004, p. 9).

---

<sup>40</sup> *The identity of the narrative self is, consequently, one that cannot be taken for granted. It must be ceaselessly reinterpreted by imagination. To reply to the question “who”?, is to tell one’s story to the other. “And the story is always one which narrates a relation to the other, a tale of creation and obligation that never comes to an end. This is why the model of narrative identity, in contrast to that of egological identity (permanent sameness), includes change and alteration within selfhood. Such a model constitutes the self as the reader and the writer of his own life; But it also casts each one of us as a narrator who never ceases to revise, reinterpret and clarify his own story - by relating himself in turn to the cathartic effects of those larger narratives, both historical and fictional, transmitted by our cultural memory. The notion of personal identity is thus opened up by the narrative imagination to include that of a communal identity. The self and the collective mutually constitute each other’s identity by receiving each other’s stories into their respective histories. Self-identity, in whatever sense, is always a ‘tissue of narrated stories’ (Ricoeur) (KEARNEY, 1998, p.395).*

Figura 3 – Paracosmos de Harumi Yukutake.



Fonte: Captura de tela da obra em Google Arts & Culture, 2020.

A perspectiva de labirinto de espelhos está bem representada na obra “Paracosmos”, feita pela artista plástica Harumi Yukutake<sup>41</sup>. No Museu de Arte de Singapura, na parede lateral que segue ao lado da escadaria circular que liga um andar a outro, lá, a artista instalou espelhos redondos do chão ao teto. Estes espelhos na parede curva se refletem mutuamente, gerando novas formas e padrões baseados em outros reflexos. Reflexos e projeções criam novas formas baseadas em outras, que vão se modificando à medida que o ponto de vista é alterado. As imagens como projeções de “eus” em trânsito; de significados elaborados; de elementos de outras imagens de histórias; de interferências de outras subjetividades dos visitantes. Os reflexos de imagens no paracosmo são infinitos e abrangentes. São uma mostra da própria imaginação contemporânea, que foi estudada detalhadamente por Kearney (1998).

Paracosmo é um mundo de brincadeira, como um tipo de imaginação infantil que produz narrativas em diversos locais fantásticos e naturais, elaboradas especialmente por volta dos nove anos de idade (GIRARDELLO, 1998). O conceito de Paracosmos foi apresentado no livro *The Development of Imagination: The Private Worlds of Childhood* (O desenvolvimento

---

<sup>41</sup> Esta obra não se encontra aqui por acaso, na apresentação das conceitualizações do RPG desenvolvi uma discussão sobre paracosmo como um tipo de imaginação infantil que brinca de criar um mundo todo. Esta forma de jogo está presente em obras literárias contemporâneas, principalmente da literatura de fantasia, além dos cenários de RPG. Aprofundo esta questão nos capítulos a seguir.

da imaginação: os mundos privados da infância), de 1991, de David Cohen e Stephen MacKeith, pesquisadores da Psiquiatria Infantil. Seu objetivo era o de compreender a imaginação como parte de um processo de desenvolvimento de crianças tidas como “normais”, que imaginam de maneira espontânea mundos e universos ficcionais.

Para definir o conceito de imaginação MacKeith (1982) reitera que o coloca ao lado de fantasia e que é um tipo de sonho acordado ou flutuação livre (o que em outros termos poderia soar mais como um flunar, um vagar para nada). Os autores decidem deliberadamente não chamá-las de ficção, apesar do seu caráter narrativo, lúdico e criativo. Ou seja, não se trata de algo irreal, já que produz habilidades especializadas de recursos cognitivos por meio da elaboração das estruturas destes universos, sustentada por elementos como personagens, comunidades, lugares, objetos. São atividades que podem se manter por toda a vida, além da infância. É uma atividade totalmente espontânea que envolve muita criação linguística, por isso está ligado ao desenvolvimento infantil.

Outro ponto interessante da abordagem deste pesquisador é a não distinção entre mundo real e imaginário. Ao contrário, se trata de uma outra dimensão, porém, o universo permeia a realidade material, se estruturando, muitas vezes, com base nos elementos: brinquedos, animais, grupos familiares; locais específicos e suas comunidades; sistemas, documentos e linguagens; mundos sem estrutura alguma, idílicos. Estes elementos estão bem presentes no mundo material e por isso, são transportados para o mundo paralelo, existe um fluxo entre ambos<sup>42</sup>.

Elaborar mundo de faz-de-conta pode ser chamado de *World Building*, criação de mundos em português, muito utilizado no contexto das mídias (RPG, jogos digitais, livros de fantasia, filmes, séries de televisão, etc.). Estudos apontam que crianças paracosmistas recheavam suas narrativas com personagens de conteúdos das mídias e brinquedos que amavam para enriquecer sua experiência imaginativa (ROOT-BERNSTEIN; ROOT-BERNSTEIN, 2006). Essa intertextualidade entre brincadeiras imaginativas e repertórios culturais de crianças paracosmistas é uma forma de exemplificar o labirinto de espelhos e a bricolagem na imaginação destas crianças. No subtópico a seguir, falei sobre como este processo pode ser enriquecido de significado, já pensando em propostas para educação.

---

<sup>42</sup> Ao definir Paracosmos, MacKeith escolhe o termo *Daydreaming* de J. Singer, que quer dizer literalmente, sonhar acordado. Nos termos de Bachelard poderia ser considerado devaneio.

### 2.1.2 Imaginação dinâmica

Para Gaston Bachelard, que trafega entre estes três caminhos, a imaginação dinâmica é um meio para transformar o imaginário. Para o epistemólogo, a imaginação é sempre um movimento novo, ascendente, um “lançar-se a uma vida nova” (BACHELARD, 2001). Ele vai além, dizendo que imaginar é de alguma forma se libertar das imagens primeiras, já que quando imaginamos, as deformamos em nosso universo interior: “Se não há mudança de imagens, união de inesperada de imagens, não há imaginação, não há ação imaginante” (BACHELARD, 2001, p.1).

Do ponto de vista da criação poética, a imaginação não é somente uma capacidade humana, mas um meio de existir (BACHELARD, 1993). E a criação literária se coloca como uma emergência da imaginação (BACHELARD, 2001), um engendramento e um conjunto de possibilidades que conflui para a produção. A imagem literária é polifônica e polissêmica (2001). Em *Ar e os Sonhos*, Bachelard define a liberdade da criação poética de se emancipar da realidade para poder criar novas formas.

O vocábulo fundamental que corresponde à imaginação não é imagem, mas imaginário. O valor de uma *imagem* mede-se pela extensão de sua auréola imaginária. Graças ao *imaginário*, a imaginação é essencialmente *aberta, evasiva*. É ela, no psiquismo humano, a própria experiência da abertura, a própria experiência da *novidade* (BACHELARD, 2001, p.3).

As forças imaginárias são evocadas por meio das palavras, as palavras e os símbolos são etéreos, construção sem forma física, liberados da materialidade. Brincar com os aspectos imaginários do simbólico é um movimento aberto, em busca de um novo, como o dinamismo do próprio pensamento. Imaginário é um conceito plural e multifacetado, porém, para Bachelard é uma fonte, seu movimento é a possibilidade de abertura da experiência humana. Gilbert Durand, discípulo de Bachelard, sintetiza a ideia de imaginário, pensando esta noção de uma maneira abrangente com a formação cultural humana. Para ele, o imaginário se trata do

conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens* [...], o grande denominador fundamental onde se vêm encontrar todas as criações do pensamento humano. O Imaginário é esta encruzilhada antropológica que permite esclarecer um aspecto de uma determinada ciência humana por um outro aspecto de uma outra (DURAND, 2012, p. 18).

Se no labirinto de espelhos, o imaginário tem esta visão de enclausuramento e de confirmação de uma dimensão sociocultural, esta outra concepção, da imaginação dinâmica, se

pauta exatamente no movimento que recria as imagens do imaginário, que as deforma. O imaginário vem a ser uma constelação de imagens, que se abrem potencialmente, “apresenta-se como representações dotadas de um poder de significação e de uma energia de transformação” (WUNENBURGER, 2007, p. 18). As imagens estão refletidas em um espelho que não é quebradiço ou estilhaçado, mas permeável, como na narrativa de *Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá* (2009 [1871]), de Lewis Carroll.

As narrativas fantásticas são compreendidas aqui como vasilhames onde estas imagens podem ser carregadas, para alimentar por meio das palavras que tomam lugar de coisas sagradas. Seguindo o que disse Úrsula Le Guin [1929-2018]: “Um romance é uma bolsa de medicina, guardando coisas em uma poderosa relação particular umas com as outras e conosco” (2021, p. 63). Estas imagens estão tramadas num tecido, o texto narrativo, que as relaciona umas às outras.

Sobre texto, Bachelard argumenta que na fabulação “é próprio da imaginação literária comentar suas imagens.”, ou seja, a produção narrativa a redireciona em vários sentidos: “O comentário projeta o espírito em todas as direções, evocam um enorme passado, concentra uma massa polivalente de sonhos e pavores” (2001, p. 97). Neste aspecto, a imaginação dinâmica faz confluir imaginação e movimento imaginário, pois ambos se implicam no processo criativo, presente na criação literária.

A organização específica das imagens literárias ganha materialização com a obra publicada, o que as estabiliza minimamente. A tarefa hermenêutica está necessariamente na busca de como elas se configuraram de uma certa forma e quais sentidos estão propagados nesse arranjo. Entra aí a noção de símbolo: “Distinto da alegoria, que ilustra concretamente a ideia, o símbolo oculta uma dimensão de revelação e de mistério, e se expõe, em virtude de sua plurivocidade, a uma interpretação sem fim” (WUNENBURGER, 2007, p. 33). Gilbert Durand define as narrativas como meio **disseminatório** das imagens, colocando-as como um caminho de difusão, como encontros de águas, naquela encruzilhada do imaginário pela via dos dramas humanos (DURAND, 2012).

A fantasia implica um entrelaçamento das imagens miméticas para formar metáforas de coisas improváveis: “Poder interior da imaginação aquele que combina e divide formas imaginárias: como quando a partir da forma imaginária do ouro e da forma imaginária de montanha compomos a forma de uma montanha de ouro que nunca vimos” (AVICENA *apud*

GIRARDELLO, 1998, p.13). As relações entre imagens<sup>43</sup> são parte da discussão de *O Ar e os Sonhos* (BACHELARD, 2001), como uma forma de dinamização que mescla imagens.

No “Complexo de Ofélia”, por exemplo, os longos cabelos dela fluem como um rio. A imagem do movimento de um rio em corrente é colocada ao lado dos cabelos e suas ondas, trazendo várias potências de significado que agem juntamente (BACHELARD, 1997). A morte de Ofélia, em *Hamlet* de Shakespeare [1603], apresenta a relação da água com temas como a morte. Ao colocar dois elementos, cria-se ciclos de inspiração, em que uma imagem reforça a outra, sendo tão unidas a ponto de não sabemos qual (cabelos ou água) carrega tão forte melancolia. Desta forma, ela segue regras próprias de composição, que se enriquecem mesmo em contradições, que prevê “aumentar uma imagem ao infinito, a privilegiar a verticalidade, a enriquecer-se no contato de resistências e lutas, a transformar o difuso em movimento, etc.” (WUNENBURGER, 2007, p. 38).

A verticalidade do movimento é um tipo de oposição entre dois contrários, colocados lado a lado. A potência das imagens estaria em deixar fluir em nós os desejos de mudança. Para explicar esta vontade em sua filosofia dinâmica, Bachelard argumenta baseado nas polaridades entre passado e futuro: “O arco – o passado que nos impele – está muito longe, é muito antigo, muito envelhecido. A flecha – o futuro que nos atrai – é demasiado fugaz, isolada, quimérica. A vontade precisa de desenhos mais ricos no futuro, mais insistentes no passado” (BACHELARD, 2001, p. 265).

Para Bachelard, este aspecto complexo é dinâmico, o que é permitido pela imagem literária. “Em última análise, a imaginação literária que só pode desenvolver-se no reino da imagem da imagem, que deve traduzir já as formas, é mais propícia que a imaginação pictórica para estudar a nossa necessidade de imaginar” (2002, p.88). Nesta concepção, Bachelard convida a participar da vida das imagens, acreditando que “Precisamos ser massa imaginária para nos sentirmos o autor autônomo do nosso devir” (BACHELARD, 2001, p. 268).

Na perspectiva bachelardiana, a criação poética é um meio para revisitar as imagens mentais, indo além da crítica sufocadora e esvaziadora, em direção a uma produção propositiva.

---

<sup>43</sup> Bachelard dedicou-se ao seu trabalho noturno, na investigação das imagens de origem, oníricas, dos devaneios, da criação literária. Em seus estudos, Bachelard divide a imaginação basicamente em três: 1. a material – relacionada ao trabalho do homem com a natureza e suas formas, é transformadora do mundo “recupera o mundo como concretude, pois resulta do enfrentamento do homem com a resistência material das coisas que o cercam. Bachelard exalta ao longo de sua obra a imaginação material, uma imaginação que nasce de um convite à profundidade, à penetração, de um convite à ação transformadora do mundo, ao trabalho feliz porque criador.” (BULCÃO, 2003, p. 13); 2. a formal – baseada nos elementos visuais e na sistematização do mundo, requer um olhar passivo (BULCÃO, 2003); 3. a dinâmica – a materialização do imaginário (FREITAS, 2006).

A concepção de liberdade nesta tese dialoga diretamente com o conceito de imaginação dinâmica, pois este se funda sobre a mobilidade e o movimento das imagens, não num sentido próximo ao das imagens técnicas do cinema (imagens estáticas que formam a cinemática), mas do movimento da consciência que as recria. No sentido etimológico, *poiesis* vem do grego e quer dizer o que permite criar, fazer e produzir<sup>44</sup>. A narrativa hoje e sempre se configura como uma verdadeira forja das imagens poéticas.

Em Gilbert Durand (1988), o símbolo “tem valor apenas por si próprio”, sendo “a transfiguração de uma representação concreta através de um sentido para sempre abstrato. O símbolo é, portanto, uma representação que faz aparecer um sentido secreto; ele é a epifania de um mistério” (p.15). Para o autor a imagem tem apelo para a linguagem, buscando na palavra mais concreta a sua materialização. Quando criadas condições sociais e culturais, a imagem emerge da consciência num ato de conhecimento (*connaissance* em francês), para o autor, a palavra ilustra bem o processo, já que se trata de uma *co-naissance*, quer dizer um nascer junto<sup>45</sup>.

Para o autor, a pessoa precisa exercitar a função simbólica que se sustenta em “montar o quadro compósito das esperanças e temores da experiência humana, a fim de que cada um nele se reconheça e se revigore” (DURAND, 1988, p. 106). As imagens da cultura nos limitam, mas também nos abrem para um reencontro, que pode vir a ser uma busca pela criação de novas figuras.

a função da imaginação é, antes de mais nada, uma função de eufemização, porém não simplesmente ópio negativo, máscara que a consciência veste diante da horrível figura da morte, mas, ao contrário, dinamismo prospectivo que, através de todas as estruturas do projeto imaginário, tenta melhorar a situação do homem no mundo (DURAND, 1988, p. 101).

Aqui está o significado de liberdade neste trabalho: a ideia de que é pela imagem que o desenvolvimento da humanidade se torna possível. Na função do devaneio que permite desmitificar por meio das verdades objetivas e pelo “insaciável querer ser” pelo qual se “instaura a liberdade poética, a liberdade ‘remitificante’” (DURAND, 1988, p.111). Esta ideia está em consonância com a educação como prática de liberdade defendida por Paulo Freire:

---

<sup>44</sup> De acordo com o filósofo Andrew Feenberg, “*Poiesis* é a atividade prática de fazer da qual os seres humanos se ocupam quando produzem algo. Nós chamamos estes seres criados de artefatos e os incluímos entre os produtos da arte, do artesanato, e da convenção social.” (FEENBERG, 2003)

<sup>45</sup> Estudos atuais evidenciam que as crianças ampliam muito mais o vocabulário pela leitura de textos fantásticos, já que elas mesmas formam as imagens mentais que dão contexto para as palavras novas. Ver mais em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0885201414000781/>.

Pensávamos numa alfabetização que fosse em si um ato de criação, capaz de desencadear outros atos criadores. Numa alfabetização em que o homem, porque não fosse seu paciente, seu objeto, desenvolvesse a impaciência, a vivacidade, característica dos estados de procura, de invenção e reivindicação (FREIRE, 2008, p. 112).

Estes cenários de fantasia são modelos ficcionais interessantes para instigar este tipo de ensino de leitura e escrita baseado na fabulação, mas também na interrogação e na construção de novos modelos. Ao falar sobre a água como uma imagem potente para criação poética, Bachelard diz que: “Uma gota de água poderosa basta para criar um mundo e para dissolver a noite. Para sonhar o poder, necessita-se apenas de uma gota imaginada em profundidade. A água assim dinamizada é um embrião; dá à vida um impulso inesgotável” (BACHELARD, 1997, p. 10-11). Este tipo de imaginação é criativa, elabora e produz, representa uma fuga ou um escape. Se aproveita da dimensão espacial da imaginação. Não se trata somente da criação em si, mas do processo, do passeio e da travessia.

[...] o mobilismo em si, que é o mobilismo imaginado, não é bem alertado pela descrição do real, ainda que fosse pela descrição de um devir do real. A verdadeira viagem da imaginação é a viagem ao país do imaginário, no próprio domínio do imaginário. Não entendemos por tal uma dessas utopias que nos dão de uma só vez um paraíso ou um inferno, uma Atlântida ou uma Tebaida. **É o trajeto que nos interessaria**, e o que nos descrevem é a estada. [...] Enfim, a viagem aos mundos longínquos da imaginação só conduz bem um psiquismo dinâmico se assumir o aspecto de uma viagem a um país do infinito (BACHELARD, 2002, p.5 [grifo nosso]).

É a partir desta ideia de viagem a mundos imaginários, com suas próprias lógicas e liberações do real, que adentro ao tema da fantasia, do devaneio e da produção de novas imagens. Não somente uma viagem a um mundo preestabelecido, mas um passeio a um mundo infinito, como o da própria imaginação, um espaço de transformação constante. Volto a Italo Calvino sobre o panorama da fantasia na atualidade, em contextos em que a presença do imaginário no cotidiano estaria saturada:

A literatura fantástica será possível no ano 2000, submetido a uma crescente inflação de imagens pré-fabricadas? Os caminhos que vemos abertos até agora parecem ser dois: 1) Reciclar as imagens usadas, inserindo-as num contexto novo que lhes mude o significado. O pós-modernismo pode ser considerado como a tendência de utilizar de modo irônico o imaginário dos meios de comunicação, ou antes como a tendência de introduzir o gosto do maravilhoso, herdado da tradição literária, em mecanismos narrativos que lhe acentuem o poder de estranhamento. 2) Ou então apagar tudo e recomeçar do zero (CALVINO, 2000).

Um exemplo disso está contido no faz-de-conta infantil em que as crianças brincam com acontecimentos, assumem papéis, criam mundos ficcionais, dentre outras simulações. Em

sua tese, Girardello<sup>46</sup> nos conta que a fantasia pode ser um terreno de criação poética, como “um *playground* de imagens e símbolos que ‘desafiam as leis da lógica formal’” (1998, p. 30). Sem se agarrar demais ao concreto, a fantasia pode ser um caminho autoral.

## 2.2 PRÁTICAS NARRATIVAS DE LETRAMENTO

Neste subtópico, procuro apresentar os tipos de autoria contemporânea relacionadas aos textos que vão além das palavras e misturam som, imagem, animação. Especificamente sobre como estas novas autorias podem ser interessantes para a educação. Discuto também o conceito de multiletramento, relacionado a práticas socioculturais de escrita destas novas linguagens, dando ênfase ao hipertexto e a como este exige do leitor uma coparticipação. Por fim, concluo falando sobre a produção narrativa no RPG.

### 2.2.1 Produção narrativa e educação

Na palestra no TEDx<sup>47</sup> organizado pela Unisinos “Ética *Hacker* para crianças e adolescentes”, em outubro de 2011, o professor Alex Primo, que estuda interatividade na era contemporânea, sugere que é possível ensinar as crianças a serem *hackers* por meio das *Fanfictions*. O pesquisador observa que a ética *hacker* se baseia na liberdade de acesso à informação, na ação desenvolvida pela paixão e prolongada pelo compartilhamento. As *fanfictions* – apelidadas de *fanfics*, que são ficções escritas por fãs de um determinado universo midiático (que pode ir do *K-Pop* até *Star Wars*<sup>48</sup>), publicadas em plataformas *online* – seriam interessantes para a educação, pois poderiam trazer o interesse das crianças em escrever, reagir à cultura de massa e aprender de uma maneira apaixonada (PRIMO, 2011).

Para o apresentador daquela fala, voltada a professores e às escolas, escrever *fanfics* seria um meio para que as crianças possam vivenciar uma nova ética que flui nas redes. No centro dessa ética está a palavra “livre” adotada pela cultura da rede de computadores, que

---

<sup>46</sup> Fundamentada sobre a ideia de que a imaginação pode ser uma área de lazer, um espaço de fuga da civilização, de acordo com Freud, e ainda na defesa de uma imaginação poética, por meio da criação narrativa defendida por Kearney (1998).

<sup>47</sup> Ciclo de palestras sobre “Tecnologia, Educação e Design” distribuídas pela plataforma TED *Talks*, “ideias que valem a pena ser espalhadas”, gravadas ao vivo, no formato de no máximo 18min, para ampla audiência em grandes cidades importantes, e posteriormente, disponibilizadas *online*, gratuitamente. O TEDx seria uma proposição alternativa em eventos menores e locais.

<sup>48</sup> Série de filmes de fantasia e ficção científica de George Lucas, distribuída pela *Disney*<sup>TM</sup>.

pode-se observar em exemplos como o *Software* Livre e a Wikipédia. Geralmente chamada de ética *hacker*, neste caso ela se aplicaria ao acesso irrestrito a conteúdos protegidos por *copyright*, afinal, o *hacker* não é um contrabandista de conteúdo, mas alguém que se move pela agência de criar mecanismos nas redes de uso e produção, gerando inovação.

Assumimos que as *fanfics* são produções narrativas autorais (que podem ou não ser desenvolvidas por crianças), bem como práticas de letramento baseadas no *remix* – modificação de textos por outros autores (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007). Elas são meios de trazer a imaginação para a materialidade (em diversos suportes) e ainda desenvolver as habilidades de leitura e escrita, utilizando comportamentos característicos da cultura digital contemporânea, tais como o compartilhamento e a colaboração na prática pedagógica.

Os fenômenos contemporâneos de recriação coletiva de universos ficcionais preexistentes são novos por seu caráter compartilhado e plural. Mas eles se inserem em uma longa tradição, aquela em que as crianças mergulham imaginariamente nos mundos ficcionais circulantes na cultura de seu cotidiano – na oralidade, na literatura, no cinema, no teatro – e a partir desse mergulho intenso começam a criar também suas histórias (GIRARDELLO, 2018, p. 84).

Produção narrativa na literatura, nas artes e nas mídias enlaça a imaginação e a elaboração, mesmo que estes textos sejam em sua maioria orais, como no RPG ou na brincadeira narrativa. Gilka Girardello dedica sua pesquisa a incentivar e desenvolver a produção narrativa como parte da formação de professores de educação infantil e anos iniciais. Para a autora, a produção autoral narrativa das crianças envolve

uma concepção lúdica de autoria, que equilibra criação individual com apropriação cultural e compartilhamento social. É também uma concepção colaborativa de autoria, em que é tão ou mais importante que cada criança experimente com singularidade e entregue uma parte do processo de contar e encenar histórias junto com as outras – por meio de gestos, palavras faladas, escritas, e cenas imaginadas ou realizadas em foto ou vídeo – quanto ter seu nome próprio assinando sozinho um resultado final (GIRARDELLO, 2012, p. 86).

A produção narrativa, neste caso estudado da ficção, é viabilizada pela imaginação capaz de criar ambientes acolhedores, onde cada um vem com o que tem, e a partir daí, o fazer pedagógico pode ser direcionado. Além disso, a participação na cultura é habilitada pela produção narrativa, pois mesmo com as diferenças sociais e culturais, práticas de criação e narração de histórias exploram experiências em comum (GIRARDELLO, 2012), favorecendo um ambiente de comunicação em sala de aula. Girardello propõe que a sala de aula seja como um bosque, uma multiplicidade cultural complexa, onde a narrativa criaria clareiras de sentido comum:

Contar e ouvir histórias agem como uma pequena clareira nesse bosque, um espaço onde se vê a luz das estrelas, onde as crianças podem exercitar de forma especial seus poderes de enxergar longe, além do que a vista alcança. Longe em anos-luz e longe no tempo, desde o passado mítico ao futuro intergaláctico (GIRARDELLO, 2014, p. 10).

Nessas partilhas narrativas, a percepção do tempo é alterada, desde a cronologia linear dos minutos e segundos, para outro tempo, o de *Kairós*, o da experiência, para muitos entendido como tempo narrativo. Girardello (2014) afirma ainda que quando o professor conta histórias e abre espaços para que as crianças também contem as suas, vai se criando na sala de aula um espaço integrado, uma comunidade narrativa na sala de aula. Isso envolve aprimorar as habilidades de narrar, enriquecer a capacidade de compartilhar experiências e significados por meio da arte da palavra.

As histórias contadas pelas próprias crianças foram o tema da pesquisa de doutorado de Karin Cozer de Campos, que se dedicou a formar, em uma escola pública no Paraná, uma roda de contação de histórias com crianças de 10 anos. As histórias contadas pelas crianças eram sobre os mais diversos temas, porém o enriquecimento dos laços afetivos promovido pela partilha narrativa gerou uma experiência de comunidade entre as crianças, como a autora relata:

[...] as crianças mostraram, por meio de suas histórias, que vivenciaram uma experiência de alteridade – colocaram-se no lugar do outro, imaginando como e quando aquela história havia acontecido, ou como eram e estavam as pessoas que dela fizeram parte. Assim, puderam valorizar a experiência do outro e, muitas vezes, participar esteticamente da experiência narrada. Igualmente, praticaram uma escuta paciente e cuidadosa, ao mesmo tempo em que se sentiram valorizadas pela escuta do outro e puderam perceber e instituir uma experiência comum entre elas. Isto é, as crianças criaram uma experiência de comunidade entre si pela partilha de suas histórias de vida (CAMPOS, 2016, p. 219).

Alteridade e empatia são caminhos para promover uma produção narrativa na escola que transforme compreensões estereotipadas e problemáticas para relações sociais. O escritor Amós Oz tem defendido em várias palestras que a imaginação pode quebrar as barreiras do fanatismo religioso<sup>49</sup>. A filósofa da educação Maxine Greene (2005) explora a imaginação nas artes exatamente para aprofundar a empatia e a compreensão da diversidade cultural, na exploração do “como se”. A imaginação funcionaria como importante ator na atribuição de sentidos, ou, Greene (2005) defende, uma reorganização do caos. Girardello evidencia algumas condições favoráveis para a imaginação das crianças ligadas à arte, ao tempo e ao ambiente:

---

<sup>49</sup> Ver mais em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u44448.shtml/>.

Podemos sintetizá-las em cinco aspectos: as experiências com a arte; as experiências com a natureza; a possibilidade de imersão em uma temporalidade distinta daquela medida pelo relógio e pelos calendários (uma temporalidade aiônica, aquela que nos ajuda a ver castelos nas nuvens); a mediação de um outro mais experiente (como aquele que aponta as estrelas e assim faz com que a criança veja nelas a figura de uma constelação); e, por fim, a experiência com a narrativa. (...) a força imaginativa que impele ao desejo de saber o que vem depois, esse desejo que foi a salvação de Scherazade e que faz a fortuna dos autores de folhetins e séries de TV (GIRARDELLO, 2018, p. 74-75).

A educação poderia dar suporte à imaginação de uma maneira organizada, que caminhe em um meio termo entre não determiná-la demais, mas também não deixá-la no vazio. Um exemplo disso está contido no faz-de-conta infantil em que as crianças brincam com acontecimentos, assumem papéis, criam mundos ficcionais, dentre outras simulações. Algumas pistas sobre a importância de povoar o espaço imaginativo estão na obra de Kieran Egan (1992), quando ele lista uma série de características da imaginação na infância:

- Possibilidade de conexão afetiva;
- Interesse pelos extremos e pelos limites da experiência humana;
- Romances, curiosidade e maravilhamento;
- Feitos heroicos;
- Revolta e idealismo;
- Detalhamento;
- Conhecimento humanizado (EGAN, 1992).

Para esse filósofo da educação, a imaginação se torna presente na educação também pela contação de histórias, que pode trazer: os sentidos – ver, ouvir, tocar, sentir e cheirar – para compreensão de informações complexas; as emoções, como elementos matriciais que definem o comportamento; o humor, como estímulo da atenção; padrões e estruturas conhecidas. Todas estas capacidades auxiliam na conexão afetiva entre os estudantes, que imaginam fazendo uma aproximação entre o que elas conhecem do cotidiano e o conhecimento curricular.

Para Kieran Egan, estas características podem ser ferramentas para o letramento – como parte do desenvolvimento de um tipo de concepção da realidade. Em suma, a curiosidade sobre a fronteira da realidade conhecida, contida na exploração de um mundo mais entusiasmante do que as imagens do dia-a-dia, como por exemplo, aquelas presentes nos contos de fadas tradicionais cheios de conteúdos exóticos, estranhos, maravilhosos. O heroísmo entra nessa mesma categoria, pois a exploração destes mundos fantásticos traz problemas que podem ser superados, heróis fazem coisas significativas, e suas narrativas geram nos estudantes um sentimento de pertencimento, mas também de liberdade e independência.

Para o autor, outra categoria de aspectos que promovem a imaginação está nas coisas minuciosas: aí entrariam as coleções, os pequenos objetos, os conhecimentos coletados; na

infância, em certa idade, as crianças se interessariam mais por detalhes e conhecimento exaustivo, os quais a escola tende a ignorar. Por fim, ele valoriza o conhecimento que passou pela pele das pessoas: sabemos de fatos históricos, mas como será que as pessoas se sentiram quando estas experiências atravessaram suas vidas? Este tipo de conhecimento mítico, como o autor o chama, emprega recursos que podem ser úteis para as práticas pedagógicas voltadas ao letramento das crianças.

A produção autoral narrativa é entendida aqui como um tipo de exercício de imaginação, no sentido de “projeção de coisas não existentes, como sonhos ou narrativas literárias” (KEARNEY, 1998, p.16). Nessa ideia, a narrativa aqui se relaciona com a noção de enredo, como os dos mitos, em que as narrativas recreativas eram passadas por uma longa tradição de contadores de histórias: “O termo grego *mythos* significava uma história tradicional. E, na sua forma mais antiga, narrativa era exatamente isso<sup>50</sup>” (KEARNEY, 2002, p. 7). Neste sentido, a narrativa vai além do entretenimento, cria rituais em formas de histórias, fortalecendo grupos e gerando identidade cultural e comunidade (idem).

A dicotomia criada entre mito e realidade pode ser bem prejudicial à educação, já que estes textos constituem nossa forma de ver o mundo e se colocar nele. Muitas vezes, os mitos são tão palpáveis quanto o ar que respiramos. Textos pós-modernos, como as ficções de fãs e os jogos de RPG, se desenvolvem sobre uma constelação imaginária, criando tipo de mitos pessoais – como heróis, ídolos de televisão, etc. – que constituem a experiência e consciência dos seus criadores.

O letramento está imbricado com a imaginação, mas, como um fenômeno complexo, se compromete com outras instâncias da vida cotidiana, sendo multifacetado. No faz-de-conta, pode acontecer uma fabulação no texto, mesmo que seja a partir do texto oral, refletindo a influência desta produção no letramento, por meio de suas “semelhanças constitutivas” (KLEIMAN, 1995, p. 30). Gilka Girardello pesquisou a instância motivadora entre imagem e palavra, e vice-versa, na produção narrativa das crianças: “a história é estímulo à imaginação e é em si ação imaginativa, correndo juntos os dois processos” (1998, p. 79).

A escrita, as representações gráficas e outras projeções são alimentos para a imaginação, produzem imagens mentais pelo seu poder evocativo. Desta forma, também são produtivas, podem iniciar o processo inverso: pelas imagens e suas potencialidades, é possível

---

<sup>50</sup> *The Greek term mythos meant [...] a traditional story. And in its earliest form, that is just what narrative was.*

criar histórias, formular novas narrativas. Assim, consideramos que a escrita na educação precisa envolver a formação estética:

Escrever constitui uma das possibilidades de objetivação da imaginação, de criação, e o ler é atividade fundamental para a ampliação de experiências, pois possibilita à pessoa acesso a ferramentas para a imaginação. Vygotski (2000) lamenta o fato de as atividades de ler e escrever serem ensinadas apenas como um conjunto de habilidades técnicas e “não como atividade cultural complexa” (p.156), atividade esta que possibilita ao sujeito produzir mudanças significativas na realidade e, ao mesmo tempo, reconhecer-se como agente de sua própria história (MUNHOZ; ZANELLA, 2008, p. 291).

O letramento na escola, que envolve a apropriação da leitura e da escrita, nesta perspectiva se torna um lugar de conhecimentos das formas do mundo, além de espaço de reestruturação, formação crítica e estética. A imaginação é um lugar de projeção que transforma a possibilidade em realidade (MUNHOZ; ZANELLA, 2008). O texto é uma forma de atualização do imaginário, e assim se, na escola, a ênfase é dada somente à técnica, a formação leitora e escritora fica defasada, como em um processo observado em uma pesquisa em escola, analisado abaixo.

Neste processo se verificaram situações em que o aspecto técnico recebia tamanha ênfase que acabava ofuscando a possibilidade do ato criativo, uma vez que as ideias, a criação, o novo e o diferente ficavam sempre em segundo plano. A preocupação principal dos professores era com as regras gramaticais, de ortografia, concordância que, posteriormente, serviriam como parâmetro na análise da escrita do sujeito: quanto menos erros cometesse, mais apto estaria para realizar as atividades de ler e escrever (MUNHOZ; ZANELLA, 2008, p. 293).

Muitas vezes, os métodos de escrita na escola envolvem apenas o ensino da técnica, abandonando o aspecto criativo presente na experimentação, na tentativa e no erro. Existe uma dialética entre técnica e sentido, elaborada na relação produtiva da criação literária, sendo que a técnica sobrevalorizada deixa o texto empobrecido, sem vida (MUNHOZ; ZANELLA, 2008). O letramento se torna autoritário, na mesma linha do que diz Roland Barthes, a linguagem é fascista, pois obriga a falar, numa luta de força e poder: “linguagem é uma legislação, a língua é seu código” (BARTHES, 2004, p. 12).

É quase unânime entre os autores em que me apoio a aposta na imaginação como caminho para aumentar liberdade e a agência. Egan (2005) fala sobre ser “lá” na dimensão do sonho que nasce o desejo de tornar o mundo mais próximo ao querer e à vontade humana, é o que permite ir além do estabelecido. Há uma contradição no fato de o devaneio não ser produtivo, no sentido *stricto sensu*, porque está desconectado com a realidade material, e, para o autor, a liberdade seria maior se a imaginação for disciplinada, o que se relaciona com a

agência, a possibilidade de mudar as coisas. A imaginação pode vir a gerar em diálogo com a realidade numa dialética entre objetividade e subjetividade (BACHELARD, 1994), como estou definindo aqui que caracterizaria a produção textual.

As proposições de autores que defendem a produção narrativa na educação evidenciam várias formas de sair do labirinto. Busquei na produção narrativa por meio de jogos outras formas de fuga. Da mesma forma que as *fanfics*, as histórias contadas através destas mídias são sustentadas por elementos evocativos, formadas por blocos de textos, numa dinâmica hipertextual, e por isso têm suas particularidades, relacionadas à linguagem e à circulação social dos textos.

## 2.2.2 Multiletramentos e Hipertexto

Multiletramentos são práticas de leitura e escrita baseadas em textos multimodais que são “compostos de muitas linguagens (ou modos, ou semioses) e que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar” (ROJO, 2012, p.19). *Fanfics* ou RPG são práticas sociais e culturais que fluem pelas redes de comunicação, mas, sobretudo, são textos multimodais. Ensinar a escrever ou ler textos, que é parte básica do currículo da escola, pode envolver o desenrolar dessa performance divertida que está no contar histórias, narrar e imaginar. Para isso, é preciso ir além dos textos formais da escolarização e trazer as novas práticas de letramento, como as escritas de *fanfic* ou RPG para as práticas pedagógicas.

Já existe um certo consenso entre os estudiosos sobre a importância destas práticas na aprendizagem de habilidades de leitura e de escrita. Os estudos de novos letramentos (LANKSHEAR; KNOBEL, 2006, 2007; THOMAS, 2006) e de mídia e linguagem na era da informação (GEE; HAYES, 2011; JENKINS et al., 2009) defendem que práticas sociais de leitura e escrita contemporâneas são meios que precisam estar cada vez mais próximos das práticas escolares, como formas de incentivar a produção escrita, a colaboração, a participação, o engajamento e o letramento.

O letramento é um conceito que amplia o de alfabetização, abordando o processo de adquirir a habilidade de uso da linguagem pela interação sociocultural (SOARES, 2011). Na educação das crianças, o objetivo do letramento é o de ir além da instrução do conhecimento de sons, letras, palavras, frases, textos e seus gêneros, rumo às práticas sociais que os grupos de pessoas e membros da cultura realizam (GEE; HAYES, 2011). O letramento é um atalho

para falar sobre o dever da escola em ir além do beabá, da decodificação de sons em letras, e incentivar a imersão dos estudantes nos multiversos da escrita, para formar cidadãos capazes de se mover socialmente, desenvolver habilidades sociais necessárias para a vida contemporânea. Na sua dimensão literária, o letramento inclui outra forma de ensinar, além da escolarizada: “Seja em nome da ordem, da liberdade ou do prazer, o certo é que a literatura não está sendo ensinada para garantir a função essencial de construir e reconstruir a palavra que nos humaniza” (COSSON, 2009, p. 23).

O processo de imaginação e autoria se configura por meio desta troca simbólica incessante, organizada por um tipo de navegação autoral específica. Dentre as qualidades educativas destes diferentes tipos de práticas de letramentos, os estudiosos destacam os *ethos hacker* e o colaborativo. *Hacker* é um tipo de curioso da técnica, movido pela paixão e pelas afinidades sobre as tecnologias (MARTINS, 2014). Já o *ethos* participativo se relaciona ao fato desses leitores/escritores, por meio de uma autoria muito própria, assumirem práticas socioculturais de leitura e escrita mais participativas, colaborativas e distribuídas em rede (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007).

Considero que estas práticas sociais realmente precisam estar presentes nos estudos de letramento, como formas de inovação pedagógica que invertam a lógica tradicional do professor como único detentor do conhecimento e do aluno como mero receptor. A perspectiva do letramento está totalmente relacionada com a crítica ao ensino transmissivo em que Paulo Freire estava na linha de frente, com sua proposta de conscientização (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007) e de propor uma alfabetização criadora (FREIRE, 2008).

*Fanfics* e RPG são hipertextos literários, em dois sentidos: na gestão dos textos e na sua intertextualidade. O primeiro seria relativo à organização, um texto formado por blocos de informações conectadas (LEÃO, 1999), como na dimensão do digital (*html*<sup>51</sup>), mas também pela estrutura das narrativas produzidas pelos jogos. Assim, o hipertexto exige um tipo de navegação em que leitor faz seu trajeto autoral em um labirinto, mas não somente: é um tipo de mídia composta por variados formatos e linguagens, estruturado por blocos de diferentes textos (som, vídeo, gráfico, palavras) que juntos elaboram o sentido (LEÃO, 1999).

A especificidade do hipertexto leva a considerar a ampliação do conceito de letramento em direção aos multiletramentos. O hipertexto se tece em uma complexidade de referências que

---

<sup>51</sup> Abreviação de *HyperText Markup Language*, que significa: “Linguagem de Marcação de Hipertexto”, desenvolvida por Tim Berners-Lee em 2008, é a linguagem de programação que dá suporte a textos digitais da internet.

se apresentam no diálogo entre textos em rede, bem como nos modos de sua elaboração. Isso porque os hipertextos têm duas facetas “multi”: a da multiplicidade cultural – das sociedades cosmopolitas – e a da multimodalidade semiótica. Desta forma, requerem novas práticas de produção (com novas ferramentas inclusive tecnológicas) e de análise crítica do receptor, sobretudo de trocas de “coleções culturais” com valores específicos (ROJO, 2012).

Vejo estas coleções culturais como fontes de imaginário, provindas da recepção de consumos culturais. O conceito de hipertexto reconhece que o imaginário – como conjunto de imagens imateriais recebidas pela percepção – está presente nos processos criativos nas tecnologias em rede. As características dos multiletramentos são importantes para a educação, pois: “(a) eles são interativos; mais que isso, colaborativos; (b) eles fraturam e transgridem as relações de poder estabelecidas, em especial as relações de propriedade (das máquinas, das ferramentas, das ideias, dos textos [verbais ou não]); (c) eles são híbridos, fronteirços, mestiços (de linguagens, modos, mídias e culturas)” (ROJO, 2012, p.23).

As sessões de RPG resumem bem estas características, elas são sempre interativas, os jogadores produzem as narrativas colaborativamente. As imagens das mídias são apropriadas pelos designers, criadores e jogadores, invertendo as leis de direitos autorais em apropriações culturais. Por fim, os RPG são híbridos, suas fontes culturais diversas em forma de *remix*, utilizando misturas de linguagens visuais e verbais. É preciso relacionar o hibridismo dos multiletramentos à intertextualidade de referências dos novos textos.

Sobre a dimensão intertextual, Barthes (1970) formulou as *lexias*, como guias de interpretação, pautado na ideia de que é preciso deixar o texto mais lento para compreender as unidades de imagem nos textos escritos. O significado, para ele, “é um elemento migrador, capaz de se conjugar com outros elementos do mesmo gênero para criar caracteres, atmosferas, figuras, símbolos” (1970, p. 21). O plano dos significados pode ser dividido em dois no campo da Semiologia<sup>52</sup>, ligado à expressão, e no do semântico que se refere ao conteúdo.

Textos contemporâneos são hipertextuais, muitas vezes sem necessidade do digital pela sua dimensão imersiva. Histórias em quadrinhos, narrativas do cinema, livros, etc. obras expandem a plataforma em que são apresentadas. A leitura torna-se um tipo de navegação, em “um *playground* onde outros artistas puderam fazer experiências e que os fãs puderam explorar” (JENKINS, 2008, p. 158), em que o universo vai além da franquia de produtos. Essa é a concepção de narrativa transmídia:

---

<sup>52</sup> Ciência inaugurada por Saussure para compreender as nuances entre língua e fala (*langue e parole*).

[...] refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. **A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo.** Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores<sup>53</sup> devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2008, p.47 [grifo nosso]).

Além disso, os gêneros e os suportes das novas mídias se modificam, mas vão se influenciando mutuamente. Leitores do presente se tornam criadores do futuro, compondo modificações e cruzamento entre as mídias. A imaterialidade no caso da recepção das obras hipertextuais conta com a participação dos fãs ao reescreverem histórias se apropriando dos textos originais: “O envolvimento criativo dos fãs faz com que eles acreditem ter direitos sobre as imagens associadas a seus programas prediletos” (MURRAY, 2003, p.53).

Da mesma forma, novas tradições narrativas não surgem do nada. Uma particular tecnologia de comunicação – a imprensa, a câmera de vídeo, o rádio – pode causar-nos espanto quando entra em cena pela primeira vez, mas as tradições da narração de histórias são contínuas e alimentam-se umas nas outras, tanto no conteúdo quanto na forma (MURRAY, 2003, p. 42).

Ainda no escopo da organização, o labirinto hipertextual não está somente na tecnologia digital, mas no enredo que tem múltiplas versões, apresentado em linguagem não linear (MURRAY, 2003), com as obras de literatura “O Jogo da Amarelinha” de Julio Cortázar [1963] ou “O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam” de Jorge Luís Borges [1941]. Este tipo de construção narrativa é categorizada como “história multiforme”: “A narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas” (MURRAY, 2003, p.49).

Desta forma, as autorias são elaboradas em rede, a pessoa que navega num hipertexto e escolhe para onde ir não é um autor no sentido tradicional, mas um leitor agente, um tipo de experiência limítrofe, não linearizada.

Esse neologismo [leitactura] tenta dar conta da relação entre a leitura e escrita na navegação hipertextual, considerando que a proximidade entre esses dois ‘lugares’ sempre existiu em certa medida, mesmo em um suporte estável como o livro, já que ler um texto é sempre reescrevê-lo internamente (MARTINS, 2014, p. 49).

---

<sup>53</sup> Para o autor, este tipo de público modelo (consumidores da convergência) tem se tornado o alvo de campanhas de *marketing* que aproveitam de sua influência. Eles são os primeiros a adotar novas tendências e novas tecnologias, funcionam como multiplicadores.

O hipertexto dá maior poder ao leitor, pois ele pode fazer sua própria trilha de leitura, mas isso também é possível em outros meios. Inclusive pela intertextualidade – que está bem presente em textos acadêmicos, que escrevem e comentam autores – “numa típica construção intertextual” (MARTINS, 2014, p. 49). O lugar de autor no centro da criação abre espaço para a multiplicidade de vozes: polifonia, e descentralização marcada pelo anonimato. A criação em rede se faz na “exteriorização da prática de escrita” (MARTINS, 2014, p. 56), o que modifica a circulação e também o processo cognitivo quando se escreve: “Uma ampla memória compartilhada, composta pela malha de bando de dados hipertextual, completa o cenário dessa cognição em rede, calcada na cooperação entre agentes criativos (MARTINS, 2014, p. 56).

No aspecto da intertextualidade, o hipertexto pode ser visto como um texto apoiado em vários outros, como um tipo de literatura de transfusão perpétua (GENETTE, 2010). Estes textos são hipertextos, no sentido abordado por Gérard Genette (2010), como **palimpsestos**<sup>54</sup>, parte da sua análise da transtextualidade em textos literários, distante das teorias da comunicação, como as citadas acima. Esta noção se complementa com a de labirinto de espelhos, uma obra pós-moderna tende a ser paródia ou pastiche de uma outra anterior. Nas palavras de Genette: “Mas a humanidade, que descobre incessantemente o sentido, não pode inventar sempre novas formas, e precisa muitas vezes investir de sentidos novos formas antigas.” (2010, p. 146). Dentre as qualidades do texto transformado, formuladas por Genette (2010), estão:

- **Arquitexto:** o texto em seu diálogo direto com outra obra, ou seja, sua genericidade;
- **Intertextualidade:** copresença de vários textos em um novo, analisáveis via as categorias de alusão, plágio ou citação<sup>55</sup>;
- **Paratexto:** textos que funcionam como organizadores: título, subtítulo, intertítulo, prefácio, etc. São tipos de acessórios aos textos;
- **Metatextualidade:** Comentário sobre o texto: “une um texto a outro texto do qual ele fala, sem necessariamente citá-lo (convocá-lo), até mesmo, em último caso, sem nomeá-lo” (p. 15-16);

---

<sup>54</sup> “Um palimpsesto é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente: hipertextos) todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação. Dessa literatura de segunda mão, que se escreve através da leitura, o lugar e a ação no campo literário geralmente, e lamentavelmente, não são reconhecidos. Tentamos aqui explorar esse território. Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos. Este meu texto não escapa à regra: ele a expõe e se expõe a ela. Quem ler por último lerá melhor” (GENETTE, 2010 p. 7).

<sup>55</sup> Estudada amplamente por Julia Kristeva em *Semanálise* [1969].

- **Hipertexto:** Imitar ou parodiar textos anteriores.

Genette define como hipertexto “todo texto derivado de um texto anterior por transformação simples (diremos daqui para frente simplesmente transformação) ou por transformação indireta: diremos imitação.” (2010, p.22). Mecanismos conhecidos destes processos de imitação e de transformação parte da criação no labirinto de espelhos em que as obras se mencionam continuamente. A função de mapear o labirinto de espelhos, onde as imagens estão refletidas é uma atividade do arqueleitor:

Da mesma forma posso buscar em qualquer obra os ecos parciais, localizados e fugidios de qualquer outra, anterior ou posterior. Tal atitude teria por efeito projetar a totalidade da literatura universal no campo da hipertextualidade, o que dificultaria o seu estudo; mas, sobretudo, ela dá um crédito, e atribui um papel, para mim pouco suportável, à atividade hermenêutica do leitor – ou do arqueleitor (GENETTE, 2010, p.24).

Em poucas palavras, o hipertexto se trata de um texto inspirado em outro. Sendo o hipotexto – um texto fonte – e o hipertexto – um outro texto ampliado e exponencial. Não se trata de uma diminuição, muito pelo contrário, existe aí uma operação de transformação e crescimento. “Percebe-se melhor aqui, espero, em que a segunda operação é mais complexa e mais indireta do que a primeira.” (GENETTE, 2010, p. 21). Como já argumentei neste capítulo, as pessoas podem ser levadas a alimentar a falsa ideia de que o hipertexto seja menor por ser derivado, mas ele transforma (paródia) ou imita (pastiche) em relações de homenagem e de diálogo por amor a outros textos (GENETTE, 2010). Se trata daquele jogo da textualidade:

Mas o prazer do hipertexto é também um jogo. A porosidade das divisões entre os regimes deve-se, sobretudo, à força de contágio, neste aspecto da produção literária, do regime lúdico. Em último caso, nenhuma forma de hipertextualidade ocorre sem uma parte de jogo, inerente à prática da reutilização de estruturas existentes: no fundo, a bricolagem, qualquer que seja ela, é sempre um jogo, pelo menos no sentido de que ela trata e utiliza um objeto de uma maneira imprevisível, não programada e, portanto, “indevida” – o verdadeiro jogo comporta sempre um pouco de perversão (GENETTE, 2010, p. 145).

Neste trabalho, chamei esta força de contágio de imaginação dinâmica (BACHELARD, 2001), da força de transformação constante dos imaginários por meio da produção narrativa de fantasia. É ela que dá prazer, que transforma a produção em um jogo em que as regras estão implícitas e cabe a nós investigar seu funcionamento e seu processo. Encaixar novos elementos nos antigos, fazer novas bricolagens, é necessariamente jogar um jogo. E, nesta tese, é mapear o labirinto.

Esta força de contágio nem sempre tem intenção de zombaria ou do que se refere à “zoeira” – muitas vezes, sentidos de paródia e pastiche são ampliados para além do seu sentido comum. Desta forma, abarcam práticas de elaboração que colocam essa espécie de coabitação amigável, que se relaciona com a brincadeira sobre a qual a imaginação opera. Em outras, o pastiche é feito para questionar e desafiar os sentidos intrínsecos do texto fonte.

Mas, se é preciso adotar ou recuperar, mesmo parcialmente, a divisão funcional, parece-me que uma correção aí se impõe: a distinção entre satírico e não-satírico é evidentemente simples demais, pois há certamente várias maneiras de não ser satírico, e a frequência das práticas hipertextuais mostra que se deve, neste campo, distinguir aí ao menos duas: uma, da qual sobressaem manifestamente as práticas do pastiche ou da paródia, visa a uma espécie de puro entretenimento ou exercício prazeroso, sem intenção agressiva ou zombeteira: é o que chamarei de regime lúdico do hipertexto (GENETTE, 2010, p. 41).

O hibridismo e a fluidez dos hipertextos são aspectos presentes no texto ficcional e literário, já que ele é “um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escrituras variadas, das quais nenhuma é original: o texto é um tecido de citações, oriundas dos mil focos da cultura” (BARTHES, 2004). Estas são as categorias que me ajudam a organizar o movimento das imagens nos textos do cenário de *Tormenta*. No subtópico a seguir, abordo o RPG como um tipo de produção narrativa distinta.

### 2.2.3 RPG: contação de histórias pós-moderna

Criar mundos para neles brincar de faz-de-conta e de incorporar outros papéis (*role play*) é parte fundamental da imaginação no RPG. RPG são “jogos de representação são teatrais de um modo não convencional, mas emocionante. Os jogadores são, ao mesmo tempo, atores e espectadores uns para os outros, e os eventos que eles encenam frequentemente possuem o imediatismo das experiências pessoais” (MURRAY, 2003, p.53).

No RPG, os papéis são dados pela fantasia e pelo mundo imaginário criado, esses são elementos incorporados pelos jogadores que performam uma brincadeira narrativa baseada em improviso. As formas de interação entre os jogadores são mediadas pelo sistema de jogo e suas regras. A cultura de mídia se desenvolve em torno deste sistema, que é penetrado por outras mídias, fortalecido pela comunidade e seus meios de participação. Isso ressalta as características tanto da cultura participativa, quanto dos novos *ethos* colaborativos e *hackers*. Abaixo a definição completa de RPG:

*Role playing games* é um termo usado por vários grupos sociais para se referir a várias formas e estilos de atividades e objetos lúdicos que giram em torno da criação de personagens estruturada por regras e da representação em um mundo ficcional. Os jogadores geralmente criam, representam e governam individualmente as ações dos personagens, definindo e perseguindo seus próprios objetivos, com grande escolha em quais ações eles podem tentar. O mundo do jogo geralmente segue algum tema de gênero da ficção e é gerenciado por um árbitro humano ou computador. Frequentemente, existem regras para a progressão do personagem, tarefas e resolução de combate<sup>56</sup> (DETERDING; ZAGAL, 2018b, p. 46).

Os jogos de RPG facilitam elaborar textos ficcionais de maneira colaborativa, interagindo com as criações dos outros, num cenário controlado por um árbitro (um mediador), baseado num sistema (manual ou livro de regras). Como os RPG de mesa são controlados não por uma máquina ou sistema rígido, mas por uma pessoa, eles são mais permissivos e mais livres (DETERDING; ZAGAL, 2018a). Por serem multifacetados, estes jogos podem ser analisados por várias perspectivas, sendo que aqui vou tentar observá-lo por duas vias: a do movimento imaginativo que gera textos autorais e a da influência da cultura de mídia. Deterding e Zagal (2018a) definem os RPG de mesa por meio de uma série de aspectos, então vou costurar as colocações dos autores com algumas anotações da minha experiência, que estão entre parênteses na síntese abaixo:

- o jogo se desenrola em um pequeno grupo de dois a oito participantes (podendo ser maior com regras específicas de interação);
- encontros face a face e sincrônicos (ou *online* por interface específica que gere a parte aleatória do jogo);
- diferença entre papéis dos jogadores: um jogador opera como árbitro, controla paracosmo e personagens não protagonistas, enquanto os outros jogadores são protagonistas;
- *ethos*: colaborativo e uma experiência autotélica, ou seja, com fim em si mesma;
- as personagens são criadas pelos jogadores que as incorporam, governando suas ações;
- funcionamento: uma conversa fluida mediada por acessórios, como ficha de personagem, livro de regras, mapas, outros elementos acessíveis;

---

<sup>56</sup> *Role-playing games is a word used by multiple social groups to refer to multiple forms and styles of play activities and objects revolving around the rule-structured creation and enactment of characters in a fictional world. Players usually individually create, enact, and govern the actions of characters, defining and pursuing their own goals, with great choice in what actions they can attempt. The game world usually follows some genre fiction theme and is managed by a human referee or computer. There are often rules for character progression, tasks, and combat resolution.*

- temas: gêneros literários ou da ficção em geral;
- as regras podem se apresentar como:
  - **Ações** possíveis realizadas pelas personagens, limitadas pela imaginação dos jogadores;
  - **resoluções**: determinadas pelo acordo e mediação do sistema de jogo;
  - **combate**: regras extensas detalhadas;
  - **progressão**: personagens se desenvolvem na experiência mediada pelo sistema (ou seja, eles evoluem e ganham mais poderes ou itens);
  - **desfechos possíveis**: uma brincadeira sem fim pré-estipulado, em que os participantes determinam quando parar (o mestre articula as pausas no enredo e o fim do encontro);
  - **pré-script**: eventos surgem a partir dos planos do enredo e objetivos alcançados pelos personagens-jogadores (facilitados pelo *design* do cenário e pelo mestre)

Além disso, os autores afirmam que as formas e estilos dos RPG variam entre si, mantendo ao mesmo tempo características em comum<sup>57</sup>. A cultura de mídia que circunda o RPG cria uma rede de produções narrativas derivadas, formando o que os autores chamam de *clusters*, ou seja, ramificações e derivações por onde fluem os textos. Este pode ser um formato da rede de jogadores de RPG e produtores de narrativas que se articulam e se retroalimentam por meio de diversos processos criativos, incluindo escrita literária, *remix* e *hacks* provindos de imagens da cultura *pop* (vinda de livros, televisão, cinema, quadrinhos, etc.), além das práticas de jogar videogames, escrever *fanfics*, entre outras.

Os RPG de mesa (TRPG) derivaram dos jogos de tabuleiro de guerra, o primeiro foi *Dungeons & Dragons* (D&D), criado nos EUA por Ernest Gary Gygax e Dave Arneson em

---

<sup>57</sup> Por exemplo, o D&D que foi o primeiro RPG documentado e comercializado, acaba sendo usado como uma métrica para medir o que os sistemas de jogo têm que ter para serem considerados RPG. Mesmo assim, existe uma diversidade gigantesca: tipos de paracosmos variados; tipos de elementos aleatórios (dados ou outros); variações locais de como se joga – como foi feito pela oralidade, um mesmo sistema pode ser interpretado por um grupo local de maneira distinta – e quais acordos são feitos. Nas palavras dos autores: “Mesmo quando os livros de regras e cenários incluem instruções detalhadas, eles devem ser interpretados e acordados pelo grupo local de jogadores. Esta subdeterminação é indiscutivelmente uma das razões pelas quais os livros de regras do TRPG geralmente incluem “O que são RPG?” seções e scripts de exemplos de jogabilidade: para demonstrar a prática de jogar TRPGs. Também possibilitou o surgimento de diferentes culturas e tradições locais de *larp* e TRPG e até mesmo diferentes estilos de jogo de TRPG dentro de uma cultura local ou grupo de jogadores.” *Even when rule books and scenarios include detailed instructions, they have to be interpreted and agreed upon by the local player group. This under-determination is arguably one reason why TRPG rule books often include explanatory “What are RPGs?” sections and scripts of sample gameplay: to demonstrate the practice of playing TRPGs. It also afforded the emergence of different local larp and TRPG cultures and traditions and even different TRPG playing styles within one local culture or player group* (DETERDING; ZAGAL, 2018a, p. 47).

1974. D&D misturava elementos narrativos e miniaturas de seres fantásticos em um tabuleiro que simulada um espaço delimitado como um castelo ou uma masmorra. Os precursores que inspiraram os grupos de criadores foram a brincadeira de paracosmo – criar mundos ficcionais para viver aventuras nele, tema de que falarei melhor na análise – e de interpretação de papéis que aconteciam em eventos e festas nos 70 nos EUA. Além disso, universos ficcionais como o de *Conan, o Bárbaro*<sup>58</sup>, de Robert E. Howard [1955], entre outras obras literárias de ficção científica e fantasia que davam os elementos utilizados nos jogos. D&D e outros jogos de RPG ofereciam mundos reclusos para brincar onde os pais não poderiam ter o mínimo de controle.

Este contexto de brincadeira imaginativa que consistia em elaborar paracosmos – sendo eles inspirados no passado histórico, ou num romance recente, ou numa série de televisão – ou fantasiar-se como uma pessoa habitante destes lugares foi a base para o que veio a se tornar um produto cultural massivo e efervescente. A literatura fantástica extrai mais da imaginação, tornando a leitura mais imersiva, o que faz com que os leitores queiram se envolver com seu paracosmo, e reinterpretar aquele mundo (PETERSON, 2018).

O jogo feito nos paracosmos pode ser visto como *mimicry*, envolvendo a possibilidade de se passar por outra pessoa, improvisando (*paidia*), a partir das regras (*ludus*) (CAILLOIS, 2017). Caillois chama a predominância da *mimicry* de máscara, um tipo de *mimese*, a necessidade e a capacidade de dissimulação – como mecanismo de sobrevivência – mas também como simulação e representação<sup>59</sup>. Isso ocorre sobretudo no paracosmo, na dimensão do irreal, do surreal e do fantasioso. Nas mesas de RPG, a *mimicry* é realizada coletivamente,

---

<sup>58</sup> Publicado na revista *Weird Tales: The people of the black circle* (HOWARD, 2021 [1955]).

<sup>59</sup> A mimese em Caillois não é dualista do ponto de vista de criar uma polaridade entre o real e o imaginário, mas faz um tipo de interface relacional entre as duas dinâmicas do jogo, o *ludus* e a *paidia*, e as possibilidades do jogo ser extravasado para a corrupção – e com isso perder sua dimensão potencial e criar outras dinâmicas sociais derivadas, por isso ser híbrido. Inclui um dos temas principais do autor era como a experiência do jogo influenciava a vida cultural. O autor se inspirou muito em Huizinga que claramente foi platônico ao definir o círculo mágico, como espaço separado da vida, em que o jogo serve para valorizar conteúdos sagrados. “No entanto, para Caillois em *Jeu et sacré*, se o jogo é forma pura, o sagrado é, ao contrário, conteúdo puro” (WOLFF, 2001, p. 35). Desta forma, observo em Caillois uma dimensão relacional na dinâmica do movimento, na forma, ou seja, na interface do faz-de-conta. Esta visão se encaixa com a proposta da imaginação dinâmica em Bachelard, que via no sentido um espaço de fluidez e de trânsito. Na proposta desta tese, a noção de imaginação funciona no contexto da cognição e da aprendizagem, não devendo ser julgada como um valor real, com pesos morais; mas como uma perspectiva relacional/social que é capaz de gerar o lúdico podendo elaborar e ao mesmo tempo desvanecer, pela sua efemeridade, por isso, dá certa liberdade frente ao simbólico e suas determinações. Até um certo tipo de agência bem especial. No caso do uso educativo do jogo, cabe ao mediador no diálogo sobre o processo e a experiência vivida no contexto do jogo, propor esta dinâmica entre compreensão e reflexão, na forma de conscientização. A noção da imaginação simbólica como *connaissance* (DURAND, 1988) reforça essa ideia de emergência, ou seja, de algo que brota e surge cognitivamente.

somos audiência e personagens ao mesmo tempo, ativando uma via de mão dupla da energia emocional.

Com uma única exceção, a *mimicry* apresenta todas as características do jogo: liberdade, convenção, suspensão do real, espaço e tempo delimitados. Todavia, não se verifica a submissão contínua às regras imperativas e precisas. Como vimos, a dissimulação da realidade, a simulação de uma outra realidade ocorrem ali. A *mimicry* é invenção incessante. A regra do jogo é uma só: para o ator, consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o leve a recusar ajuda para o espectador, consiste em se entregar à ilusão sem recusar desde o primeiro instante o cenário, a máscara, o artifício no qual é convidado a acreditar, por um determinado tempo, como um real mais real do que o real (2017, p.62).

Caillois ainda apresenta meios pelos quais somos engajados nos jogos, ou seja, suas classificações: *agôn* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulacro) e *ilynx* (vertigem).

As quatro pertencem ao campo dos jogos: jogamos futebol ou bolinhas de gude ou xadrez (*agôn*) ou jogamos na roleta ou na loteria (*alea*) jogamos de brincar de pirata ou jogamos de representar Nero ou Hamlet (*mimicry*), ou o jogo é provocar em nós, por um movimento rápido de rotação ou de queda, um estado orgânico de confusão ou desordem (*ilynx*). No entanto, essas designações não recobrem completamente o universo do jogo (2017, p.47).

A construção de esquemas internos de simulação – “o faz-de-conta” ou a “brincadeira de papéis” – faz parte do desenvolvimento da imaginação, assim como a criação de paracosmos. Quando as crianças criam, negociam seus comportamentos e identidades a partir da imersão narrativa na imaginação. Estes são também os elementos básicos para o desenrolar de uma mesa de RPG (BOWMAN; LIEBEROTH, 2018). Para Murray (2003), quando a diversão está na exploração, numa estrutura do tipo labirinto ou de quebra-cabeça em jogos, a imersão é mantida pela interpretação de um papel, quando o jogador dá vida a um personagem, passando por desafios para resolver problemas.

Os conflitos que surgem são de variadas ordens. Como uma brincadeira<sup>60</sup> de faz-de-conta, um pouco mais complexa do que a brincadeira de polícia e ladrão – e menos movimentada. Pessoas se sentam e conversam, no máximo se levantam emocionadas, além de rolar dados que arbitram sobre os acontecimentos do jogo. Gerada pela máquina do conflito, a narrativa hipertextual produzida por uma mesa de RPG precisa apresentar desafios que os personagens jogadores vão transpor e que vão fazer a história andar para a frente.

Figura 4 – Seis dados que podem ser utilizados no *Tormenta* RPG: de 4 lados azul; de 6 lados, laranja; de 8 lados verde; de 10 lados, vermelho; de 12 lados, amarelo, de 20 lados roxo. São utilizados em situações diferentes

<sup>60</sup> A brincadeira segue o conceito de Caillois, que varia entre *ludus* ou *paidia*, mais ou menos.

como mediadores das situações narrativas no jogo.



Fonte: Wikimedia, 2010.

Os elementos quantificáveis delimitam a imaginação para que a narrativa não extravase do gênero proposto, pois não é porque o contexto é fantástico que nele tudo é possível. Imagine um faz-de-conta infantil em que duas crianças estão lutando com espadas, e uma diz: “Agora o guerreiro ataca o oponente com sua espada”; e a outra diz: “mas o cavaleiro desvia”; isso pode gerar uma discussão de várias horas. A rolagem de dados arbitra sobre este tipo de impasse, pois a narrativa deve ser coerente com sua própria proposta de jogo. No *Tormenta*, por exemplo, a maioria das rolagens de dados acontecem com um D20 (dado de vinte lados) que definem se houve sucesso ou não em uma ação evocada pelos jogadores, e o mestre funciona como um mediador da aventura, garantindo a diversão dos participantes e procurando dar coesão para a narrativa.

As regras se traduzem em parâmetros relativamente fixos, mas que vão conduzir a imaginação para que ela seja menos evasiva. Um exemplo disso é o ambiente mais popular de se jogar RPG: a masmorra. Imagine que você está num campo aberto, incorporado em um personagem; se estivesse dentro de um sonho, você poderia ir para qualquer lado, as possibilidades são infinitas e desnorteantes; já numa mesa de RPG o mestre quer que todos ajam juntos em busca de um objetivo fixo. As masmorras (*dungeons*) são perfeitas para isso, geralmente, são um ambiente fechado, com paredes e um caminho, o que o jogador-mestre evoca pela descrição. Todos os participantes estão lá, naquele momento, focados em uma única tarefa. Os manuais – os sistemas de RPG configurados em livros extensos de regras –, delineiam

a experiência narrativa e a condução do jogo, por isso um tema específico é evocado a cada vez na mente dos jogadores.

Neste aspecto, o RPG é estruturado: “As regras do RPG – que costumam parecer um cipoal incompreensível aos não-aficionados – são úteis aos jogadores porque servem de ‘fio de Ariadne’ à criação coletiva, guiando-os não para longe, mas para dentro do labirinto da aventura que pretendem construir” (RODRIGUES, 2004, p. 67). Considerei a produção narrativa gerada nas mesas de RPG como hipertextual, pois: é formada por blocos de textos e imagens, envolvendo a contação espontânea de cada um dos jogadores, e elementos quantitativos que organizam a aventura e apresentam desafios que geram um tipo de história labiríntica, organizada por episódios.

Rodrigues (2004) afirma que a autoria em RPG é um tipo de pilhagem narrativa, que se utiliza de análises estruturalistas de contos, lendas e mitos que desenharam fórmulas e padrões narrativos. As principais dessas análises são as de Vladimir Propp, autor do clássico “Morfologia do conto” [1928] (Apêndice B<sup>61</sup>) e de Joseph Campbell, autor de “Herói de Mil faces” [1949] (Apêndice C), além da “A Jornada do Escritor” de Christopher Vogler [2007]. O monomito, ciclo desenvolvido por Campbell, foi amplamente incorporado pelas narrativas contemporâneas de fantasia, inclusive, pela maior obra de George Lucas, *Star Wars*, e influencia muito o RPG. Posteriormente, Christopher Vogler desenvolveu uma estrutura a partir desta “análise dos passos para a formação” do herói, que embasou uma série de filmes e roteiros de Hollywood como uma receita de sucesso de tudo que precisa haver numa história para envolver os espectadores<sup>62</sup>. Estas análises podem ser observadas nas narrativas de *Tormenta*, conforme os apêndices B e C, aqui citados.

A autora Jennifer Grouling Cover (2010) pesquisou a experiência de criar histórias no RPG de mesa na obra *The Creation of narrative in TRPG* (A criação narrativa em RPG de mesa) e definiu que os RPG produzem textos modulares, que ela chamou de cibertextos<sup>63</sup>. A autora defende que a experiência do RPG de mesa se dá por várias mídias, vendo o sistema como uma delas, como uma ferramenta de criar e de contar histórias, mais especificamente,

---

<sup>61</sup> Os apêndices B e C foram pequenos exercícios de observar as estruturas narrativas estudadas por Sonia Rodrigues – de Propp e Campbell – nos romances de RPG de *Tormenta*. Isso serve para mostrar que existe um tipo de algoritmo por trás das produções, que demarca os caminhos dos enredos.

<sup>62</sup> As narrativas modernas e contemporâneas, entretanto, querem de maneira proposital romper com estas estruturas e pensar novas teias de uma trama que engaje ou capture o leitor/espectador.

<sup>63</sup> Nós preferimos aqui a noção de hipertexto, retomando a ideia de que as narrativas provindas da experiência do jogo é feita em blocos de textos articulados por mecânicas escolhidas pelos jogadores. Além disso, essa noção nos dá a possibilidade de trabalhar com o RPG no campo mais amplo do imaginário pela sua intertextualidade.

histórias participativas e episódicas. Nas experiências de Cover (2010), o texto produzido em uma mesa de RPG pode ser multimídia, pois o mestre pode costurar elementos visuais, músicas e vídeos à compreensão dos jogadores.

Os jogadores podem escolher elementos prontos do cenário convencional, mas para isso vão precisar fazer adaptações. É comum práticas *hackers* em que o jogador traduz seus elementos favoritos (de filmes, livros, HQ e séries) para as regras do RPG, criando por exemplo, novas *personas*. Na prática do jogo, o jogador mistura sua voz, trejeitos e fala com o elemento que ele mais adora. Por isso, Cover (2010) – que estudou a criação narrativa dos RPG – argumenta que se trata de um tipo de autoria como das *fanfics*, em que o imaginário é oferecido, mas a elaboração é nova, intertextual. Por isso a autoria, neste processo labiríntico de leitura, é do tipo *remix*, de releitura e reescritura ao mesmo tempo. A autoria é parecida com a das *fanfics* (COVER, 2010), se baseando nos *ethos* colaborativos e hacker.

Desafio-nos a olhar além disso para textos como o RPG de mesa, que desafiam visões de autoria na mídia (como a comunicação oral) que sempre estiveram dentro do campo de ação dos estudos retóricos. Não acho que devemos ignorar a influência dos ambientes digitais, mas muitas vezes nos vejo fazendo suposições de que esses são os únicos ambientes que questionam as visões tradicionais. Além disso, o RPG de mesa é um excelente exemplo de escrita colaborativa e, embora eu não tenha lidado com isso aqui, as aplicações pedagógicas certamente surgirão de um estudo mais aprofundado da forma como os jogadores trabalham juntos e escrevem colaborativamente. Como um dos participantes da minha pesquisa explicou: “Eventualmente, comecei a querer contar uma história com meus personagens e, conforme me tornei um escritor, descobri que contar uma história usando a mídia de RPG era o que mais gostava de fazer”<sup>64</sup> (COVER, 2010, p. 176).

Os hipertextos derivados de cenários de RPG, tanto nas mesas, como nos produtos transmidiáticos, envolvem um tipo de autoria parecida com a das *fanfics*, ou seja, um tipo de autoria *remix*, em que demarca-se “a predominância de determinada dinâmica processual, a da colaboração e a do diálogo, em cada um desses tipos” (MARTINS, 2014, p.59). O *remix* é um tipo de autoria interativa, em que os suportes atualizam ou fazem remediação de “propriedades de tecnologias de suporte ao texto mais antigas” (MARTINS, 2014, p.82). Ou seja, nada se gera

---

<sup>64</sup> *there is a tendency here to focus on the way authorship has changed because of digital technology. I challenge us to look beyond this to texts like the TRPG which challenge views of authorship in media (like oral communication) that have always been within the purview of rhetorical studies. I do not feel that we should ignore the influence of digital environments, but too often I see us making assumptions that these are the only environments that challenge traditional views. In addition, the TRPG is a prime example of collaborative writing and although I have not dealt with it here, pedagogical applications are sure to arise from further studying of the way gamers work together and write collaboratively. As one of my survey participants explained, “Eventually, though, I began to want to tell a story with my characters, and as I blossomed into a writer, I found that telling a story using roleplaying media was what I most enjoyed doing.*

do nada, e o processo de criação tecnológica é bem fundado em culturas de produção textual anteriores. A novidade está justamente no entrelaçamento entre linguagens da máquina e humanas que dão suporte à conexão de multidões de atores. A produção textual é sustentada pelos atributos da conectividade, interatividade e a da fluidez (MARTINS, 2014).

O contexto político da autoria em rede é complexo, baseado no capitalismo cognitivo que não segue modelos industriais fordistas de produção, se filiando a algo mais próximo a outro *ethos*, baseado no compartilhamento e no trabalho colaborativo, e também na paixão e no divertimento: “um novo modelo de trabalho no qual a informação, o conhecimento, o afeto, a cooperação e a comunicação ganham destaque” (MARTINS, 2014, p.84).

Estas definições auxiliam na compreensão de como são as autorias nos multiletramentos, refletindo sobre como o cenário de RPG funciona como um tipo de labirinto de imagens. Estas noções apresentadas mostram algumas palavras-chave para organizar a análise do material escolhido. No capítulo a seguir, vou descrever o desenho metodológico da pesquisa, para que se possa compreender os processos de arquitetura que foram empregados, esperando que as análises deles decorrentes possam contribuir com uma educação voltada à imaginação contemporânea.

### 3 MAPAS E NAVEGAÇÃO NO HIPERTEXTO

*o fenômeno é um tecido de  
relações  
Gaston Bachelard*

Neste capítulo, pretendo explicar como a pesquisa se desenrolou, refletindo sobre como a produção narrativa do cenário *Tormenta* faz o caminho da imagem à palavra. Esta trilha é feita por meio de diferentes processos criativos que desafiam concepções anteriores de autoria. Um cenário de RPG é imaterial, se constitui no momento em que as pessoas que ali produzem criam textos, em diferentes modalidades, como as dos multiletramentos. Assim, vou detalhar aquele ciclo que apresentei na introdução: experienciar; conceitualizar; analisar; e aplicar.

#### 3.1 PESQUISA QUALITATIVA E ANÁLISE TEXTUAL

Vamos investigar *Tormenta* como um tipo de hipertexto, gerador de outros tipos de textos e autorias relacionados às comunidades de jogadores de RPG. Levei em conta que *Tormenta* dá suporte para produções textuais diversas. Esta paisagem é ampla, sustentada por imagens de diversas fontes, compartilhada por meio das mídias e das novas práticas de leitura e escrita. O movimento das imagens, suas transformações, é o foco principal deste estudo. Para isso, foi necessário viver neste “lugar da fantasia”, participar destas produções.

A “viagem de campo” neste trabalho implicou uma jornada a um mundo imaginário, povoado por seres fantásticos. Ir para lá me levou a vestir uma máscara, ou seja, fazer *role play* e faz-de-conta. Descrevi este processo de vestir a fantasia para criar histórias tão efêmeras quanto uma gota de orvalho pela manhã e, neste capítulo, explico um pouco sobre como foi o caminho deste passeio, que roupas levei na bagagem, que caminhos tomei – lembrando que o rumo a que me direcionei foi o da imaginação narrativa voltada para a educação.

Em linhas gerais, a pesquisa se enquadrou na abordagem de pesquisa qualitativa, baseada não em quantificações, mas em textos e imagens para encontrar o significado das experiências investigadas (BOGDAN; BIKLEN, 1994). Esta abordagem opera sobre cinco pilares que embasam os trabalhos de “investigação qualitativa”:

1. A fonte de dados é dada pelo ambiente analisado (idem, p. 47);
2. O trabalho de análise é descritivo;
3. A busca é focada no processo, menos do que no resultado (idem, p. 49);

4. A análise de dados é indutiva, ou seja, a partir dos dados é possível chegar ao conhecimento: “Não presume que se sabe o suficiente para reconhecer as questões importantes antes de efetuar a investigação.” (idem, p. 50);

5. O interesse está em como as pessoas dão sentido para suas experiências (idem, p.50);

Estas bases constituem a pesquisa que foi conduzida, já que o que chamei de movimento das imagens é um fenômeno de natureza semiótica, ou seja, não é evidente sem a devida análise dos signos no âmbito de seus sentidos. Coletei neste processo dados produzidos no seio das comunidades narrativas do *Tormenta*, os quais são descritos posteriormente. Ainda que tenha pretendido descrever longamente a dimensão educativa da imaginação neste processo, não tenho a menor intenção de cobrir todas as nuances e características de *Tormenta*, apenas me esforçar o máximo para compreender mais deste fenômeno cultural para pensar propostas para educação contemporânea e brasileira. São os dados que me mostraram como funciona o dinamismo de tais imagens em *Tormenta*, presentes na sua intertextualidade, para observar quais são os sentidos atribuídos a elas pelos seus autores.

Neste aspecto, segui a mesma linha proposta por Van Der Maren: “É preciso ir além, portanto, ‘trans-gredir’ os conhecimentos atuais e procurar novas ideias, colocar novas hipóteses em busca de novas soluções<sup>65</sup>” (VAN DER MAREN, 1996, p. 6). A pesquisa qualitativa foi transgressiva neste sentido, quando buscou numa forma de “subcultura das mídias” novas possibilidades para o letramento no século XXI. Desta forma, meu trabalho como pesquisadora é o de servir como tradutora (VAN DER MAREN, 1996), já que não participava destes meios antes, e depois de 3 anos de imersão, me senti autorizada a tecer comentários, interpretar as produções destes autores.

### 3.2 FORMAS DE ABORDAR OS FENÔMENOS

No primeiro capítulo desta tese, falei sobre a importância da imaginação na educação, entendendo que para ser livre, ela precisa de um certo direcionamento (EGAN, 2005). *Tormenta* fomenta a produção narrativa pela participação ativa dos seus autores no contexto social específico ou cultura – neste caso a subcultura *rpgista*, formada por pessoas que cultivam o *hobby* de jogar RPG. *Tormenta* permite que as pessoas vivam em sua imaginação narrativa

---

<sup>65</sup> *Il faut donc aller au-delà, «trans-gresser» les connaissances actuelles et chercher de nouvelles idées, poser de nouvelles hypothèses afin de pouvoir essayer de nouvelles solutions.*

experiências criativas, acrescentando novos elementos e dando consistência aos que já existem por meio de sua criatividade.

*Tormenta* é uma obra imaterial contemporânea, formada por esta imaginação fragmentada e intertextual, provinda de várias fontes culturais. Este aspecto é aqui relacionado com o labirinto de espelhos (KEARNEY, 1998) da imaginação contemporânea, oriundo de um contexto de produção permeado pelas tecnologias da representação (MURRAY, 2003). Nesta pesquisa, segui a premissa de Kearney que impõe tarefas hermenêuticas e narrativas como saídas do labirinto, ao analisarmos os hipertextos que configuram *Tormenta*, formando propostas para educação.

Considerando que foi possível observar o dinamismo das imagens pelas produções dos autores das comunidades, esta pesquisa se inspirou na fenomenologia. A fenomenologia parte do não julgamento das concepções que as pessoas do campo tomam para suas experiências e de analisar ou entender como funciona a imaginação. Sobre isso,

a realidade só se dá a conhecer aos humanos da forma como é percebida. Os investigadores qualitativos enfatizam o pensamento subjetivo porque, tal como o entendem, o mundo é composto por objetos menos obstinados do que as paredes. Os seres humanos vivem sob o lema “crer é poder”. Vivemos na imaginação, contexto bem mais simbólico do que concreto (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 54).

A fenomenologia foi o método seguido por Bachelard (2001) para elaborar a noção de “imaginação dinâmica”, relacionada com um tipo de imaginação que surge da imatéria, de uma imagem mental para outra que gera a palavra, e, por consequência, a produção narrativa. Acreditando que este processo é o modo como a imaginação dos integrantes dessas comunidades agem para criar suas histórias, busquei em suas produções entendê-lo mais profundamente.

Em seu trabalho noturno, Bachelard pesquisou profundamente a imaginação das forças, que colocam o imaginário em transformação e em movimento dinâmico (BULCÃO, 2003). O objetivo de sua fenomenologia era “colocar em plena luz a tomada de consciência de um sujeito maravilhado por imagens poéticas<sup>66</sup>” (BACHELARD, 1968, p. 9). Tentei olhar este movimento criativo na premissa de Bachelard, buscando um tipo de comunicação com a consciência dos autores nas variações possíveis das imagens. Acreditei que observar estas formas de fazer seria útil para uma educação preocupada com a produção narrativa e textual dos estudantes.

---

<sup>66</sup> “... de mettre en pleine lumière la prise de conscience d'un sujet émerveillé par les images poétiques.”

Poderia parecer ingênuo olhar para as imagens prontas da televisão, dos filmes, dos seriados como imagens poéticas. Porém, Bachelard (1968) dizia que esta é uma postura necessária ao fenomenólogo da imaginação que busca a manifestação da ingenuidade primeira. Foi preciso levar em conta grande parte do material de leitura destas imagens que estavam fixadas na memória do fenomenólogo (BACHELARD, 1968), que nesse caso, se trata de uma pesquisadora que consome entretenimento de muitos tipos diferentes e está confiando neste conhecimento para a análise, partindo de um olhar subjetivo na leitura destes textos.

Procurei formular um discurso que pudesse contribuir para ensinar aos pesquisadores na educação interessados sobre como a consciência que atua utiliza certas imagens. Para falar sobre processos criativos dentro do paracosmo de *Tormenta*, precisei desmembrar as imagens e retirá-las do seu contexto. Para isso, me inspirei, mesmo que de maneira tímida, no método de Bachelard, que analisava as imagens nas produções literárias dos poetas.

A imaginação contemporânea está baseada na confusão estética da pós-modernidade, em que as imagens são difusas e os imaginários já não são mais baseados em uma única cosmologia. Por isso, o labirinto de espelhos (KEARNEY, 1998) é uma boa metáfora para explicar as obras da nossa época. Em Bachelard (1997), o fato de as imagens serem reflexos de outras não retira sua força, muito pelo contrário: “Continua sendo ela mesma, a despeito de qualquer deformação, de qualquer fragmentação (...) No sentido do impulso, surge como uma força inexaurível, como um milagre” (idem, p.3).

A forma como estas imagens poéticas emergem no texto é chamada pela crítica literária de intertextualidade, as observei como uma paisagem labiríntica, e neste aspecto, fiz um trabalho *descritivo e auto reflexivo*, a partir da vivência como jogadora/leitadora/escritora, observando minha própria forma de imaginar. Este trabalho se embasou tanto na visão de Bachelard sobre imaginação dinâmica, buscando as forças que são lançadas na recombinação de certos elementos do imaginário cultural, como também, nas relações entre imaginação e jogo.

O instrumento que me ajudou a colher reflexões para isso foi a escrita de um diário de campo, onde fiz notas depois de eventos específicos, tentando criar um relato mais aprofundado sobre a vivência. Este movimento de olhar e voltar, observar novamente, é típico da pesquisa qualitativa, pois tem o caráter iterativo:

Planejar o processo de pesquisa para que ele seja iterativo, mais do que linear. O antropólogo Michael Agar (1996) descreve assim o ciclo da pesquisa etnográfica: “Você aprende algo (coleta alguns dados), depois tenta ver algum sentido naquilo

(análise), depois volta e vê se a interpretação faz sentido à luz de novas experiências (coleta mais dados), depois você refina sua interpretação (mais análise), e assim por diante. É um processo dialético, não linear” (LUTTRELL, 2010, p. 9 [tradução nossa]).

A iteração fez com que eu pudesse formular o referencial teórico de acordo com as questões que iam me surgindo em contato com os hipertextos que configuram o cenário de RPG. No caso desta pesquisa, foi o que me permitiu uma melhor compreensão da imaginação em *Tormenta*, feita por imersões nas produções, mas também na minha própria experiência criativa. Este foi só um dos exemplos de como a iteração foi importante para este projeto.

### 3.2.1 Questões éticas

Acreditei que a experiência de autoria é parte do movimento da consciência e da imaginação, por isso a análise fenomenológica foi tão cara a essa pesquisa. Percebi aqui que existem tipos de *clusters* de autoria, que funcionam nos eventos de letramento organizados por *Tormenta*, mas também nos seus fãs que realizam suas próprias ações e mesas de jogos. Nestes últimos três anos, estive com grupos de amigos próximos, participando de discussões e debates sobre jogos analógicos e digitais, sobre o fenômeno da cultura dos *games* e os conhecimentos que a estes concernem. Apesar de esses saberes específicos não fazerem parte explícita da pesquisa, sem eles não seria possível compreender o fenômeno cultural deste tipo de “faz-de-conta pós-moderno”. Em todos os momentos, me apresentei como pesquisadora, além de mera curiosa ou entusiasta. A comunidade que me recebeu na Grande Florianópolis foi muito acolhedora, mesmo eu sabendo que essa não é sempre a realidade deste meio<sup>67</sup>.

Com o intuito de especificar, reduzi o tema da pesquisa para as autorias contemporâneas dos jogos narrativos, e especificamente do *Tormenta*. Por isso, o apoio nas publicações *online* e nas obras transmídias de *Tormenta* foi fundamental para consolidação desta pesquisa. Sobre a coleta de dados *online*, é preciso levantar a questão: os textos dessa natureza são considerados públicos ou privados? (KOZINETS, 2014). A medida em que foram coletados os dados, foi preciso verificar de maneira apropriada quais materiais de outros autores poderiam compor a pesquisa; por exemplo, se estavam devidamente licenciados e abertos para uso. (As licenças dos sistemas consultados estão no Anexo C.)

---

<sup>67</sup> Pesquisas recentes mostram que as comunidades de RPG são misóginas e as mulheres podem não ter *status* de igualdade (SILVEIRA, 2019).

Desde fevereiro de 2020, o distanciamento físico foi parte das medidas implementadas para conter a pandemia do vírus Sars-CoV-2 (Covid-19). Nosso grupo de pesquisa manteve o confinamento ao máximo, como forma de prevenção da propagação do vírus. Desta forma, os encontros que estavam sendo realizados presencialmente continuaram acontecendo, porém de maneira remota, por meio de plataformas como *BBB* da RNP, *Google Meet*, *Discord*, *Roll20*, entre outras.

### 3.3 CICLO DA PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS

Utilizei os quatro passos educativos defendidos por Cope e Kalantzis (2009), como meios de trabalhar com o consumo dos estudantes numa perspectiva que fosse inclusiva, no quesito das diferenças de acesso. Entendi, da mesma forma que os autores (*idem*), que as formas de representação devem ser observadas pelo seu dinamismo, não somente pela sua reprodutibilidade. Trazer essas práticas para a educação sem transformá-las pode ser infrutífero, afinal, o sonho continua sendo promover uma educação para diversidade, cidadania e justiça social, não para reforçar ilusões, mas para gerar um sentido de propósito que alimente o desejo de mudança.

Os tópicos a seguir tratam cada uma das partes do ciclo de aplicação desta metodologia, sendo que o primeiro, relacionado ao experienciar e conceitualizar, apresenta essas duas dimensões apresentadas conjuntamente no capítulo 4. O capítulo 5, focado na discussão e possibilidades práticas, representou como analisar e aplicar cenários de criação narrativa em contextos educativos. Detalhei cada parte destes passos nos subtópicos a seguir. Logicamente, este ciclo não é linear: como já dito, ele é iterativo e funciona em ondas para frente, para trás e entre as novas práticas de escrita (COPE; KALANTZIS, 2009).

#### 3.3.1 Experienciar

Especialistas em letramento defendem que o conhecimento é situado e contextual e seus sentidos estão estabelecidos sobre laços de subjetividade, ações e experiência (COPE; KALANTZIS, 2009; GEE, 2009; GEE; HAYES, 2011; LANKSHEAR; KNOBEL, 2007; ROJO, 2012). Para aprender uma nova prática é preciso reconhecer o que já se sabe e observar o que de novo pode surgir da imersão nos novos textos (COPE; KALANTZIS, 2009). Para realizar este passo, vivenciei mesas de *Tormenta*, além de me abrir para os produtos e consumos

culturais da Editora Jambô (Porto Alegre-RS), que publica e vende este bem imaterial. Neste tópico, detalhei quais foram estes consumos.

Desde abril de 2017, tenho feito uma pesquisa exploratória mais aberta, pois inicialmente, tinha interesse em entender a participação no fenômeno das *fanfic*. Foi depois deste mergulho no mundo *rpgista* que conheci os jogos narrativos colaborativos. Nos primeiros contatos, já compreendi que ali a participação era movida pela paixão, pois se tratava de “espaços de afinidade apaixonada” (GEE; HAYES, 2011) – como na autoria interativa (MARTINS, 2014) – e que existem muitas outras práticas que também utilizam as histórias prévias. É importante deixar claro que minha experiência nas comunidades é fronteira, já que não busco somente a diversão (que agrega os grupos), mas os potenciais para estímulo à imaginação narrativa.

Desta forma, o objetivo principal da tese foi buscado pela análise da imersão ativa que ocorre na imaginação narrativa. Me aproximei de *Tormenta* por ambos os caminhos: Encontros em mesas de RPG – grupos formados por pessoas conhecidas com interesses em comum – participei de duas: uma mestrada por Matheus Fernando Silveira, desde abril de 2018; outra mestrada por Raphael Tarso, desde novembro de 2018; ambas até março de 2021. Considerei as mesas de RPG como práticas de multiletramentos, dadas a hipertextualidade de sua produção narrativa. Cada encontro foi acompanhado com diário de campo, uma ferramenta abrangente de compreensão da imersão nos jogos.

Para documentar este processo, utilizei recursos audiovisuais, como registros sonoros e fotografias, além do diário de campo, que, como disse, foi a minha maior ferramenta de pesquisa. Segui a proposta de que

- a) A utilização destes instrumentos [os diários de campo] permite uma descrição rica e contínua de eventos (quaisquer sejam suas naturezas);
- b) A visão geral é de estabelecer relações entre dados coligados, a teorização formal ou informal que emerge do campo, a análise que é feita e dá conta do que está apresentado;
- c) Uma variedade de informações que se encontra no campo;
- d) Não se menciona a questão da acessibilidade da leitura do diário, o que me leva a pensar que seu uso está restrito a um número limitado de pessoas engajadas na pesquisa (BARIBEAU, 2005, p. 102).

No diário de campo, anotei impressões simples e complexas sobre as experiências que vivi com as produções narrativas. A partir destas reflexões escritas evidenciei as dúvidas e sistematizei os vividos, além de consultar bibliografia em busca de esclarecimentos. Além disso, foi neste lugar que fui me apropriando da linguagem utilizada no contexto *rpgista*, por

isso acreditei que a proposta da citação acima não pôde sair do meu horizonte, pois à medida que adentrava no *corpus*, aprendia novas expressões que passaram a fazer parte do diário. Entretanto, não tenho condições de anexá-lo como parte da tese, já que este instrumento é minha ponte entre o mundo acadêmico e o mundo imaginário do *Tormenta*, parte da minha tarefa de tradutora.

A descrição detalhada, na busca por certo tipo de “não julgamento” foi algo muito presente no meu olhar para o cenário. Antes de dizer que isso ou aquilo é “de qualidade”, pretendi pensar em como se desencadeiam os seus processos de produção. Além de não entrar no debate sobre o que é ou não arte no âmbito das produções culturais, considerei sobretudo as potências e as forças que conduzem a produção narrativa e a imaginação, por meio da descrição dos hipertextos que compõem o cenário. As imagens dos mitos, das mídias, e outras, que incorporam a paisagem são os elementos da narrativa, portanto elementos simbólicos. Estas ações se relacionaram com o objetivo específico de “Refletir teoricamente sobre os processos criativos e autorais desenvolvidos em *Tormenta*”, descrito no capítulo introdutório. Observei *Tormenta* como um contexto onde o fenômeno de *remix* acontece pela ação dos seus participantes.

Como visto em algumas pesquisas, crianças e adolescentes principalmente das classes trabalhadoras tem o imaginário populado pelas mídias populares (BUCKINGHAM; SEFTON-GREEN, 2003; ITO, 2005; JENKINS, 1992). Falar sobre os processos criativos contemporâneos que incluem as imagens de outras narrativas se tornou um imperativo para mim. Sobretudo se pensarmos no contexto brasileiro, em que os repertórios das crianças são em grande parte formado por imagens prontas, as “imagens pré-fabricadas” de que falava Calvino em seu texto já citado aqui.

Além disso, para entender o fenômeno, como parte da imersão neste mundo imaginário, li as seguintes obras publicadas que se passam no mundo de *Tormenta*, como parte da imersão neste mundo imaginário, são elas:

- Romances:
  - Leonel Caldela: *O inimigo do mundo* (2003); *Crânio e o Corvo* (2007); *O terceiro Deus* (2008); *A Flecha de Fogo* (2018).
  - Karen Soarele: *A Joia da Alma* (2017); *A Deusa no Labirinto* (2019).
- Livros-jogo:

- Guilherme Dei Svaldi: *Ataque a Khalifor* (2015);
- Athos Beuren: *Senhor das Sombras* (2016).
- Histórias em Quadrinhos (estilo mangá):
  - *Ledd*, de J.M. Trevisan, Lobo Borges e Heitor Amatsu (5 volumes) (2011-2018);
  - *Holy Avenger*, de Marcelo Cassaro e Erica Awano (6 volumes) (1999-2003).

O RPG faz parte de um fenômeno da “cultura da mídia” (DETERDING, ZAGAL, 2018a), daí a importância de não só analisar, mas também vivenciar a experiência midiática, ao máximo possível. Pier Cesare Rivoltella (2010), sobre as mídias, segue a máxima de Isaiah Berlin, de que elas são “textura geral da experiência humana”, defendendo estudarmos as mídias como agentes, bem como processos, além de como serem meios de conectar pessoas (idem).

Por isso, pensei em *Tormenta* como um agenciador de práticas de produção narrativa, portanto, fiz um levantamento de quais são estas práticas que os fãs e membros da comunidade realizam, para além do trabalho dos criadores, dentro do contexto. Este espaço *online* “contém um vasto material multimídia armazenado com relação à maior parte de grupos ou movimentos sociais marginalizados” (MURTHY, 2008, p. 845).

As trocas entre os pares nas comunidades de RPG envolvem diferentes tipos de práticas de letramentos, por isso oferecem um grande potencial para aprendizagem destas habilidades, tais como participação em fóruns, grupos de Facebook, produção de *podcasts*, editoração de revista digital. Consumir estas práticas de novos letramentos me ofereceu um tipo de *corpus* – coleção de textos – para a pesquisa, via articulações *online* nas seguintes mídias:

- 1 Espaços oficiais da Editora Jambô, ligados a *Tormenta*:
  - 1.a Grupo Masmorra de Valkaria no *Facebook*<sup>68</sup> (somente para consulta);
  - 1.b Revista *Dragão Brasil* (revista digital n. 112-151 [2016-2020]);
  - 1.c Fórum da Jambô<sup>69</sup>, onde os membros compartilham suas criações e tutorias (somente para consulta);
  - 1.d *Podcast* Dragão Brasil (emissão semanal, do n. 1-54 [agosto de 2018 a junho de 2020]).
- 2 Mídias – sistemas de RPG consultados:

---

<sup>68</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/553636778084292>

<sup>69</sup> Disponível em: <http://forum.jamboeditora.com.br/>

- 2.a Arcano (CALDELA, BORNE, 2012);
- 2.b Básico (CASSARO, et al, 2013);
- 2.c Tormenta 20 (publicações paralelas para participantes do financiamento) (SVALDI, et al, 2020);
- 2.d Guia da Trilogia (CALDELA, et al, 2011);
- 2.e Manual do Malandro (BORNE, et al, 2015);
- 2.f Holy Avenger<sup>70</sup> (CASSARO, et al, 2004).

Os metatextos (GENETTE, 2010), que são estes comentários elaborados sobre as narrativas, estão presentes nestes materiais públicos de divulgação e parte explicativa do âmbito do cenário. Para observar a intertextualidade presente no movimento das imagens de *Tormenta*, não somente da minha produção, mas também da dos criadores foi preciso coletar esse *corpus*. Ele se compõe, assim, destes produtos da “cultura da convergência” que têm fluído pela internet, relacionados às mídias sociais, à fluidez da informação, à interatividade e ao compartilhamento (JENKINS, 2008).

Da mesma forma que a pesquisa educativa com mídias associa o “consumo de mídias ao fenômeno mais geral da formação de culturas juvenis, [permitindo] equilibrar as hipóteses excessivamente alarmistas” (RIVOLTELLA, 2010, p. 123), retomei a problematização da hipótese de que a cultura da mídia acabaria com a capacidade de imaginar das crianças e adolescentes, olhando o fenômeno *Tormenta* exatamente como um caminho na contramão dessas afirmações. As referências do material utilizado na tese foram organizadas separadamente no Apêndice G.

### 3.3.2 Conceitualizar

A conceitualização visa construir um modelo mental, que organiza o que é de conhecimento geral de uma circunstância social particular e explicita o que está subentendido (COPE; KALANTZIS, 2009). Bem como: “Conceituar com teoria significa fazer generalizações e colocar os termos-chave juntos em estruturas interpretativas<sup>71</sup>.” (idem, p.185).

---

<sup>70</sup> A única mídia produzida na época anterior à Jambô, pela Editora Talismã.

<sup>71</sup> *Conceptualizing with theory means making generalizations and putting the key terms together into interpretative frameworks.*

Neste subtópico, expliquei como foi feito o entrelaçamento dos esquemas da teoria com os textos de *Tormenta*, guiados pela minha experiência de leitora/produtora.

O cenário de RPG é um bem imaterial, que só se torna presente pela articulação feita entre diferentes textos. Por isso, a produção narrativa que ali ocorre envolve uma imaginação paródica que faz do jogo da linguagem o espaço de criação, isso a partir do que Kearney (1998) argumentou sobre obras contemporâneas. Desta forma, as imagens refletidas neste jogo são representadas por linguagem hipertextual. Entendi este espaço imaginário por duas vias: a do hipertexto como um texto repleto de intertextualidades (GENETTE, 2010) e também em seu aspecto técnico, como sendo formado por blocos de textos articulados com aspectos matemáticos (LEÃO, 1999).

Notadamente, as interpretações de hipertexto se relacionaram com a linguagem paródica, em que estes blocos de textos podem ser textos de outras fontes ou alusões a outros textos. Para discutir sobre a imaginação no cenário também foi preciso ampliar as estruturas elaboradas por Genette (2010), utilizando-as como organizadoras do conteúdo analisado, o que nos ajudou a ter foco e ponto de partida e final, para o tipo de atividade complexa que pode ser analisar as imagens (PENN, 2008).

Acredito que os autores em *Tormenta* fazem parte do elo de contar histórias de manter viva a linguagem e a imaginação narrativa. É a partir de textos desenvolvidos pela equipe da Editora Jambô e de seus fãs, que pude compreender as correntes de fluidez que conduzem a história, além de um imaginário específico – entendido aqui como um conjunto de imagens da cultura compartilhada por este grupo (DURAND, 2012). Bem como as imagens potentes para a produção narrativa neste contexto específico.

Entendi que parte deste trabalho se incumbiria de buscar as origens – mesmo que temporárias –, uma das primeiras tarefas éticas e poéticas apresentadas por Kearney (1998). Se “o texto é um tecido de citações” (BARTHES, 2004), brinquei de correr no labirinto, lembrando que às vezes as mesmas imagens são trazidas repetidas vezes. Por isso, desmembramos o texto em partes menores, deixando-o mais lento, partes que chamamos de lexias, onde habitam as imagens poéticas. Desta maneira, olhei para as imagens refletidas e teci argumentos sobre elas.

### **3.3.3 Analisar**

Neste subtópico, apresento como foi o olhar crítico realizado, a partir dos conceitos, buscando reconhecer as imagens: “Analisar funcionalmente inclui processos de raciocínio, tirar

conclusões inferenciais e dedutivas, estabelecer relações funcionais como entre causa e efeito e analisar conexões lógicas e textuais<sup>72</sup> (COPE; KALANTZIS, 2009, p. 186). Este passo incluiu processos de dedução, que criou outras novas categorias de leitura, por meio da busca por certos padrões ou repetições que mostravam motivações ou interesses nos processos autorais (idem). Reconheço que o trabalho que eu fiz foi muito menos de análise do que de uma leitura descritiva, portanto houve aqui uma modificação do ciclo proposto pela pedagogia dos multiletramentos, como expliquei a seguir.

Na primeira interpretação de hipertexto, a partir do trabalho de Genette<sup>73</sup> (2010), observei o arquiteito, o intertexto, o paratexto, o metatexto e, por fim, o hipertexto retirado de um hipotexto – texto de inspiração (para usar termos bachelardianos). Os arquiteitos foram os textos com os quais *Tormenta* dialoga diretamente, conforme as devidas documentações demonstraram, sendo elas de ordem visual e escrita, em suma, seu gênero literário e discursivo. Os paratextos foram acessórios que nesse caso são utilizados para evocar a imaginação, expandindo a ideia de texto, mas como materiais organizadores. Já a metatextualidade foi vista como o diálogo direto entre textos sem nomeação direta; tomei por metatexto, os diálogos dos autores com o seu público (e *fandom*) por meio das publicações em revistas e outras mídias, sobre as quais falo melhor adiante. E, por fim, considerei o hipertexto como um texto que fez paródia de outros anteriores. Este tipo de leitura analítica é chamada de arquiteitura, parte da tarefa hermenêutica do transleitor (BUZATO et al., 2013).

Sobre este processo de análise que Genette<sup>74</sup> chamou de arquiteitura, optei também pela visão de Buzato *et al* (2013) que entende que textos híbridos, como estes que são multimodais – típicos dos suportes digitais – exigem um tipo de transleitura, no sentido de que “o leitor de um *remix* ou *mashup* que os reconhece como tal é necessariamente um transleitor” (BUZATO et al., 2013, p. 1194–1195). A transleitura implica reconhecer nestes textos “diferentes graus de efetivação dos múltiplos potenciais de sentido nele programados pela justaposição de intertextos, discursos, modalidades semióticas e referências contextuais” (idem,

---

<sup>72</sup> *Analyzing functionally includes processes of reasoning, drawing inferential and deductive conclusions, establishing functional relations such as between cause and effect and analyzing logical and textual connections.*

<sup>73</sup> É fundamental reconhecer que Genette busca uma análise estruturalista do imaginário de obras consideradas canônicas, num sentido de parte da alta-cultura. Por isso, tomei a liberdade de alargar a definição da transtextualidade genettiana para uma leitura mais popular, como a dos contextos de RPG, ampliando os limites das suas definições primordiais.

<sup>74</sup> Autores estruturalistas como Genette e Barthes estudam o imaginário na observação das propriedades combinatórias e expressivas (WUNENBURGER, 2007), o que considerei mais importante, dada a minha busca por esta economia de imagens e não num sentido de análise hermenêutica de cada imagem colhida.

p. 1195). Estas ações foram relacionadas aos objetivos específicos da pesquisa, que buscavam refletir sobre o imaginário que povoa o universo narrativo de *Tormenta* para compreender sobre os fluxos criativos que se configuram na comunidade.

Destas obras foram retiradas as lexias que simbolizam imagens paródicas de textos da tradição oral, das mídias convencionais e de outras obras. Estas imagens sistematizadas no decorrer da análise contribuíram em parte para o trabalho descritivo. Outras obras ativas que foram consultadas – os Manuais do RPG e os suplementos de *Tormenta* – que trazem não somente a *lore* (“tradição narrativa” e história ampla que influencia as ações e compreensões no cenário), mas também a explicação de como funciona o sistema de RPG, a mídia em si. A articulação entre RPG e as mídias no geral seguiu toda a parte analítica deste trabalho.

De maneira prática, a compreensão ampla das histórias me ajudou a dar exemplos trazendo elementos de narrativas e trechos das histórias contadas, além de auxiliar na descrição do cenário. A descrição detalhada do que é *Tormenta* foi o primeiro passo importante; outro, foi a construção de um glossário que pudesse explicar aos leigos noções conhecidas no meio, não somente relacionadas ao cenário, mas a própria cultura *rpgista*. São termos que ajudam a compreender esse contexto, mas são distantes para os pesquisadores da educação em geral (ver mais em Apêndice F).

As práticas de letramento desenvolvidas por criadores e fãs se mostraram um campo muito vasto e complexo, que foi além da escuta da oralidade, incluindo a transleitura de texto (hipertexto e intertexto), a imagem, o som, etc. Então, uma rede de relações entre as produções midiáticas formou um tipo de labirinto visual de mídias (LEÃO, 1999). Para observar as rotas de navegação por entre esses meandros, voltei àquela noção das narrativas fluídas que criam redes de produções de outros textos. Deterding e Zagal (2018) chamaram-nas de *clusters* de RPG, que são tipos de redes. Desenhar esta rede foi um tipo de passo para sair do labirinto, e da confusão que um contexto efervescente poderia gerar. Isso implicou construir um mapa mental da questão econômica (dos valores semânticos) que envolve a produção autoral em *Tormenta*, e, para tanto, observei também as licenças que regem cada documento analisado.

Estes espaços de divulgação serviram para a coleta de metatextos, que apresentam e justificam a intertextualidade e disseram tanto sobre as imagens fundadoras, que servem de base para vários fãs, quanto para explicar os procedimentos criativos da imaginação e da construção das narrativas baseadas em um cenário. Além dos textos escritos, foram escolhidas imagens, textos orais que foram transcritos para compor a análise. Nestas produções publicizadas foram

procurados elementos que relacionassem a produção narrativa autoral à intertextualidade e sua relação com os hipotextos.

Esta pesquisa, assim, não se caracterizou como uma pesquisa de recepção do público, no sentido de que não busquei o que as imagens significam para as pessoas no geral. Parti da sua parte denotativa, para saber “tudo o que o leitor necessita para ler” entendendo que se trata de “um conhecimento de linguagem escrita e falada” (PENN, 2008, p. 329). Ampliei a leitura para o que os autores oficiais produziam e seus fãs comentavam, pois vi que existe um trânsito entre as práticas privadas e oficiais. O que um faz, o outro replica e vice-versa, como ficou claro na análise.

Nesta recriação de textos como novas forças evocativas, busquei desvendar quais são e de onde vem tais forças, numa tarefa de reconhecimento das referências e de como elas operam no processo criativo. Não se tratou assim de um trabalho sociológico, de reconhecimento de um imaginário social específico dessa subcultura de RPG – apesar de esses objetivos poderem ter sido alcançados de maneira periférica –, porém de uma investigação sobre os usos das potencialidades destas imagens para a produção narrativa autoral, desta forma também textual.

Não ignorei o fato de que “boa parte da força do texto derivado vem, justamente, da recuperação, na memória discursiva do leitor, das fontes combinadas” (BUZATO et al., 2013, p. 1201). O que justificou, de certa forma, parte da consolidação do mercado de *Tormenta*. A transformação desses textos em novos é parte comum da produção de textos, algumas destas imagens prontas são explícitas e outras estão implícitas, e teria sido impossível comprová-las sem os metatextos que comentaram sobre temas relacionados e justificam estes processos:

- hipertextualidade (GENETTE, 2010) – relação com outras obras;
- inspiração (BACHELARD, 2001) – evocação ou indução de imagens dinâmicas;
- remixagem (LANKSHEAR; KNOBEL, 2003) – recontextualização e apropriação autoral.

Para fazer análises deste tipo, o pesquisador precisa “valer-se do conhecimento cultural específico para ir além da interpretação da imagem” (PENN, 2008, p. 329). Na análise semiótica tradicional, os pesquisadores olham para imagens – artísticas, publicitárias, etc. –, analisando desdobramentos e alusões a outras referências culturais para compreender os discursos que ali estão sendo formados no campo do imaginário. Uma das ferramentas utilizadas é a construção de mapas mentais que ajudem a identificar relações no inventário denotativo. O inventário denotativo é feito conforme codificação da análise, buscando certos elementos para tecer

observações feitas depois da coleta. O objetivo deste tipo de pesquisa é o de examinar níveis de significação: conotação; mito; e sistemas culturais e como os elementos se relacionam uns com os outros (PENN, 2008).

Nesta tese, observei como os autores de *Tormenta* traziam as imagens dos mitos, da tradição oral, da literatura e do imaginário midiático para suas narrativas. Olhei para este fenômeno como uma prática, algo que se faz, e os sentidos atribuídos a cada uma destas experiências são muito pessoais e identificá-los não faz parte do objetivo deste trabalho. Então, procurei pelas intertextualidades, pela sustentação em outros textos, suas unidades de sentido, imagens referentes a vários tipos de *remix*. Acabei escolhendo somente alguns casos mais icônicos para apresentar, devido à impossibilidade de mostrar todos e do caráter descritivo da tese. Todas as lexias apresentadas foram analisadas ao lado dos conceitos levantados sobre imaginação na educação e nas mídias contemporâneas. O mapa foi traduzido em quadros de apresentação seguidos por essa discussão teórica.

### 3.3.4 Aplicar

A aplicação de jogos para a produção narrativa na educação se relaciona com o nosso posicionamento diante do labirinto de espelhos (KEARNEY, 1998). Isso porque a questão política é acionada a partir da identificação de quais forças imaginárias estão sendo reforçadas. A educação contemporânea deve ser direcionada à abertura cidadã, convivência dialógica entre diferentes, diminuição da desigualdade social e engajamento civil; logo, suas práticas devem trilhar a mesma posição. Para Cope e Kalantzis (2009, p.186),

Aplicar de forma criativa envolve fazer uma intervenção no mundo que seja verdadeiramente inovadora e criativa e que leve a cabo os interesses, experiências e aspirações do aluno. Este é um processo de tornar o mundo novo com formas novas e criativas de ação e percepção. Agora, os estudantes fazem algo que expressa ou afeta o mundo de uma nova maneira, ou que transfere seu conhecimento anterior para um novo ambiente (Kalantzis & Cope, 2005). Essa tecelagem pode assumir muitas formas, trazendo novos conhecimentos experienciais, conceituais ou críticos de volta ao mundo experiencial.<sup>75</sup>

---

<sup>75</sup> *Applying creatively involves making an intervention in the world which is truly innovative and creative and which brings to bear the learner's interests, experiences and aspirations. This is a process of making the world anew with fresh and creative forms of action and perception. Now learners do something that expresses or affects the world in a new way, or that transfers their previous knowledge into a new setting (Kalantzis & Cope, 2005). This weaving can take many forms, bringing new experiential, conceptual or critical knowledge back to bear on the experiential world.*

Me propus a fazer este exercício de *redesign* aprendendo como desenvolver estes jogos e fazer experimentações em contextos educativos. Neste sentido, o passo “aplicar” da Pedagogia dos Multiletramentos envolve mais esta reelaboração dos jogos – processos de remix e apropriação criativa – do que utilizar *Tormenta* no contexto educativo assim como ele é. Neste aspecto me reservo a compartilhar mais sobre este processo de criação. Desta forma, tive um olhar interno, com a experimentação; e externo, com as análises; a partir da diferença aí produzida, pude formular algumas reflexões importantes para pesquisadores que como eu gostariam de tirar proveito dos processos de produção contemporâneos, presentes nas mídias atuais e nas suas linguagens. Pressupus que a cultura de mídia é uma manifestação do capitalismo cognitivo e da *learning society* (RIVOLTELLA, 2010), que mesmo que tenha sua energia voltada ao entretenimento, possa ensinar algo para a educação,

como um conjunto de entusiasmos e isto fez surgir, a certo ponto, a exigência de um discernimento e de um reconhecimento que permitisse estabelecer a identidade, individualizar as especificidades de intervenção, reorganizar as práticas metodológicas (RIVOLTELLA, 2010, p.134).

Como nesta imersão no campo não se tratou simplesmente conhecer jogos ou metodologias, eu fui me apropriando lentamente do que significa este universo de produção narrativa. Pensei sobre formas de como o universo ficcional pode se transformar em práticas, daí parti para aplicação de algumas delas na minha própria produção narrativa, e voltei a refletir. Novos problemas surgiram e o processo da pesquisa avançou teoricamente, na busca por novas leituras e novas interpretações das experiências.

Muitas vezes, trouxe estas produções para meu processo pedagógico, na criação de materiais e jogos para crianças ou professores em formação, materiais que acrescentei aos resultados da pesquisa. Desde que iniciei a pesquisa com ênfase no RPG fui convidada várias vezes para apresentar os potenciais do RPG para a educação, mesmo durante a redação da tese. Foram essas oficinas:

- Oferecidas no PPGE-UFSC à convite da professora Dra. Dulce Márcia Cruz:
  - Narrativas da Cultura Digital [PPGE, em 2018];
  - *Game Design* para Educação [PPGE, em 2018] ambas oferecidas;
- No curso de Pedagogia da UFSC à convite da professora Dra. Roselete Aviz:
  - Educação e Infância VI: Jogos, conhecimento, interação e linguagem [2018.1; 2018.2; 2019.1; 2020.1; 2020.2]
  - Educação e Infância VIII: Exercício da Docência nos anos Iniciais [2019.2]

- Sessão do Cineclube “As crianças vão ao cinema” na exibição do filme “Tito e os Pássaros” com a mediação do filme por meio de jogo narrativo elaborado pelo grupo NERD com as crianças de 4º ano da escola “Beatriz de Souza Brito” (PMF/SME);
- Na disciplina de História da turma de 9º ano do IFSC Campus Palhoça Bilíngue à convite do professor de Design Msc. David Miranda [2018]
- No projeto “Toca do Aprendiz” do IEE com jovens entre 14 a 18 anos à convite dos professores de História: Jonas João do Nascimento e Matheus Fernando Silveira; idealizadores do projeto [2019].

A imersão neste universo também me proporcionou um tipo de formação como mestre de RPG. Nos semestres subsequentes formulei jogos com um grupo pequeno de pesquisadores para aplicar nas disciplinas de jogo. Nestas experiências, conheci uma gama de outros jogos narrativos, que geraram outras reflexões. Digo isto porque não somente apliquei jogos prontos, mas elaborei modificações (*hacks*) dos jogos com as crianças e professores, como parte desta pesquisa. Este material foi utilizado na tese para estabelecer o diálogo entre teoria e prática da imaginação no pós-análise do conteúdo. No capítulo a seguir, as análises em forma de conceitualização do fenômeno *Tormenta*.

#### 4 UMA DESCRIÇÃO DE *TORMENTA*

*Não existe mais escrever  
sozinho  
Karen Soarele*

*Tormenta* é o nome que se dá ao cenário de RPG, romances, histórias em quadrinhos, e outras produções narrativas, criado pelo trio *Tormenta*: Cassaro, Trevisan e Saladino, mas mantido pelo quinteto que inclui Caldela e Svaldi. O cenário foi criado para jogar RPG, mais especificamente D&D. Suas aventuras se passam no mundo de Arton, que é fantástico, no sentido de ser povoado por seres mágicos e não seguir as regras do mundo que habitamos. Para se aventurar no mundo de Arton, existem várias formas de entrada, a primeira é o paracosmo, que descreverei brevemente nos próximos parágrafos.

Arton é dividida por um grande continente, algumas ilhas, como Moreania, Galrasia e Tamu-ra. É em Arton Norte que a maior parte das histórias se desenrolam. Um dos chamados para aventura para surgir no Reinado, onde a coalização de nobres mantém a tradição de princesas, cavaleiros e guerras. Lá existe a grande cidade de Valkaria, que cresceu em torno da estátua da deusa de mesmo nome – divindade da humanidade, da ambição e do desejo por aventura. No céu, pode passar a cidade voadora de Vectora, uma montanha mágica transformada em cidade por um mago poderoso e empreendedor – Vectorius. Entre muitos outros lugares fantásticos criados ou disponíveis para os fãs e jogadores criarem.

A luta entre forças antagonistas está presente nos desafios, como a própria tormenta, invasão biológica de natureza oposta à de Arton, capaz de tragar e corromper tudo o que existe. Ou ainda, em lugares cheios de monstros cruéis, como Galrasia ou Arton Sul, onde habitam os irascíveis goblinoides. Deuses tão cruéis ou complicados que tornam suas criaturas peças de tabuleiro num xadrez que disputam uns entre os outros pela liderança e posição no Panteão.

Outros aspectos são dos produtos transmídia que se passam neste paracosmo, ou seja, os romances de Leonel Caldela e Karen Soarele, que dão ideias sobre enredos, formas de jogar e ainda descrevem melhor a própria tormenta e como ela assola Arton. Os contos das *Crônicas de Tormenta vol. 1* (2011) e *vol. 2* (2016) convidam autores do gênero para suas histórias a partir de um tipo de autoria colaborativa, típica das narrativas transmidiáticas, como discutirei neste capítulo. Nos quadrinhos, a escolha nesta pesquisa é falar mais sobre *Holy Avenger* e *Ledd*, que são os mais famosos, mas além desses já foram lançados *Holy Avenger Paladina* (2019), *20 Deuses* (2015), *Dungeon Crawlers* (2013), *Dbride, A noiva do dragão* (2011) e *Khalifor* (2016).

Há também uma linha de livros-jogos que funcionam como RPG em que se joga aventuras solo. Os desafios são colocados pelo narrador do livro, e as decisões vão levando a diferentes marcações numéricas. Além do que já apresentei, *Ataque à Khalifor* (2015) e *O Senhor das Sombras* (2016), foi lançado *O labirinto de Tapista* (2018). Conta com uma linha de *spin-off*, RPG que se passam nas ilhas de Arton como Império de Jade (2018) e Reinos de Moreania (2019). Além dos manuais de RPG<sup>76</sup> que explicam como contar histórias que se passam no cenário principal e do videogame para PC: *O desafio dos Deuses*, lançado em 2013 – por meio de financiamento coletivo.

A editora Jambô mantém alguns espaços de socialização para fãs e jogadores, como o grupo no *Facebook* “Masmorra de Valkaria”, e o fórum da Editora Jambô<sup>77</sup> com espaço para publicação de *hacks*, adaptações, *homebrews*, *fanfics* e *fanarts*, para jogar RPG *online* por texto e discussão de regras de RPG. O espaço mensal de divulgação e outras publicações é a Revista Dragão Brasil, cuja equipe lança toda semana o *Podcast* da Revista DB, com participação dos autores e convidados. Além disso, os criadores fazem *streamings online* de mesas de RPG, como: *Guilda do Macaco* (2016-2019); *RPG das Minas* (2015-2018); *Jóias para Lamashtu* (2020-); *Lágrimas da Dragoa Rainha* (2019); *Fim dos tempos* (2021-); *Arena de Valkaria* (2021-) no canal do *Youtube* e da *Twitch.tv* da Editora.

Diversos autores criam suas histórias em *Tormenta*, desde fãs a jogadores, escritores de fantasia, entusiastas do RPG, narradores *online*, etc. *Tormenta* é uma manifestação do puro sumo da cultura *pop*, tendo influência “consciente” de: RPG Clássico e outros jogos; literatura de fantasia; tradição oral de contos e lendas; narrativa histórica; literatura *pulp*; desenhos animados e *animes*; conteúdo televisivo dos anos 90 – filmes de ação que passavam na Sessão da Tarde nos anos 80 e 90 –; passando pela música *punk* americana, até o futebol. Tudo isso faz com *Tormenta* seja um mundo muito amplo, com a possibilidade de criação de muitas histórias. Se trata de um tipo de contação de histórias pós-moderna de transfusão constante, no esquema do paracosmo que espelha mil partes do mundo do consumo cultural. Neste capítulo

---

<sup>76</sup> Dentre estes sistemas de regras e outros manuais estão: *Tormenta RPG Manual básico* (2013), e Edição *Guilda do Macaco* (2017); *O mundo de Arton* (2015); *Bestiário de Arton*, vol 1 (2011) e vol. 2 (2014); *Guerras Táuricas* (2010); *Valkaria: Cidade sob a Deusa* (2010); *Expedição à Aliança Negra* (2011); *O Panteão* (1999); *Área de Tormenta* (2007); *Vectora: Cidade nas nuvens* (2006); *Academia Arcana* (2016); *Contra Arsenal* (2009); *Piratas e Pistoleiros* (2007); *O Covil do Terceiro* (2014); *Galrasia: Mundo Perdido* (2008); *Só Aventuras* vol. 1 (2013), vol. 2 (2013), vol. 3 (2014) e vol. 4 (2016); *O Desafio dos Deuses* (2015); *Mundos dos Deuses* (2016); *Manual do Malandro* (2015); *Manual do Devoto* (2014); *Manual do Arcano* (2012); *Manual das Raças* (2013); e *Guia da Trilogia* (2011).

<sup>77</sup> Disponível em: <http://forum.jamboeditora.com.br/>

traço um primeiro panorama do cenário, para tratar depois sobre suas relações com a imaginação.

#### 4.1 GÊNEROS DOS QUAIS *TORMENTA* DERIVA

Guilherme dei Svaldi, editor chefe da Jambô, inicia o material de comemoração de *Tormenta* dizendo: “Vinte anos atrás, três amigos se uniram para criar não uma história, mas um mundo. Deste então, dezenas de milhares de pessoas criaram suas próprias histórias neste mundo. Este mundo é *Tormenta!*” (Manual *Tormenta20*). Criado em 1999, por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan, o cenário foi pensado para mesas de RPG. Neste subcapítulo, comento as principais fontes de onde saem as regras que delimitam o gênero do cenário de *Tormenta*.

##### 4.1.1 Fantasia medieval e alta fantasia

O paracosmo organiza outras operações mentais de “e se...” ou “como se fosse” fórmulas bem presentes nas brincadeiras infantis, mas também na literatura, que dispõe e constrói um mundo na mais simples fábula, *sci-fi* (ficção científica) ou conto de horror. As sagas de fantasia, de ficção científica e de terror criam paracosmos nos quais as narrativas se desenrolam (BARTH, 2016; OSÉS GARCÍA, 2020; RIVERA, 2004). A literatura fantástica intensifica a imaginação, tornando a sua leitura mais imersiva, o que faz com que os leitores queiram se envolver com seu paracosmo, e reinterpretar aquele mundo (PETERSON, 2018). Não basta somente adentrar ao paracosmo, é necessário atrair o leitor criando ambientes que sejam incorporados à leitura, havendo uma ponte de identificação ou rejeição entre os personagens e os leitores.

As histórias participativas foram precursoras dos RPG, e isso inclui a emergência da brincadeira de paracosmo. Brincar de criar mundos e viver neles é a mais fundamental experiência dos jogos de RPG, que implicam que ler e escrever não precisam se dar de maneira solitária. Autores como Robert L. Stevenson, de *A ilha do tesouro* (2019 [1883]); e C. S. Lewis, de *As crônicas de Nárnia* (2009 [1950]); criaram aventuras fantasiosas em seus mundos imaginários que funcionaram como verdadeiros protótipos para jogos (PETERSON, 2018).

As histórias sempre tiveram o poder de nos transportar. Nossa relação com uma história, como seu autor ou seu público, pode ser envolvente, encorajando-nos a

participar de maneiras que vão além da simples leitura ou escrita. A literatura fantástica exerce uma atração especial sobre a imaginação: seus fãs mais fervorosos se esforçam para fazer mais do que apenas ler histórias sobre lugares mágicos – eles querem se envolver nelas, reinterpretar seu mundo por meio dessas obras (Saler 2012). Curiosamente, um envolvimento imersivo parece ser construído na própria estrutura de histórias fantásticas em que muitos exemplos-chave do gênero descrevem pessoas de nosso mundo “real” de alguma forma visitando um reino fantástico, seja Barsoom, Nárnia ou Hogwarts. Esses contos de visitas prefiguram a maneira como nós, como pessoas mundanas, podemos temporariamente assumir um personagem fantástico no âmbito de um jogo<sup>78</sup> (PETERSON, 2018, p.58).

Esta dimensão imersiva do paracosmo é apelativa para os jogos, que permitem que as pessoas se coloquem nas histórias de uma forma incorporada. As variáveis desta brincadeira podem ser ilimitadas: *cosplay*, brincadeira de papéis, produção de *memes*, etc. ações e práticas de expressão que são evocadoras de uma imaginação narrativa divertida e solta. Este tipo de acesso ao mundo paralelo se dá por meio do jogo (RIVERA, 2004), e existem diversas concepções sobre como este jogo acontece. A noção de “círculo mágico”, defendida por Johan Huizinga (2000) em *Homo Ludens*, auxilia a compreensão deste processo de imersão<sup>79</sup>. O “círculo mágico” opera como um campo imaginário montado, construído. O paracosmo formaria um tipo de dimensão paralela temporária. Para o autor:

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (HUIZINGA, 2000, p.11).

---

<sup>78</sup> *Stories have always had the power to transport us. Our relationship to a story, as its author or its audience, can be an engrossing one, encouraging us to participate in ways that go beyond simply reading or writing. Fantastic literature exerts a special pull on the imagination: its most ardent fans strive to do more than just read stories about magical places—they want to get involved in them, to reinterpret their world through these works (Saler 2012). Intriguingly, an immersive engagement seems to be built into the very structure of fantastic stories in that many key exemplars of the genre describe persons from our “real” world somehow visiting a fantastic realm, be it Barsoom, Narnia, or Hogwarts. These tales of visitations prefigure the way that we, as mundane persons, can temporarily take on a fantastic character within the scope of a game.*

<sup>79</sup> Essa dimensão sacralizada do jogo em Huizinga define um tipo de benção intocável aos ídolos – numa perspectiva platônica que não corresponde ao nosso viés epistemológico –, que se encaixa muito bem à noção do paracosmo infantil, de Mackeith (1982) em que a criança se apega tanto ao mundo criado que tem nele uma relação de posse e de divindade – do tipo de apego que mantém em idade adulta os documentos e registros de suas criações. Estas relações se reduzem bastante no jogo de RPG, ou pelo menos da forma de jogar que propomos aqui, que dessacraliza a experiência mítica, tornando-a cotidiana. Para saber como as pessoas jogam e quais posturas tomam, outros trabalhos podem ser desenvolvidos nessa direção em busca destas questões.

O lúdico tem esta capacidade de, ao gerar as condições psíquicas necessárias para instituir este terreno de justaposição. Para Gloria Rivera (2014), o paracosmo é uma forma de domesticação da realidade, ou seja, uma atividade de modelação mental e de simulação que não se prende ao “determinismo do real” e nem ao menos tem compromisso com ele. Isso permite a emergência de elementos como magia, que funciona como um tipo de mito sagrado. Esta relação foi melhor discutida adiante, no tópico sobre a intertextualidade.

Brian Stableford (2009), especialista no gênero, define a literatura fantástica em relação a sua reciclagem ou reconto de histórias tradicionais. Para ele, o que a define é a medida em que a magia interage no sistema-mundo, sendo que ela permanece inalterada e mantém a dimensão sagrada dos mitos de origem. No meio se usa a expressão “alta fantasia” para referir contextos em que o mundo primário é mágico, e “baixa fantasia” para quando a magia é introduzida aos poucos ou raramente. A imersão implica tomar a magia como sendo tão “real” que se perde o senso de maravilhamento.

Do ponto de vista de Tolkien,

Quando conseguimos abstrair o verde da grama, o azul do céu e o vermelho do sangue, temos já um poder encantatório — em certo plano; e o desejo de empunhar esse poder no mundo externo às nossas mentes desperta. [...] Podemos lançar um verde mortal sobre o rosto de um homem e produzir o horror; podemos fazer a rara e terrível lua azul brilhar; ou podemos fazer com que bosques vicejem com folhas prateadas ou que carneiros usem velos de ouro e colocar fogo quente na barriga da serpente fria. Mas em tal “fantasia”, como é chamada, nova forma é criada; Feéria começa; o Homem torna-se um **subcriador** (2020, p. 27).

Para o autor, as histórias continuam sendo as mesmas, sobre os homens e seus dilemas de todas as ordens, salvo a manifestação de um tipo de suspensão parcial ou total da realidade, que é soberana sobre todas as representações. Ele também evidencia que “histórias de fadas” são estas que tomam para si estes elementos mágicos, que imergem no mundo feérico, como o cosmo paralelo das fadas e dos elfos. Viagens literárias a este cosmo assumem que fadas, elfos e gnomos são reais, não relacionados aos sonhos (onde a fantasia pode ser desencadeada), ou à metáfora (onde a realidade é ponto de partida). O paracosmo é o protagonista da história, por isso é comum que personagens sejam descartáveis, porque o que importa mesmo é a modificação do mundo imaginário.

A ideia de fantasia como “suspensão temporária” de descrença é bem criticada por Tolkien, apesar de, na questão da verossimilhança, o mundo feérico se distanciar totalmente do mundo tido como real. Os poderes das fadas são mágicos, ou seja, não cabem na dualidade real/irreal, desta forma a fantasia para ele é uma entidade autônoma. Por trás da fantasia,

existem vontades e poderes reais das mentes e dos propósitos dos homens. Em Arton, magos estudam muito para transformar a realidade, por isso ela é dividida em diferentes escolas; fazendo um paralelo apressado, a magia seria como uma tecnologia. Poucos seres já nascem mágicos, mas estes também têm menos controle de como sua manifestação funciona.

Quando busca definir o gênero fantástico, Tolkien (2020) faz questão de separá-lo de outros tipos de literatura que são frequentemente associados a ele, como as fábulas (em que os animais falam) ou as histórias fantásticas, como as de Alice de Lewis Carrol (que ultrapassam as barreiras do real). A arte da fantasia está no núcleo das histórias de contos de fadas, em que a ambientação, associada pelo desejo de um mundo feérico, cria um outro cosmo. Este desejo delimita o gênero fantasia, já que:

O gênero narrativo, desta maneira, não só pode ser pensado como um modo de construir situações humanas, mas também como um guia para usar a mente, na medida em que o uso da mente é guiado pelo uso de uma linguagem habilitadora (BRUNER, 1991, p.13).

Ao definir o gênero como uma forma de pensar, seguindo Bruner, posso definir a literatura fantástica como um processo de produção, e por isso de atenção, baseada na criação de modelos por meio da linguagem imersiva. Ela se relaciona à imaginação, ligação da emoção e do pensamento, em um plano que se cola ao imaginário e ao universo psíquico. Entregar-se à ilusão dá ao movimento do conhecimento novos sabores, se vive a identificação com personagens e elementos do mundo como se eles fossem ainda mais vivazes do que a percepção oferece.

O gênero de *Tormenta* é o mesmo de D&D, um mundo de fantasia medieval: “*Tormenta* é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Ele descreve o mundo de Arton, uma terra de magos e criaturas mágicas – à semelhança da Terra-Média de Tolkien, Toril de *Forgotten Realms* e outras” (HOLY AVENGER 29, 2001, p.30). Os diferenciais dos outros paracosmos eram principalmente a tormenta (infestação extraplanar), e Aliança Negra (guerra entre goblins e elfos).

*Tormenta* fala sobre Arton, um mundo mágico habitado por seres humanos, elfos, anões, halflings, minotauros e outras raças fantásticas. É um mundo de espada e magia, com guerreiros em armaduras reluzentes brandindo espadas, magos capazes de feitos assombrosos, arqueiros mortíferos, ladrões furtivos, bárbaros furiosos e outros tipos de heróis. Estes aventureiros se unem em grupos para desafiar vilões, salvar donzelas, explorar masmorras, caçar tesouros e destruir monstros (HOLY AVENGER 30, 2001, p.33).

*Tormenta* é um mundo mágico, habitado por humanos e outros seres fantásticos, como gigantes, elfos, fadas, ninfas, etc. Existem ali locais mágicos, como a Cidade Voadora de Vectora, criada por Vectorius – mago poderoso como Talude. A magia é um tipo de ciência que pode ser estudada ou ser inata, dependendo da história de origem, se difere entre arcana e divina. A arcana: “Manipula diretamente as energias do mundo, permitindo ao conjurador violar as leis naturais e alterar a realidade. Este tipo de mágica é dominado por meio de treino, estudo ou aptidão natural” (SVALDI, et al, 2019, p.160); e a divina é concedida pelos deuses: “Através da devoção e obediência a essa causa ou entidade, o conjurador recebe poder mágico. A magia divina geralmente envolve proteção, fortalecimento e cura” (idem).

As regras estipulam uma preocupação em se manter dentro do gênero ao criar suas regras, ao fazer referência a tropos comuns do mundo de fantasia. Por exemplo, a regra para criar personagens que fazem magia: “Usuários de magia arcana sofrem restrições ao usar armaduras [...] norma existe por equilíbrio de jogo (magia é algo poderoso demais para ser combinado com armaduras) e por fidelidade ao gênero (magos clássicos da fantasia medieval usam mantos e robes, não armaduras)” (CASSARO, et al, 2013, p. 147).

O gênero épico, a epopeia ou a rapsódia – ou seja, em sua origem canções poéticas para serem declamadas – trazem com frequência a figura do herói, um personagem que supera as limitações impostas pela sua realidade ou soluciona um grande problema social. Não existe muito consenso sobre a figura do herói<sup>80</sup> nesse gênero, mas em todas medidas essa “superação” da sua limitação provém de uma ordem maravilhosa. Obras de “capa e espada” (com as de Robert Louis Stevenson ou Alexandre Dumas), ou “espada e magia” como as que se passam em Arton e na Terra Média, lidam com esta figura do herói.

O mecanismo psíquico na personagem heroica, além da *mimicry*, caracteriza-se também pelo *agon*, na luta ou competição contra um grande desafio. Desta forma, aquela verticalidade, presente na obra de Bachelard (2001) se evidencia, o herói é aquele que supera um grande mal. Por isso, o paracosmo em *Tormenta* apresenta diferentes desafios e ameaças, a partir dos quais o personagem jogador (PJ) desenrola sua aventura. Ao superar cada uma delas, as personagens são premiadas com objetos ou pontos de experiência (XP), que aumentam os poderes dos heróis. Esta dinâmica é uma regra do jogo, que torna a experiência *gamificada* e acumulativa. Narrativamente, seria como se ao passar por um confronto, a personagem realmente aprendesse algo novo, em termos quantificáveis.

---

<sup>80</sup> Ver mais em Dicionário dos Termos Literários, de Massaud Moisés [1974], publicado pela Cultrix.

As ameaças de *Tormenta* estão nos combates contra criaturas, geralmente ocorrem locais ermos e masmorras, ou ainda contra grupos perigosos, como os “Puristas” – grupo de humanos intolerantes, adoradores de Arsenal, deus da guerra –, “mortos-vivos”, cultistas, dragões e “*duyshidakk*” – um tipo de exército de povos globinoides, que lutam por justiça ou vingança, contra *trolls*, e por fim, a própria tormenta. Em outras palavras, eles são tudo o que há de ruim. Porém, isso não é sempre verdade, mas a tendência de forçar a olhar para o outro lado, criando vilões complexos que dificultam as decisões sobre a aventura, depende de quem elabora a narrativa. O maniqueísmo é um elemento do gênero, geralmente belicoso. A tormenta acaba sendo o mal comum mais perigoso e difícil de combater, além de complexo e corruptível.

Quando o grupo de aventureiros conhecido como o Esquadrão do Inferno entrou em contato com um outro universo, inadvertidamente libertou sobre Arton a maior de todas as ameaças. Esses invasores são chamados lefeu, ou demônios da Tormenta; seres tão bizarros, tão macabros, que só conseguimos vê-los como insetos monstruosos — os limites daquilo que a inteligência racional consegue imaginar. A Tormenta choveu sangue ácido e demônios sobre Tamu-ra, destruindo uma civilização milenar. Mais tarde surgiram outras áreas de Tormenta, lugares de profanação e pesadelo, onde nosso próprio mundo é devorado, substituído pela Anticriação aberrante (SVALDI, et al, 2019, p. 299).

Lutar contra a tormenta implica se desprender de todos os valores morais contra a vida, já que quando a tormenta domina, tudo corrompe ao seu redor. Na literatura de *Tormenta*, os principais desafios são gerados pela tempestade rubra, que figura como principal algoz do paracosmo. Apesar disso, os jogadores podem jogar sem nunca necessitar enfrentar a tormenta. Geralmente, a estrutura destas narrativas: “está correlacionada com gêneros literários / folclóricos específicos, como o mito fundador, a saga, contos de viagem ou fantasia épica” (RIVERA, 2004, p. 69) Vou abordar melhor esta questão quando falar sobre a intertextualidade.

Pedro Barth, crítico literário e professor, estudou as sagas fantásticas contemporâneas e sua aproximação com a ideia de paracosmo, e as define assim: “O termo saga é de origem norueguesa e seu significado está atrelado ao verbo *segja*, que significa contar. Originalmente, saga identificava um gênero oral específico – composições épicas, associadas às culturas nórdicas e germânicas, que narravam façanhas e feitos memoráveis.” (BARTH, 2016). Mais especificamente:

Uma saga é composta por um universo criado e autoconsciente, reproduzido em diversas linguagens – escrita, audiovisual, cartográfica – e faz uso de recursos visuais. O conceito de saga é muito profícuo para compreender a relação entre mercado, leitores e obra na consolidação do sucesso de séries literárias, e essa é uma reflexão fundamental para pensar a formação de leitores no século XXI.

Sagas são constituídas de uma interessante hibridação – mitos e elementos da tradição oral são resgatados e reconfigurados com os valores contemporâneos, ao mesmo tempo em que a mesma história é contada por diferentes linguagens (BARTH, 2016, p. 98).

As sagas seguem o modelo aberto, configurado pelas sequências e histórias paralelas, dando aos livros caráter enciclopédico. A saga é um caminho labiríntico e episódico que os jogadores e leitores de *Tormenta* atravessam. A editora Jambô publicou uma série de Sagas de *Tormenta*, listadas no capítulo 3. Neste caminho, muitos desafios são colocados, como se formassem um tipo de tabuleiro imaginário na mente dos jogadores. Enfrentar os desafios no RPG com sucesso é um jogo de sorte – o que insere o elemento *alea*, além da *mimicry*.

Na Editora Jambô, *Tormenta* ganhou uma trilogia – como as sagas fantásticas tradicionais, escrita por Leonel Caldela – que veio para explicar a origem do fenômeno que é o principal desafio de Arton. Depois da Trilogia, a editora já lançou três livros, dois de uma autora com um viés mais infanto-juvenil – Karen Soarele – e outro do mesmo autor com um viés crítico das relações sociais entre seres de Arton – conflitos de Goblins contra Elfos e Humanos. A melhor forma de explicar como funciona é dar uma sinopse de cada um dos livros:

- I. Trilogia Tormenta, escrita por Leonel Caldela:
  - i. Inimigo do Mundo: Um grupo de aventureiros tenta caçar um albino que está atacando vilas e matando pessoas inocentes com requintes de crueldade, e o seguem até o seu plano: um mundo incompreensível formado por seres com mente coletiva. Não intencionalmente, abrem espaço para que este mundo se expanda para a terra deles – Arton.
  - ii. O Crânio e o Corvo: Orion, escudeiro da Ordem da Luz – que reúne paladinos seguidores do deus da justiça, Khalmyr –, e seu grupo de amigos tenta resistir ao avanço alienígena (apelidado de Tormenta) e sua horda de insetoides que está se organizando para expandir em Arton;
  - iii. O Terceiro Deus: Orion se mete em intrigas políticas para aumentar o exército contra o avanço da Tormenta, ele ganha e perde status social nos conflitos políticos, tem seu filho raptado. Monta um grupo de elite para expulsar a tormenta de uma das regiões de Arton (Tamu-ra) e tenta recuperar a criança.
- II. A Joia da Alma, escrita por Karen Soarele: Um aventureiro falastrão persegue um artefato raro, encontra ataque e depois auxílio de outros heróis, para

- enfrentar o mago maligno que pretende invocar uma entidade poderosa.
- III. *A Flecha de Fogo*, escrita por Leonel Caldela: Corben, um astrólogo que busca desvendar uma profecia antiga, tem sua vila atacada e é raptado por um grupo de heróis. Se descobre em meio a um longo conflito de raças entre povos da “Aliança Negra” – adoradores do deus da morte Ragnar, seguidores de Thwor Ironfist (conquistador Bugbear) – e reinos humanos e élficos.
- IV. *A deusa no Labirinto*, escrita por Karen Soarele: A elfa Gwen, clériga da deusa do conhecimento Tanna-Toh, vai a Tiberius libertar os escravos do povo minotáurico, protegidos pelo deus da força, Tauron.
- V. *Em Histórias em Quadrinhos*:
- i. *Holy Avenger*, escrita por Marcelo Cassaro e ilustrado por Erica Awano: Lisandra, jovem órfã adotada por um Trogg – jacaré humanoide – chamado Tork, encontra um paladino desacordado e muito ferido e se apaixona por ele. Recebe em sonho o pedido de recuperar 20 rubis da virtude (símbolo de um pacto de paz entre os deuses). Encontra amigos que a ajudam a recuperar as joias, mas sua paixão na verdade é um feitiço usado pelo deus da traição, Sszzaas que tem um plano infalível para voltar a pertencer ao panteão (publicado antes da Jambô, na Editora Trama).
  - ii. *Ledd*, escrita por J. M. Trevisan e ilustrada por Lobo Borges: Um jovem surge numa prisão desmemoriado, foge com o mago Ripp do domínio dos puristas. É perseguido e ajudado por Drika, uma meio dragoa que precisa salvar sua mãe. Enquanto se mete em altas aventuras, Ledd vai recuperando sua memória ao encontrar cópias de si mesmo.

Os livros-jogos têm uma particularidade muito interessante para a educação, pois são hipertextos que mesclam RPG e literatura, no âmbito da experiência. Primeiramente, se constrói uma ficha de jogador. Daí em diante, o texto é organizado por metatextos, e o avanço se realiza pelas escolhas que os leitores/jogadores podem fazer no decorrer de cada bloco de comentário. A narrativa se ramifica e tens finais distintos que acabam com a morte do personagem. Somente uma forma de jogar é a que vai solucionar o desafio apresentado no início da aventura. Estes blocos podem exigir conhecimentos de matemática, lógica, etc.

- I **Ataque a Khalifor**, escrito por Guilherme Dei Svaldi: o jogador/leitor é contratado para roubar os planos de guerra do líder da “Aliança Negra” em uma cidade fortificada, então ele precisa administrar seus recursos, fazer um trajeto em um terreno cheio de complicadores, fazer aliados e entrar no castelo onde a revolução está se organizando.
- II **Senhor das Sombras**, escrito por Athos Beuren: o jogador/leitor é um herói que perdeu todo seu bando no resgate do Príncipe Eric Roggandin, agora ele deve continuar a busca, seguindo as parcas pistas no terreno gélido das Montanhas Uivantes.

#### 4.1.2 Dungeons & Dragons

*Dungeons & Dragons (D&D)*, criado por Ernest Gary Gygax e Dave Arneson em 1974, inspirou uma série de RPG que vieram depois, inclusive o próprio *Tormenta*. Imaginem um jogo de tabuleiro em que jogadores, além de moverem peças, lerem cartas de um baralho e avançarem no tabuleiro, resolvem atuar de maneira improvisada como personagens daquela narrativa implícita ao jogo. A brincadeira ganharia um tom mais teatral, cômico e imaginativo, em que os elementos narrativos dos romances que estavam lendo surgiram e seriam bem vindos na recepção dos parceiros de jogo.

Gygax contava que, certa vez, introduziu num jogo de miniatura criaturas mitológicas, misturando dragões e trolls aos batalhões da Batalha de Gettysburg. A prática não era de todo incomum: cada vez mais, participantes de outro embrião do RPG, os clubes de recriação histórica, caso da Sociedade do Anacronismo Criativo, incluíam elementos dos universos de fantasia (CONTI, 2008).

Jogos de simulação, de tabuleiro de guerra e nos clubes criativos (de leitura, de anacronismo, de interpretação de papéis) se tornaram lugares imaginativos onde as narrativas fantásticas se desenrolavam, coletiva e individualmente, por meio da evocação de lugares e formas de ser. A literatura de fantasia é extremamente imersiva, facilitando congregações de fãs em torno de criações sobre as obras. A evocação de elementos imaginários por meio de materiais estava bem presente no que veio a ser o D&D:

Nas décadas anteriores à publicação de *Dungeons & Dragons*, várias comunidades nos Estados Unidos e no Reino Unido experimentaram atividades e práticas que agora reconhecemos como *role play*. Essas atividades incluem fãs se fantasiando e agindo como personagens de romances de fantasia e ficção científica; *wargamers* experimentando jogos nos quais os jogadores propõem verbalmente qualquer coisa que considerem razoável; e o uso do gênero ficção como base para campanhas de jogos de guerra, com descrições narrativizadas de como eles evoluíram. Como um

jogo, *Dungeons & Dragons* exemplificou uma diversidade de práticas de uma forma que não tinha sido feita anteriormente, enquanto simultaneamente possibilitava uma onda de adaptações e reconfigurações criativas, indo além<sup>81</sup> (PETERSON, 2018, p.61).

Atividades de fãs como *cosplay* (vestir-se como personagens heroicos prediletos) e “faz-de-conta” a partir de romances de “ficção científica”, bem jogos de tabuleiro de guerra abriram caminho para o surgimento de D&D. Deve ser por isso que existem várias formas de jogar RPG, algumas menos focadas na *mimicry*, mesclando *alea*, *agon* e *ilynx*. Existem perfis distintos de jogadores de RPG, que vão dos que preferem ser fortes e superar os desafios (apelão, *overpower*, combeiro) – ao acrescentar valor em algum aspecto fica difícil errar no lance de dados, estrategista que preza pelo “realismo” (*wargamer*, advogado de regras) – escalar um muro é possível somente para quem tem 15 em destreza, narrativista (*roleplayer*, ator) – desenvolve vozes e trejeitos para seus personagens; ou historiador (*storyteller*, escritor, focado na coerência da ficção) – preza pelo que faz sentido para a história em relação ao personagem (FREITAS in DRAGÃO BRASIL 125, 2017, p.85).

A proximidade de *Tormenta* com *Dungeons & Dragons* é ampla, basicamente os criadores do primeiro jogavam e queriam criar elementos novos que fizessem sentido para eles. D&D nos anos 90 circulava pouco no Brasil, custava caro ou estava em inglês, nessa época os RPG eram sustentados pela fotocópia<sup>82</sup>, ou criados e circulados em menores escalas, publicados em revistas ou zines, como 3D&T. “Não é novidade que *Tormenta* nasceu a partir de nosso amor por *Advanced Dungeons & Dragons* e seus mundos — sempre foi nossa intenção que Arton tivesse o mesmo clima, o mesmo espírito” (CASSARO, in DRAGÃO BRASIL 133, 2019, p. 15). Como D&D fundou o gênero RPG, elementos mecânicos nas regras seguiram durante muitos anos as mesmas características.

*Tormenta* é chamado de “Colcha de Retalhos” por não manter uma unidade nestas fontes e nem na identidade visual. Confesso que nunca entendi muito por que D&D não é visto da mesma forma, já que o jogo é feito por elementos de mitologias do mundo todo, literatura

---

<sup>81</sup> *In the decades preceding the publication of Dungeons & Dragons, multiple communities in the United States and the United Kingdom experimented with activities and practices that we now recognize as role-play. These activities include fans dressing up and acting as characters from fantasy and sci-fi novels; wargamers experimenting with games in which players verbally propose anything they feel is reasonable; and the use of genre fiction as the basis for wargame campaigns, with narrativized descriptions of how they evolved. As a game, Dungeons & Dragons instantiated a diversity of practices in a way that had not been done previously while simultaneously enabling a surge in creative adaptations and reconfigurations, going forward.*

<sup>82</sup> Antes da internet, os textos eram compartilhados por Xerox, nome popular para fotocópia em preto e branco, em que se paga um valor baixo por página reproduzida.

popular e etc. Caldela comenta na mesma linha: “Não só *Tormenta* é uma colcha de retalhos: todos os jogos de fantasia medieval também são” (DRAGÃO BRASIL 147, 2019, p. 41).

D&D se atualiza até hoje, tem muitos cenários e não somente um. Seus paracosmos<sup>83</sup> podem ser planetas, continentes, terras flutuando no etéreo ou mesmo somente cidades. Pela genericidade, *Tormenta* também se aproxima destes mundos, e ao contar a história da fundação do cenário, Marcelo Cassaro reflete sobre sua relação com os mundos de D&D:

Era uma colcha de retalhos também por outra razão. Seus três inventores amavam Dungeons & Dragons, mas tinham visões diferentes do jogo. O Saladino sempre gostou do jogo em si, suas regras, seus cenários, seus personagens e monstros clássicos. Ele adora os materiais mais antigos de Ravenloft. Já o Trevisan, sempre preferiu ficar o mais longe possível de regras — ele gosta das histórias, gosta de ler romances importados. Seu mundo favorito é DragonLance. E eu gosto de anime e mangá. [...] Chama-se Eberron. Meu mundo preferido de D&D (DRAGÃO BRASIL 139, 2019, p.16).

O fato de os interesses dos autores serem totalmente diferentes deu a *Tormenta* uma amplitude de possibilidades, e isso veio temperado pelas influências dos cenários do próprio gênero. Quando os autores são muitos, a tendência é que haja maior pluralidade de referências. Desta forma, os elementos são ainda mais diversificados, oferecendo aos jogadores uma ampla gama de experiências que eles podem viver em suas mesas: terror, drama, suspense, investigação, exploração, etc. Enquanto D&D criava variados produtos para diferentes jogos em um contexto com um público amplo, *Tormenta*, oferece muitas possibilidades em um único jogo que sugere muitas formas de brincar. Além disso, monstros em *D&D*, como os goblins, em *Tormenta*, desde o início foram personagens opcionais para jogadores, tema que aprofundarei melhor adiante.

## 4.2 TRANSMÍDIA

As excursões aos mundos imaginários são sustentadas por uma gama de recursos iconotextuais como descrições extensas, grafias arqueológicas, mapas, ilustrações, brasões e outros objetos (RIVERA, 2004). Estes elementos facilitam o compartilhamento da vivência no paracosmo, gerando elementos que são traduzidos objetivamente. Em *Tormenta*, estes elementos estão presentes na cartografia imaginária, em brasões das divindades, fichas de

---

<sup>83</sup> Dentre os mundos mais conhecidos estão: *Forgotten Realms* (continente de *Abeir-Toril*), – o mais conhecido e antigo; *Dragonlance*, dos romances de D&D; *Ravenloft*, plano de terror, vampiros, e outros monstros das sombras; *Greyhawk*, o planeta *Oerth* de alta fantasia; *Mystara*, menos fantasia em um meio mais “realista”, etc.

personagens, *tokens*, bonequinhos, cartas, entre outros produtos. Estes elementos materiais evocam imaginação, mas também criam pontos de referência em comum entre os participantes para produzir a narrativa hipertextual e colaborativa.

Estes pontos de partida são também uma fonte material, e por isso, rentável, de *Tormenta* como um produto. Os mundos ficcionais fantasiosos, especulativos ou assustadores se encaixaram muito bem com o contexto do *marketing* – por facilitarem a transmídia e a manufatura de produtos derivados. As sagas fantásticas contidas em paracosmos foram praticamente ignoradas pela crítica literária (BARTH, 2016), o que pode ser um motivo.

Henry Jenkins (2008) refletiu sobre a convergência das mídias no fenômeno transmídia que se refere aqui a “histórias contadas em várias mídias, como programas de televisão, livros, videogames, sites e eventos locais” (SCHRIER; TORNER; HAMMER, 2018, p.353). A confluência do imaginário não se trata somente de um acontecimento de *marketing*, vidas e subjetividades estão sendo documentadas, compartilhadas: desejos, fantasias, memórias estão passando pelas mídias digitais. (JENKINS, 2008).

A narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. *A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo*. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores<sup>84</sup> devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2008, p.47 [grifo nosso]).

*Tormenta* é transmídia no sentido de: 1. criar um universo cheio de elementos carregados de sentido; 2. ser enciclopédico, repleto de informações que “possam ser estudadas, praticadas e dominadas por consumidores dedicados” (JENKINS, 2008, p.137); 3. conter elementos que podem ser fragmentados e rearticulados para as fantasias dos espectadores; 4. proporcionar uma gama de experiências; 5. não conter uma ideia só, mas várias; 6. ter imensa capacidade intertextual – “citações, arquétipos, alusões, referências retiradas de uma série de obras anteriores”<sup>85</sup> (JENKINS, 2008, p. 137). “Habitar um universo assim acaba sendo uma brincadeira de criança – literalmente” (JENKINS, 2008, p.177).

---

<sup>84</sup> Para o autor, este tipo de público modelo (consumidores da convergência) tem se tornado o alvo de campanhas de *marketing* que aproveitam de sua influência. Eles são os primeiros a adotar novas tendências e novas tecnologias, funcionam como multiplicadores.

<sup>85</sup> “O filme *cult* é feito para ser citado, afirma Eco, porque é feito de citações, arquétipos, alusões, referências retiradas de uma série de obras anteriores. Um material assim cria “um tipo de emoção intensa, acompanhada de uma vaga sensação de *déjà-vu*”. Para Eco, *Casablanca* é o filme *cult* perfeito porque não tem plena consciência

Narrativas transmídia são fruto da convergência do virtual atualizado por tecnologias e mentes, em fluxo constante de trocas simbólicas. Isso porque é a imaginação que faz o trabalho imaterial de observar o todo, como por exemplo no paracosmo. Esta é uma prática comum no contexto do RPG, pois a imaginação nestas histórias é permeada por narrativas com imaginário mítico, povoado pela cultura da mídia, que inclui a convergência: “Como cultura de mídia, eles estão no centro do encantamento desencantado moderno<sup>86</sup> e do *fandom* da mídia contemporânea, prefigurando fenômenos da mídia cada vez mais convencionais, como narrativas transmídia ou economia virtual-real”<sup>87</sup> (DETERDING; ZAGAL, 2018, p. 353).

O virtual, ou seja, as imagens no campo do efêmero e do imaterial, vai além das representações, são possibilidades de vir a ser, pontos de imanência. Para a pessoa que está em contato com elas – produtor, leitor ou escritor –, elas formam novas imagens, se conectando com outras no plano virtual. “As imagens, os totens e os ícones, mais que simples representações, são simulações do mundo: eles funcionam ‘como se’” (LEMOS, 1996). A projeção e a materialização são meios de atualização do virtual, as imagens dos sonhos e dos mitos funcionam da mesma forma, sempre se tornam presentes no mundo compartilhado. Para Deleuze, “a imagem virtual não para de tornar-se atual, como num espelho que se apossa do personagem, tragando-o e deixando-lhe, por sua vez apenas uma virtualidade” (DELEUZE, 1996, p. 54).

Além disso, a **imaginação é nosso espaço virtual** criativo fundamental, retomamos a memória, a percepção, o vivido, brincamos com nossas imagens, produzimos novas. A relação com o tempo é uma dimensão do virtual, por meio dele fazemos passar o tempo e podemos conservar o passado (DELEUZE, 1996).

O presente é um dado variável medido por um tempo contínuo, isto é, por um suposto movimento numa única direção: o presente passa à medida que esse tempo se esgota. É o presente que passa, que define o atual. Mas o virtual aparece por seu lado num tempo menor do que aquele que mede o mínimo de movimento numa direção única. Eis por que o virtual é “efêmero” (DELEUZE, 1996, pp.54-55).

---

de suas referências: "Ninguém teria sido capaz de atingir tal resultado cósmico intencionalmente". E, por esse motivo, Eco desconfia de filmes *cult* planejados. Na era do pós-modernismo, sugere Eco, nenhum filme pode ser experimentado com olhos virgens; todos são interpretados à luz de outros filmes. Num universo assim, "o *cult* tornou-se a maneira normal de apreciar filmes". Se Casablanca exemplifica o filme *cult* clássico, pode-se encarar *Matrix* como o filme *cult* emblemático da cultura da convergência” (JENKINS, 2008, p. 137-138).

<sup>86</sup> “We shall see that modernity remains enchanted in a disenchanted way, rendering the imagination compatible with reason, the spiritual with secular trends” (SALER, 2012, p. 13).

<sup>87</sup> *As media culture, they sit at the heart of modern disenchanted enchantment and contemporary media fandom and prefigure increasingly mainstream media phenomena like transmedia storytelling or virtual-real economics.*

O paracosmos infantil é efêmero, é criado neste espaço virtual e lúdico da imaginação, ele funciona em um tempo específico, mas nos faz perder as dimensões convencionais de tempo contínuo. O modo a que os sonhadores recorrem para manter “atual” seu sonho é um registro, impulsionado pelos afetos e desejos vividos neste espaço dinâmico. Este processo pode parecer um tipo de cristalização, um tipo de construção mais concreta, por meio da linguagem das artes, desenhos e palavra escrita.

Os virtuais comunicam-se imediatamente por cima do atual que os separa. Os dois aspectos do tempo, a imagem atual do presente que passa e a imagem virtual do passado que se conserva, distinguem-se na atualização, tendo simultaneamente um limite inassinalável, mas intercambiam-se na cristalização até se tornarem indiscerníveis, cada um apropriando-se do papel do outro (DELEUZE, 1996, p.55).

Por isso, ficção e realidade são termos complexos para entender o paracosmo, a realidade virtual tão forte e potente que impulsiona a escrita, o jogo, a expressão. Mackeith (1982) preferiu não tomar o paracosmo como ficção, pois estas dualidades são restritivas na perspectiva cognitiva que os pesquisadores adotaram. O paracosmo é parte tão constitutiva do ser que não pode ser visto na dimensão dual do falso e do real, que se retroalimentam mutuamente. Um exemplo disso é quando a fantasia toma objetos da realidade para se concretizar e vice-versa.

Um exemplo disso é a cartografia imaginária de Arton, primeiro texto de todas mídias da linha *Tormenta*: histórias em quadrinhos, romances, sistemas e outros manuais, etc. Todos se iniciam pelo mapa que destaca as cidades onde aconteceram os principais eventos das narrativas contidas nas mídias. O lugar é mapeado o suficiente para dar um ponto de partida para aventuras derivadas, criadas pelos fãs/jogadores, mas também tem muito espaço para criação, já que o mundo é vasto o suficiente para gerar aberturas.

Quadro 1 – Símbolos dos deuses em *Tormenta*.





Kallyadranoch,  
deus-dos dragões



Khalmir, deus da  
justiça



Lena, deusa criança



Lin-Wu, deus  
samurai



Marah, deusa da paz



Megalokk, deus dos  
monstros



Nimb, deus do caos



Oceano, deus dos  
mares



Szzaas, deus da  
traição



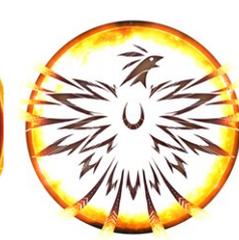
Tanna-Toh, deusa do  
conhecimento



Tenebra, deusa da  
noite



Thwor, deus dos  
goblinoides



Thyatis, deus da  
ressurreição e da  
profecia



Valkária, deusa da  
ambição



Wynna, deusa da  
magia

Fonte: Manual do sistema, Tormenta20 (SVALDI, et al, 2019, pp. 98-105).

Isso vale para todos outros iconotextos do mundo imaginário, eles são um tanto explicativos, e outro tanto abertos, permitindo novas interpretações próprias dos jogadores (por causa do seu elemento “transmídia” em relação com o “*fandom*”). Por isso, os materiais vêm com dicas e sugestões e tomam a premissa de que:

A versão Oficial É a SUA. Quando você e seus amigos se reúnem para jogar Tormenta20, estão assumindo o protagonismo da aventura. Vocês são os personagens principais, suas escolhas decidem o destino do mundo. Ainda que grandes histórias sejam contadas em livros e quadrinhos, elas não existem para apagar os jogadores; existem para inspirá-los, para mostrar o que pode ser feito. Seguir o material oficial à risca, reinventar tudo ou algo no meio? Você escolhe (SVALDI, et al, 2019, p. 13).

Outro elemento transmídia que acho extremamente curioso é o Panteão: cada narrativa inclui uma trama de jogos de poder entre os deuses que modificam o cenário. Eles são 20, simbolizando o dado de 20 lados que é utilizado na arbitragem das regras e do que acontece nas cenas. Ou seja, o próprio elemento do RPG é mimetizado na narrativa, por meio das possibilidades que os jogadores têm de ser bem-sucedidos em uma aventura. Eles também

compõem um elemento iconotextual que determina a experiência do jogo: os brasões dos deuses aparecem nos locais sagrados na diegese, podendo ceder informações valiosas na relação entre narrativa de jogo e personagem/jogador.

Os deuses centralizam o cenário, pois influenciam os seres de Arton em seus jogos e possibilidades. Um exemplo disso são os lordes da tormenta, que, quando compreendem as forças que regem Arton, buscam uma forma de ascender como deuses ao panteão do cenário, tomando o lugar do deus da força, Tauron (deus minotauro), numa trama orquestrada por Glórien (deusa dos elfos) e Sszzaas (deus da traição). Os totens dos deuses e sua influência sobre Arton dão coerência interna às narrativas, além de firmarem a elaboração do mundo imaterial. Arton também tem uma linha do tempo, organizada a partir da vinda dos elfos.

Como já foi dito acima, o conteúdo transmídia serve como inspiração, mostrando formas de como jogar, mas não necessariamente ditando a narrativa. Mesmo em uma aventura pronta, os acontecimentos mudam por conta da interação dos jogadores. O mestre tem maior conhecimento sobre o que pode acontecer, mas nem por isso ele controla totalmente a experiência do jogador. A leitura hipertextual explica essa dinâmica: “O labirinto inclui dois tipos de olhar. O olhar do arquiteto que tudo conhece, panorâmico e global; e o olhar do viajante, aquele que, sem mapa, avança passo a passo no labirinto” (LEÃO, 1999, p. 93).

O primeiro labirinto se desenrola no plano do atual, na construção e consolidação na realidade; seria, aqui, o plano das referências textuais. Este primeiro tipo se relaciona com um acervo e uma organização, além de uma forma de olhar para os textos que se bifurcam por meio dos elos, muitas vezes não demarcados. Estes “textos” criados dentro da narrativa funcionam como âncoras da experiência coletiva e individual.

Esta envolve uma comunidade grande de jogadores, agitadores das redes sociais e fãs, mas também, num âmbito menor, as experiências de jogadores que se reúnem em uma mesa de RPG, para criar histórias com todos os tons necessários para divertir os jogadores, com a intenção que o mestre que escreve a aventura tenha. Na produção narrativa hipertextual, a história vai se desenrolando via interação entre jogadores, mestre e cenário, assim vai se formando.

#### 4.3 TEXTOS METANARRATIVOS

Para criar um jogo narrativo, as peças e partes precisam ser objetivamente pensadas. Ao contrário do romance, em que o autor pode se permitir criar inconscientemente, deixando

as explicações para momentos externos, o jogo narrativo é composto do comentário sobre o texto. Em outras palavras, os jogos são formados por metatextos, este é basicamente o conteúdo da *Revista*, do *Podcast* e dos sistemas de RPG, os manuais de jogo. Os metatextos são menos narrativos, no sentido de que em vez de deixar informações em aberto, eles explicitam as tramas da teia, para que o jogador mestre se aproprie delas e as use em suas mesas.

Na edição comemorativa do volume 50 da *Revista Dragão Brasil*, em 1999, foi lançada a primeira versão do cenário *Tormenta*, o que demonstra a atualização do mercado do nicho. Ela parou de ser lançada em 2008 (em versão impressa) e retornou depois do sucesso da série *Strangers Things*<sup>88</sup> do *Netflix* (2016), que trouxe um novo surto de interesse por RPG, simbolizando a fluência e a permeabilidade entre imaginários e mídias contemporâneas.

Os criadores optaram pelo financiamento coletivo<sup>89</sup> e pela versão digital (o que facilitou o seu acesso em todo Brasil) para o relançamento. Os autores atualmente também produzem *podcast* mensal, ambos sobre temas como RPG e cultura *pop*. O conteúdo tem este nome por dois motivos: um deles é a natureza da grande cena do RPG – em que os sistemas mais jogados utilizam a narrativa medieval fantástica onde os dragões e os cavaleiros fazem parte da narrativa –; o outro é a referência direta à revista *Dragon Magazine*, publicada nos EUA, que lançava conteúdo de *D&D*.

Nos RPG é muito comum a apropriação de todos os tipos de recursos midiáticos, já que a produção é oral, efêmera, e em grande parte não material. Mesmo quando se dá nos materiais publicados também há inclusão de imagens e outros elementos de variadas fontes. Um tipo de conteúdo garantido na revista é a adaptação de elementos de filmes, quadrinhos, *animes* ou livros para RPG, *Tormenta* e outros. Neste caso, existe um tipo de *hackerismo* presente no mundo dos jogos, e a liberdade de acesso tem sido vista neste meio como um ponto importante, afinal, quanto mais gente gostar e curtir um jogo, maior será a sua comunidade de jogadores e compradores. É prática comum que os *hacks* – modificações, adaptações, etc. – aconteçam mesmo quando o sistema não é aberto.

---

<sup>88</sup> Os personagens da série jogavam RPG (no caso, D&D), mas o interesse por RPG no geral aumentou muito. Como já comentei, um adendo é que existem piadas e comentários na comunidade *Tormenta* sobre a semelhança entre o antagonista da série do canal de *streaming*, e o do cenário da *Tormenta*, criado anos antes. Já houve a sugestão, entre os fãs nas comunidades, de solicitar os direitos autorais da Editora com o canal, e até agora parece que esta similaridade inclusive aumentou o sucesso do cenário.

<sup>89</sup> Ver mais em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/dragao-brasil-esta-de-volta-por-meio-de-financiamento-coletivo>

Vejam, apenas como exemplo, este caso publicado na *Dragão Brasil*, a revista mensal que faz parte da cauda longa<sup>90</sup> da Editora Jambô. Contando com a participação do folclorista Andriolli Costa, a edição de outubro de 2018 adaptou o personagem de lendas brasileiras, Saci Pererê, para *Tormenta-RPG*. O Saci se apresentou como três tipos de personagens, baseados em documentos históricos que falavam sobre as peraltices do nosso elemental do ar, no fantástico brasileiro.

Figura 5 – Diversas representações possíveis para o Saci para o *Tormenta RPG*: pássaro, pivete e forte grandalhão.



Fonte: Matéria de Andriolli Costa e Bruno Schlatter. Ilustração de Ricardo Mango (DRAGÃO BRASIL 136, 2018).

Estes canais de transmissão de conteúdo funcionam como um tipo de escola de *hack* de RPG, que explica todas partes do processo do jogo, desde como lidar com relações interpessoais até como deixar o jogo mais simples e fácil para iniciantes. A caixa preta do *gamedesign* do RPG – mecânicas, projeto, implementação e teste dos jogos – é aberta, para que as pessoas possam se sentir bem confortáveis e criar suas próprias adaptações para suas necessidades narrativas. Um exemplo disso é a sessão *Toolbox* de Leonel Caldela – que já foi emitida por *streaming* e pelo *podcast*, mas cuja periodicidade faz parte das colunas oficiais da

<sup>90</sup> Modelos de mercado que em vez de fazer um produto que agrade todos tipos de gostos, desenvolve mercadorias para nichos específicos, com mais qualidade, e os vende por um tempo mais alongado, por isso, mercado de cauda longa (Ver mais em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Long\\_tail](https://en.wikipedia.org/wiki/Long_tail)).

revista – em que o autor explica tecnicamente como criar vilões, desafios, mecanismos narrativos de engajamento, etc. para jogadores de RPG e escritores iniciantes<sup>91</sup>.

A leitura de *Tormenta* se complementa nessas produções constantes, além das interações entre fãs e criadores que amplia o alcance das obras. Por ser um mundo genérico e poroso, tudo pode entrar em Arton, a explicação narrativa está no acesso a outros planos dimensionais ou planetas. Desta forma, o imaginário consumido nas mídias tem espaço para entrar no mundo do jogo, ampliando as possibilidades do que o cenário oficial sugere.

Outro metatexto é o manual de RPG. Os sistemas de RPG são documentados em livros de regras que organizam a realidade ficcional em dados quantitativos e qualitativos; por exemplo, um mapa do cenário onde a aventura acontece (que pode ser utilizado ou não); uma lista dos tipos de personagens que podem compor a aventura: quais funções (paladino, nobre, armeiro, etc.) eles realizam; uma lista de a quais grupos (orcs, goblins, elfos, etc.) pertencem; quais são seus poderes e habilidades e formas de agir neste mundo; como eles podem ganhar experiência ou “passar de nível<sup>92</sup>”, etc. A “formação” é extremamente quantificada para gerar novos números que desbloqueiam novos “poderes” para os heróis/personagens, assemelhando-se a regras de gamificação.

Os metatextos e comentários também estão presentes no final dos mangás de *Tormenta*. Tanto em *Holy Avenger* quanto em *Ledd*, os autores abrem espaço depois das narrativas para contar sobre seus processos de criação ou mesmo compartilhar questões importantes sobre os jogos e suas narrativas. Em *Ledd*, muitas vezes surgem processos criativos dos personagens ou ainda uma mostra do roteiro. O que pode explicitar os processos autorais para fãs e jogadores utilizarem em seus próprios *scripts*.

O jogo narrativo é um arranjo entre elementos objetivos, parâmetros que tendem a ser fixados (apesar de nem sempre o serem) e rígidos, e a fonte do *ludus* no RPG é exatamente a descrição e o tom de verdade atribuído a tais fatores. As narrativas dos livros, mangás, e outros produtos, ou pelo menos partes delas, são traduzidas para a linguagem do jogo – essa que delineia um tipo de modelo a ser seguido –, para serem usadas nas mesas de RPG em publicações da editora. Uma das revistas também ensina a criar seu próprio brasão de família nobre do Reinado, utilizando métodos de heráldica apresentados por um professor de história.

---

<sup>91</sup> Em umas das matérias ele se discutiu sobre como educar jogadores inconseqüentes, entre outras problemáticas que podem surgir na mesa de jogo.

<sup>92</sup> Termo utilizado por jogadores de RPG, mas também presente de forma geral na cultura *gamer*, que define a capacidade do personagem de aumentar suas capacidades, habilidades, poderes e conhecimentos no cenário de jogo.

Alguns sistemas de RPG são metatextos das sagas, como por exemplo, o *Guia da Trilogia*, escrito por Caldeia, que “é como catálogo de elementos dos romances para uso em jogo” (CALDEIA, et al, 2011, p.6). Por exemplo, um romance não tem necessidade de fazer marcação temporal do tipo “estamos no século XV”, ou algo assim, mas já o sistema tem que dar uma referência mais firme para que ela se articule com outras relações que o jogador queira montar posteriormente. Por exemplo, dizer que “isso tudo aconteceu antes dos eventos de Holy Avenger”: “O herói conhecido como o Paladino de Arton (mais tarde corrompido) ainda não surgiu” (idem, p.11). O que ilustra um intertexto entre narrativas das mesas e da literatura.

A presença intertextual das mídias se manifesta de outras duas maneiras, via estrutura ou via ideia inicial. A primeira se mostra como no caso no monomito de Campbell ou da morfologia dos contos de fadas de Propp (Apêndice B e C), quando se retira da narrativa de um filme, série ou outra mídia um enredo para a aventura que é criada na mesa: “assista um filme, leia um livro, replique uma cena... dica de mestre: pense a cena do filme e faça a cena igual. Imagina um cara que não é roteirista, não lê, mas ele quer jogar RPG” (MATOS, in PODCAST DRAGÃO BRASIL 5, 2018, 45’43”).

A segunda forma é a do “enredo coelho” se trata basicamente de uma linha narrativa deixada para ser completada depois ou ser o início de um novo trabalho. Utilizada pelas comunidades de produção narrativa nas redes, o *plot bunny* “pode variar de uma ideia ‘para iniciar a história’ até uma linha de enredo totalmente desenvolvida e um conjunto de personagens para uma história”<sup>93</sup> (LANKSHEAR; KNOBEL, 2006, p. 76). É um tipo de trabalho cooperativo, em que os autores compartilham e colaboram no processo de escrita, dando sugestões uns aos outros. No RPG não é diferente:

Você também pode basear seu personagem em algum herói de filmes, livros ou videogames. Apenas lembre que você estará interpretando um aventureiro em início de carreira. A parte mais emocionante da vida do seu personagem ainda está por vir — na forma da história que será contada durante o jogo (SVALDI, et al, 2019, p.16).

As revistas Dragão Brasil incluem várias matérias que dão ganchos para aventuras para mestres utilizarem como ponto de partida para suas aventuras. Também se fala muito de um estilo de jogo chamado “narrativa emergente”, em que os mestres só sugerem um cenário e contexto de entrada e os jogadores, ao interagirem com a proposta, vão criando os desafios e problemas a serem enfrentados. Ou seja, a narrativa emerge da interação entre jogadores e

---

<sup>93</sup> *Plot bunny*: “can range from a ‘story-starter’ idea through to a full-blown plot line and set of characters for a story” .

cenários, de forma que o mestre não controla tanto a experiência de jogo, mas tem que ser bom no improviso, pegando as coisas que surgem para criar a partir delas uma história coerente e divertida. No capítulo a seguir, dou maior ênfase à imaginação em *Tormenta*, comentando-a lado a lado com teoria, dando ênfase aos processos educativos.

## 5 *TORMENTA* COMO TECNOLOGIA DA IMAGINAÇÃO

*Creativity is a wild mind and a  
disciplined eye.  
Dorothy Parker*

*Tormenta* é o nome fantasia de um mundo imaginário mágico e fantástico, que pode ser permeado por diversos outros planos ou dimensões, por isso é tão aberto. Explicar o que é um mundo imaginado é muito complexo, da mesma forma que definir RPG para alguém que nunca viveu a experiência. Toda criança que teve oportunidade de ir um pouco mais fundo em sua imaginação, pode ter criado seu próprio mundo, que é um tipo de *playground* expandido, com regras que extrapolam a materialidade.

Para analisar *Tormenta*, alarguei o sentido de hipertexto, utilizando-o como uma forma de organização. Dentre as diversas fontes imaginárias possíveis de serem consideradas, dei um enfoque maior aos cenários, personagens e objetos. Além de ter feito uma análise espiralada, isso porque a narrativa é complexa e todos os temas tocam uns aos outros, escolhi imagens específicas para exemplificar os processos criativos e demonstrar as deformações imaginativas neles envolvidas.

### 5.1 PARACOSMOS

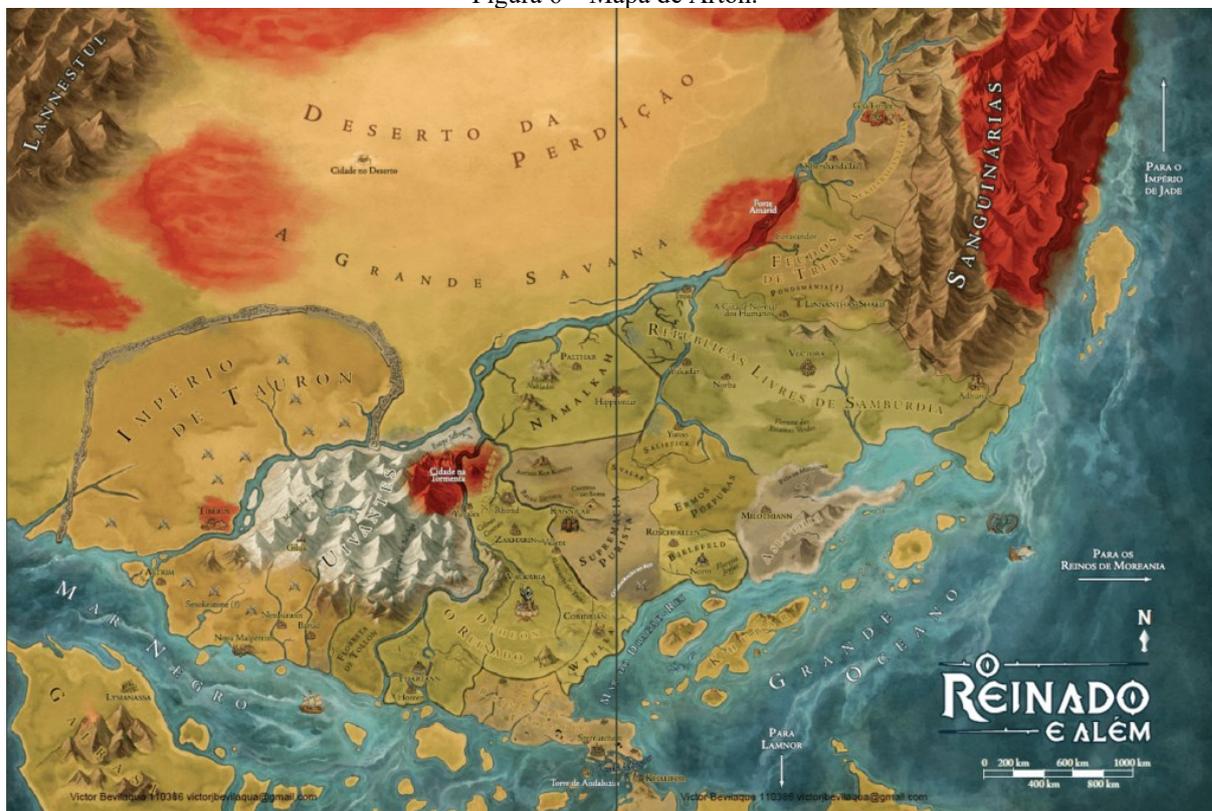
Um cenário de fantasia de RPG é basicamente um paracosmo, que se relaciona com o *world play* da infância, ou seja, a evocação de um mundo imaginário que se desenrola pelo “faz-de-conta” e pela “brincadeira de papéis”. Estes são também os elementos básicos para o desenrolar de uma mesa de RPG (BOWMAN; LIEBEROTH, 2018). Os paracosmos são “mundos privados criados e elaborados espontaneamente por crianças e adolescentes<sup>94</sup>” (MACKETH, 1982, p. 262). A perspectiva do paracosmo também está presente na literatura e no cinema e se relaciona diretamente com o RPG (RIVERA, 2004), por ser o local imaginário onde se passam as histórias, o cenário dos jogos. Além disso, se trata de um mundo completo, traçado em detalhe, com nomes de lugares, povos, cidades, etc. “Assim submergimos na

---

<sup>94</sup> “*the imaginary private worlds spontaneously created and elaborated by children and adolescents*”. Os autores se basearam no conceito de “daydreaming”, de Singer, que se relaciona mais com o devaneio. Este conceito foi concebido por David Cohen e Stephen MacKeith, quando eles investigaram 57 casos de adultos que durante sua infância criaram mundos na imaginação para brincar. Seu objetivo era entender o desenvolvimento intelectual e psicoafetivo da imaginação infantil.

narração de espaços e tempos míticos, em um território simbólico que nos dá prazer, o prazer da experiência desses mundos possíveis”<sup>95</sup> (RIVERA, 2014).

Figura 6 – Mapa de Arton.



Fonte: Manual Tormenta 20 (SVALDI, et al, 2019).

Basicamente o paracosmo é o lugar paralelo onde as narrativas acontecem, “daí o nome o nome, para-cosmo, mundo paralelo, ou ‘ao lado de’ (preposição *para*)” (RIVERA, 2014). Nas especificações técnicas do manual básico de *Tormenta* RPG, um aviso: “Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer mundo mágico real terá sido causada pelas forças aberrantes da *Tormenta*” (CASSARO, et al, 2013, p.2). O paracosmo de *Tormenta*, é em suma, o mundo de Arton, onde as narrativas têm seu ponto de partida, é o *holodeck*, espaço imaginário:

Como todos já sabemos, RPG quer dizer *Role Playing Game* – Jogo de Interpretação de Papéis. Os jogadores participam como personagens de uma história fantástica que se desenrola na sua imaginação. São protagonistas de um filme interativo, atores de uma peça teatral improvisada, heróis de uma história que vai sendo escrita à medida que acontece. RPG é uma espécie de “Realidade Virtual”, mas sem computador (HOLY AVENGER 6, 1999, p.26).

<sup>95</sup> Nos sumergimos así en la narración de espacios y tiempos míticos, en un territorio simbólico que nos produce placer, el placer de la experiencia de esos mundos posibles.

No caso de *Tormenta*, o acúmulo dos anos gerou uma série de transformações no cenário que eu não daria conta de descrever; mesmo assim, ousou dizer que Arton continua a mesma, numa complexidade de questões políticas, geográficas, interdimensionais, diferentes tipos de habitantes, entre outros elementos compõe o cenário. O paracosmo em *Tormenta* é similar ao mundo conhecido pela maioria das pessoas: “Até agora... Em quase tudo que importa, Arton é igual à Terra. O céu é azul, o sol é amarelo, a lua é prateada. Temos ali o mesmo ar, a mesma água, as mesmas árvores e animais que conhecemos na Terra” (HOLY AVENGER 1, 1999, p.2). Suas diferenças estão no que se espera de um mundo de fantasia. O conceito de ambiente da teoria literária ajuda a compreender o cenário em uma narrativa de RPG, já que se trata de um

espaço carregado de características socioeconômicas, morais, psicológicas, em que vivem os personagens. Neste sentido, ambiente é um conceito que aproxima tempo e espaço, pois é a confluência destes dois referenciais, acrescido de um clima. Clima é um conjunto de determinantes que cercam os personagens, que poderiam ser resumidas às seguintes condições: socioeconômicas, morais, religiosas, psicológicas. (...) Para se caracterizar o ambiente, levam-se em considerações os seguintes aspectos: época, características físicas, aspectos socioeconômicos, aspectos psicológicos, morais, religiosos (GANCHO, 2006, p. 23-25).

Em *Tormenta*, o mundo não se resume à área continental de Arton<sup>96</sup> – com seus reinos povoados por aldeões, castelos e nobres; reinos mágicos como o dos mortos; montanhas e florestas habitadas por monstros e outros seres fantásticos; grande Savana, parte habitada do Deserto da Perdição, etc. – existem também áreas que funcionam como *spin-offs*<sup>97</sup> de outros jogos, como Tamu-ra (similar ao Japão feudal) e Moreania, partes do mundo que ainda estão desconhecidas. Além delas, há as dimensões espaçotemporais de um tipo de multiverso, planos conectados por meio de magia à Arton. Os planos mais conhecidos são os dos 20 deuses que criaram a vida naquele mundo, mas ainda há os inexplorados, como aqueles de onde vem a própria tormenta.

Arton é um continente, mas também um mundo — tão vasto e inexplorado que quase nada além dos oceanos realmente importa. Forjado pelo poder de vinte divindades maiores, soberanas. É o centro de seu universo, o centro de toda a Criação. O sol, a

---

<sup>96</sup> Há no seu centro: o Reinado – território dos castelos, terra de nobres e títulos de honra; Aslothia – Reino dos Mortos, cheio de vampiros, esqueletos e mortos-vivos; Sambúrdia – terra diversa, cheia de heróis e seres fantásticos; Mais ao norte: terras livres como Sambúrdia, Svalas, Salistick, ou domínios dos Feudos de Trebuck e Sckharshantallas, o Reino do Dragão; ao oeste o Império Taurico; ao leste: as montanhas Sanguinárias (cordilheira artoniana), habitada por monstros; Galrasia, terra dos dinossauros; A Grande Savana que a parte habitada do Deserto da Perdição (CASSARO, et al, 2013).

<sup>97</sup> Obra derivada bem comum em universos expandidos.

lua e as demais moradas dos deuses orbitam a seu redor, em meio à vastidão planar do Nada e do Vazio (SVALDI, 2019, p. 338).

Os deuses do Panteão de *Tormenta* foram criados por duas entidades: o Nada e o Vazio, que geraram todo o universo onde Arton está. Estes planos podem ser acessados por meio de magias poderosas ou artefatos raros, como a Joia da Alma (SOARELE, 2017), por exemplo, que é uma pedra de 20 lados que conduz quem a toca à memória completa de tudo que foi vivido por essa pessoa.

Existem caminhos conhecidos para os outros planos, como a Academia Arcana – escola de magia – cuja fachada está localizada na cidade de Valkária, em Deheon, mas que se localiza mesmo em outro plano. Essa escola foi fundada por Talude, Mestre Máximo da Magia, num lugar encantado no paraíso da deusa da magia, Wynna. O reino dela fica em outro plano e este espaço foi cedido ao reitor pela própria deusa. A descrição feita para Talude em Terceiro Deus: “O Mestre Máximo da Magia, fundador da Academia Arcana e escolhido de Wynna, era uma figura pacata e firme, dotado de longas barbas grisalhas, trajado em mantos adornados. Personificava a tradição mágica de sua escola” (CALDELA, 2008, p. 256).

Figura 7 – Petra explica para Lisandra que a Academia Arcana fica no plano da deusa da magia Wynna.



Fonte: Reprodução parcial do quadro desenhado por Erica Awano (HOLY AVENGER 26, 2001, p.7).

Os planos estão em contato por causa de alguma magia ou ritual que crie uma passagem de um lado a outro. Na literatura, multiversos se relacionam com a nossa própria visão de tempo sendo impactada pela Física contemporânea (MURRAY, 2003), em que buracos de minhoca, retorno no tempo, múltiplos mundos separados como cordas, portais que abrem e

fecham os caminhos entre eles, são só algumas formas de modulação temporal que as narrativas podem abarcar. Em *Tormenta*, a passagem entre os planos funciona pela magia. O que Janet Murray chamou de narrativa multiforme, que parte da ideia de

[...] a vida enquanto composição de possibilidades paralelas. A narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas (MURRAY, 2003, p.4).

Este aspecto do paracosmo se relaciona à experiência do leitor que navega pelo labirinto e encontra um caminho que pode atravessar planos de existência espaço-temporal de acordo com o desenrolar da narrativa e planejamento da figura do mestre: “‘espaço que se desdobra’ e que se forma através do percurso de leitura do viajante” (LEÃO, 1999, p.46). Em uma aventura de *Tormenta* que eu joguei, por exemplo, voltamos no tempo para impedir um bando de cultistas a invocar uma divindade maligna, atrapalhando o ritual. Na linha do tempo, este evento é sugerido desta forma: “ANO 1312. Sartan, um antigo deus maligno, tenta voltar ao mundo, mas é impedido por um grupo de aventureiros” (SVALDI, et al, 2020, p.342). Esta experiência me leva a explicar como jogadores adentram nos paracosmos como parte vibrante destes mundos.

### 5.1.1 Brincadeira de papéis e *role play*

A construção de esquemas internos de simulação – “o faz-de-conta” ou a “brincadeira de papéis” – faz parte do desenvolvimento da imaginação, assim como a criação de paracosmos. Quando as crianças criam, negociam seus comportamentos e identidades a partir da imersão narrativa na imaginação. Estes são também os elementos básicos para o desenrolar de uma mesa de RPG, na qual os jogadores-personagens interpretam heróis (BOWMAN; LIEBEROTH, 2018).

Fazer de conta que se é outro, elaborar regras para colorir a experiência faz parte da brincadeira de papéis. Vigotski (2008) delinea que a atividade combinatória da imaginação é possível por conta da plasticidade mental da cognição, capaz de criar coisas novas a partir dos elementos que estão acessíveis pela percepção. A brincadeira de faz-de-conta é parte do desenvolvimento psicológico da criança, na sua relação com a realidade, movida pelos afetos e impulsos. Não se trata de tentar controlar o processo imaginativo pelas regras, muito pelo contrário. Vigotski diz que muitas vezes o impulso da criança está exatamente em criar

“autocontrole”: “Normalmente, a criança vivencia a submissão à regra na recusa daquilo que quer fazer, mas, nesse caso, a submissão à regra e a recusa de agir por impulso imediato é o caminho para a satisfação máxima” (VIGOTSKI, 2008, p. 33). Ou seja, se for para atingir um maior ganho no campo semântico, ela irá incorporar as regras.

A cada passo, a brincadeira requer constantemente da criança agir contra o impulso imediato, ou seja, agir pela linha de maior resistência. Naturalmente, o desejo é correr – isso é claro, mas as regras da brincadeira ordenam que fique parado. Por que a criança não faz o que deseja naquele momento? Porque toda a estrutura da brincadeira, se as regras forem seguidas, promete uma satisfação que é bem maior do que o impulso imediato. Em outras palavras, como declara um pesquisador lembrando-se das palavras de Spinoza: “Um afeto não pode ser refreado nem anulado senão por um afeto contrário e mais forte do que o afeto a ser refreado” (VIGOTSKI, 2008, p.32).

Esta potencialidade do faz-de-conta que transforma o vir a ser, o possível em atual se manifesta primeiramente na dimensão do virtual. As regras de elaboração aumentam o prazer e o valor da experiência vivida na brincadeira. Elas ressignificam a realidade pela brincadeira, transformando uma experiência que poderia não ter apelo imediato: “‘Vamos brincar como se agora fosse de noite e temos de ir para a cama’. Essas crianças começam a brincar do que, na realidade, fazem, criando outras relações, aliviando com isso a realização de uma ação desagradável” (VIGOTSKI, 2008, p. 34).

Nesta argumentação de Vigotski, a criança figura como uma artista, elaborando imagens a partir de um “como se...” ou “e se...” no seu dia-a-dia, trazendo vivacidade para o cotidiano, brincando de tornar o seu “eu” um “outro”. Estas experiências são similares às dos jogos narrativos contemporâneos, em que pela brincadeira e improviso se realiza no faz-de-conta e no jogo de papéis uma camada de abstração.

Flávia Gasi, em seu estudo sobre relações entre imaginário e videogame<sup>98</sup>, argumenta que este processo no RPG é criativo, considerando que uma realidade de criação da representação e recriação é elaborada na “semiose devir protagonista” (2016, p. 38):

Os jogadores de *pen and paper*<sup>99</sup> e os de videogame costumam chamar seu avatar<sup>100</sup> de eu, e narrar as histórias virtuais como se fossem suas. E sempre há dois eus que participam da ação, há o eu meio elfo paladino que “vai tentar conversar com o orc e explicar para ele que ele está com uma atitude errada sobre o mundo”, e há o eu “que precisa parar de jogar por um segundo para pegar uma água”. Esse é um fenômeno

<sup>98</sup> “Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: o videogame como agenciador de devaneios poéticos” (2016).

<sup>99</sup> *Pen and paper* (caneta e papel) é um apelido para RPG de mesa.

<sup>100</sup> Avatar é o nome acadêmico dado ao personagem dos jogadores, sua idealização elaborada para o jogo.

bem diferente do que visto em outras mídias que não têm por base a protagonização (GASI, 2016, p. 40).

Abstração ou imersão são as formas de garantir o *role play*. Os jogadores não sentem que são os personagens, eles criam meios de linguagem para justificar suas ações no contexto da narrativa. Os caminhos para esta fusão entre o que eu “quero ser” e o que “posso ser” são dados pelo sistema ou manual de jogo. As regras tornam a narrativa “ludológica”, com diversos elementos que delimitam a experiência para que ela não se torne evasiva demais ao ponto de ser impossível colocar todos os jogadores na mesma sintonia e ação do enredo (*script*) pensado pelo mestre.

Os personagens são criados a partir do sistema que se relaciona com o conjunto de regras que sustentam a realidade do paracosmo. Este aspecto foi bem complexo para mim, pois é difícil separar as regras da narrativa. De início eu as via como estruturas quantitativas, mas elas arbitram sobre o aspecto qualitativo das histórias. As fichas de personagem<sup>101</sup>, de RPG tradicionais de fantasia medieval, pedem que o jogador escolha uma série de elementos, como raça, origem, classe, divindade, a partir dos quais são delimitados: os atributos; os pontos (que demarcam a quantidade de vida e de mana<sup>102</sup>); as perícias (coisas que o personagem sabe fazer); as habilidades; magias e equipamento.

Todas estas categorias vêm com diversas opções que estão disponíveis nos variados sistemas de jogo de RPG, cada um com suas particularidades. Alguns sistemas de RPG não têm classes, mas profissões; alguns não têm raças distintas, alguns não têm combate, etc. Independente disso, sempre há características quantitativas e qualitativas acerca dos personagens dos jogadores. No *Tormenta*-RPG, por exemplo, se seu personagem é devoto de algum deus do panteão, este deus lhe dá alguma habilidade; se seu personagem tem contato com a tormenta, pode ser contaminado por ela, e assim por diante.

Para começar a jogar, a potencialidade no mundo de *Tormenta* está no fato de o jogador ser sempre um herói, já que Arton é um: “Mundo de problemas, pensam uns. Mundo de desafios, dizem outros. Desafios que convidam a serem vencidos” (HOLY AVENGER 1, 1999, p.8). O papel da personagem é o de “salvar o dia” de alguma forma, como na história que contei, em que o meu bando e eu acabamos com o ritual que permitiria a um deus maligno voltar à nossa *timeline* (diário de campo, dia 17 de fevereiro de 2020).

---

<sup>101</sup> O anexo B tem uma ficha de personagem de *Tormenta* (T20) para conferir estas informações.

<sup>102</sup> Outro termo para magia, conferir no Mini glossário, apêndice F.

Sim, Arton tem seres humanos... mas também tem muito, muito mais que isso. Arton é também um mundo de heróis aventureiros. Eles estão em toda parte, nos reinos, cidades e vilas. Para cada dez ou doze pessoas normais, há pelo menos um ser com habilidades especiais de combate ou poderes místicos. O heroísmo é trabalho comum em Arton – seja para façanhas menores, como espantar os lobos uma aldeia, até batalhar contra vilões supremos. Existem heróis menores, locais, que protegem suas aldeias, vilarejos e tribos bárbaras; e há também os grandes campeões, lendas vivas que combatem pelo destino do mundo (HOLY AVENGER 1, 1999, p.2).

Os heróis são seres além do comum, mas no jogo funcionam mais como caçadores de recompensas ou mercenários, do que no sentido de ter um coração nobre – o que é bem difícil de sustentar ao longo de uma sessão inteira. Buscam trabalho no “heroísmo” para conseguir algum benefício em jogo. Porém, isso depende da forma como se brinca. Jogadores novatos tendem a ser mais idealistas, festejando suas conquistas nobres<sup>103</sup>. Os mais “maduros” tendem a olhar para o jogo no seu aspecto de regra, considerando que todo desafio gera um tipo de resultado. Kieran Egan fala sobre como o heroísmo pode ser impulsionador da aprendizagem, já que a exploração destes mundos fantásticos traz problemas que podem ser superados quando os heróis fazem coisas significativas, e suas narrativas geram nos estudantes um sentimento de pertencimento, mas também de liberdade e independência (EGAN, 1992).

As regras narrativas no RPG são explícitas, sendo a surpresa um elemento que provoca a diversão. Dentre estes aspectos da *mimicry*, colocados por Caillois (2017), a máscara é o elemento da imersão em que é acionada a hiper-realidade. Isso por causa da potência das imagens que adentram à experiência da produção narrativa. Gaston Bachelard (1973) fala da experiência da máscara como uma intermediária entre o escondido e o que está a mostra, entre o imaginário virtual e o momento de atualização, nos termos de Deleuze. Discuto esta experiência intermediária no subtópico a seguir.

A imaginação no paracosmo funciona como um espaço para realização de fantasias e questionamento da realidade. Nestas obras são criados modelos mentais para lidar com problemas difíceis de abordar na vida cotidiana. Como em *Através do espelho e o que Alice encontrou por lá*, de Lewis Carroll (2009 [1871]), em que o universo onírico é um espaço de

---

<sup>103</sup> A noção de Aretê (*ἀρετή*), para os gregos, é utilizada para o ato heroico, nesta transição de homem: nascimento e iniciação. Tudo isso gera a fundação de uma nova habilidade extraordinária, que vem sendo traduzida como virtude ou excelência. A tradição ocidental a representa como a “expressão do mais alto ideal cavaleiresco unido a uma conduta cortês e distinta e ao heroísmo guerreiro” (JAEGER, 1994, p. 25). Aristo na palavra aristocracia (ordem política dos nobres) deriva desta palavra. Os “ares” das novelas de cavalarias numa empreitada de maior abrangência, com cavaleiros que tiveram que mostrar seu valor em forma de uma busca pela moral, como o *areté* grego. Ainda no exemplo das novelas medievais de cavalaria, a jornada do Rei Arthur em busca do Santo Graal foi um forte influenciador da obra *Senhor dos Anéis*, com o personagem Gandalf em que a o mago cinzento, que descobre sobre o anel do poder e como destruí-lo, pode ser um tipo de Merlin.

suspensão da realidade em que a personagem contrasta com “seres, condutas e marcos que existem em cada um dos seus âmbitos (cada um dos lados do espelho)<sup>104</sup>” (RIVERA, 2014), cada espaço traz um desafio e um problema a ser enfrentado mentalmente.

Por fim, sobre o aspecto de se tornar “outro”, o ser imaginário, Janet Murray o credita ao potencial transformador do *holodeck*. Isso fica evidente no caso das crianças Brontë (Charlotte, Branwell, Emily e Anne) que inventaram *Contos da cidade de vidro, Angria e Gondal* (2010 [1834]) para brincar, as ilhas tinham elementos fantasiosos bem consistentes, firmados pelas visitas frequentes a este ambiente por meio da criação de histórias e realizações de suas fantasias (MACKETH, 1982). No paracosmo dos Brontë, por exemplo, as personagens criadas eram como bonecas: “São avatares operados a distância” (MURRAY, 2003, p. 161). É bem comum na mesa ou depois, em conversas paralelas, os jogadores chamarem seus personagens de bonecos. Para a autora, este espaço moldável e paralelo pode ser um bom lugar para viver práticas antissociais, já que não gerariam riscos, ao brincar repetidas vezes com situações, a ponto de superá-las, ou seja, colocá-las no “campo cultural”.

As histórias dramatizadas podem ser fator de transformação pessoal muito poderoso, no sentido de gerar a catarse, ou um sentimento de *ilyn*x. Alguns casos demonstram que a experiência no mundo virtual tem sido um tipo de processo terapêutico. A encenação também pode ser levada ao oposto extremo, como o escapismo da realidade, desejo por violência gratuita, entre outras questões. A sugestão de Murray (2003) para este impasse é criar um ambiente em que conteúdos antissociais possam ser acessados, modificados e trabalhados até a exaustão, para que seus poderes sejam reduzidos.

Tive uma experiência de transformação pessoal em *Tormenta*, quando voltei a me dedicar a escrever histórias depois de jogar continuamente. Além disso, já vi acontecer em outros RPG personagens jogadoras viverem momentos de liberação emocional, ocasionados por temas que surgiram nas mesas, como abandono infantil, pressão familiar ou mesmo em combates contra “escravocratas”. Estes momentos geram sensações de alívio, gritos de êxtase ou mesmo lágrimas. Na Sessão Zero, um encontro inicial de arbitragem (hábito crescente em mesas), o mestre e jogadores criam seus personagens e fazem acordos sobre temas sensíveis, para que possam ser evitados na narrativa a fim de propiciar uma experiência prazerosa para todos.

---

<sup>104</sup> ...los seres, conductas y marcos que existen en cada uno de los ámbitos.

## 5.2 INTERTEXTUALIDADE

Os elementos dos gêneros no tópico anterior são também fontes de citação, eles vão da linguagem verbal à visual. Isso porque, aqueles imaginários – constelação de imagens – são também representados em *Tormenta*. Arton é morada de elfos, anões, orcs e humanos nobres cavaleiros, como no paracosmo de *Senhor dos Anéis*. Por isso, elementos clássicos das fantasias medievais podem ser encontrados facilmente em *Tormenta*, como de acordo com o Quadro 2, da mesma maneira que D&D.

Quadro 2 – Personagens clássicos nos moldes de D&D e Tolkien



Anões: Golinda, personagem de Trevisan e Borges (Ledd); e Ingram, personagem de Caldela (Trilogia). (p.20)

Elfos: Gwen, personagem de Soarele (A Deusa no Labirinto), e Fren, personagem de Cassaro (*Dungeon Crawlers*). (p.22)



Mago: Ripp, personagem de Trevisan e Borges (Ledd). Cavaleiro: Orion, personagem de Caldela (Trilogia).  
(p.36) (p.52)

Fonte: Manual Tormenta 20, ilustrações de Erica Awano, com cores do Ricardo Riamonde (SVALDI, et al, 2019).

A intertextualidade é marcada por imagens míticas que vão se modificando de um contador de história para outro. Além das influências citadas no tópico anterior, outras podem ser mencionadas, como: narrativa histórica, grandes medos que assumem formas de monstros incompreensíveis, etc. Uma especificidade de *Tormenta* é que estas fontes podem vir também das mídias contemporâneas (literatura *pulp*, animes, desenhos animados, filmes, etc.), não somente da tradição oral dos mitos e contos populares, como em Tolkien. Este é o tema no próximo tópico.

### 5.2.1 Transtextualidade

No gênero narrativo das Sagas, o paracosmo é abundante, fértil e proliferante. Para Rivera (2014), o paracosmo não se desliga dos mitos que tratam da cosmogonia de um povo. Este tipo de narrativa é “vaso comunicante”, ou seja, as imagens folclóricas fluem ali de maneira equivalente para todos os lados. Vou explicar melhor: se Tolkien se embebeu de

literatura clássica épica, romances de cavalaria e contos de fadas, como por exemplo, Beowulf – poema épico anglo-saxão do séc. VIII – que citava seres fantásticos como elfos, anões e dragões, D&D se inspira nestas criaturas da obra tolkeniana; e, por sua vez, *Tormenta* e muitos outros jogos são derivados daí.

Escritores como os Irmãos Grimm ou Charles Perrault, que compilavam contos de fada em forma literária, evocavam o imaginário em novos arranjos textuais. Perrault, por exemplo, usa duas histórias tradicionais para contar Chapeuzinho Vermelho. Um é “o mito de Cronos, em que ele engole os filhos, que de modo miraculoso conseguem sair de seu estômago, e no lugar deles colocam pedras pesadas.” Enquanto que na outra “uma menina<sup>105</sup> é descoberta na companhia dos lobos; a menina usa uma manta vermelha, de grande importância para ela” (BETTELHEIM, 2002, p.50).

Tolkien criou todo um gênero em torno da apropriação de imagens e temas dos mitos europeus antigos e contos de fadas. Anéis mágicos, dragões, anões, reis de nobre coração, são somente alguns exemplos de figuras emprestadas por Tolkien<sup>106</sup>. A potência das imagens dos mitos se mantém viva nas obras que fazem viagens ao mundo da fantasia, em que a magia é possível: “A própria Feéria talvez possa ser traduzida mais aproximadamente por Magia — mas é magia de um ânimo e poder peculiares, no polo oposto ao dos artificios vulgares do mágico laborioso e científico” (TOLKIEN, 2020, p.24).

Tolkien entendia que os elementos mágicos são ramificados pelas árvores de histórias, embaraçados no tecido da língua, e considerava que era difícil saber “o que elas são, o que elas se tornaram para nós e que valores os longos processos alquímicos do tempo produziram nelas” (2020, p. 32). Estes “ingredientes” o ajudavam a cozer um caldo de ossos, do qual ninguém queria saber qual era a “mixórdia de pré-história falsa fundada nas inferências iniciais”.

Com “a sopa”, quero dizer a estória como é servida por seu autor ou contador, e com “os ossos”, suas fontes ou material — mesmo quando (por rara sorte) esses podem ser descobertos com certeza. Mas não proíbo, é claro, a crítica da sopa enquanto sopa (2020, p. 25).

Como todas as artes do cotidiano são tidas às vezes como menos importantes ou valorizadas, isso também acontece com cozinhar, fazer artesanato, e contar histórias. No meu caso, saber de onde vieram os tais ossos que nutrem a sopa foi uma curiosidade, que não fazia

---

<sup>105</sup> De acordo com estudiosos, essa versão teria vindo da história latina, de 1023, de Egberto de Liège, chamada *Fecunda Ratis* (BETTELHEIM, 1997).

<sup>106</sup> Engraçado pensar que, como filólogo, ele tenha criado suas próprias línguas, e, em poesias e versos, sua própria mitologia.

perder o sabor, só o aumentava (diário de campo, 1 de junho de 2018). Tolkien (2020) chamou essa tarefa de “subcriação”, por isso, heróis enganando dragões para desvendar seus tesouros, magos com capacidade de falar com os animais, usando grandes capas e chapéus pontudos são os heróis de suas histórias e de tantas outras.

O imaginário flui como água, da qual as fontes são muitas vezes os mitos. Os elementos das histórias se encaixam bem pelo próprio poder aglutinador das narrativas (BRUNER, 1991). Úrsula Le Guin conta sobre seu processo de criação dos “Contos de Terramar” e sobre a tradição da literatura fantástica:

[...] das histórias de heróis e dos contos fantásticos, que chega até nós como um grande rio que vem do alto das montanhas do Mito – uma confluência de folclore e contos de fadas, épicos clássicos, narrativas medievais, renascentistas e ocidentais, baladas, contos vitorianos e livros de aventura fantástica do século XX, tal como do ciclo arturiano de T. H. White e do grande livro de Tolkien (LE GUIN, 2016).

Também George R. R. Martin escreveu as *Crônicas de Gelo e Fogo* (sequência de livros ainda não concluída), adaptadas nos últimos anos (2011-2019) para a televisão pelo canal HBO. A longa história sequencial se passa em *Westeros* – parte de um paracosmo (BARTH, 2016) –, um continente em constante disputa política em um mundo com invernos longos e extremos. O autor, grande admirador de Tolkien, afirma que, da mesma forma que ele, quis criar uma mitologia para a Inglaterra. Martin dá um toque mais realista para sua fantasia, indo além dos maniqueísmos presentes no gênero, se inspirando, além de no medieval fantástico, na narrativa histórica<sup>107</sup>.

O mundo maravilhoso de Edgar Allan Poe [1809-1849], sobretudo em *O relato de Arthur Gordon Pym* (1997 [1838]), com suas imagens poéticas densas, carregadas de imagens subjetivas, influenciou muitos outros do gênero. Um deles foi H.P. Lovecraft. Suas obras contam histórias que envolvem escavações arqueológicas ou investigações de cultos antigos, abandonados. Algumas dessas missões acabam em mortes ou na descoberta de um mal tão grande e inexplicável que leva as personagens a sucumbirem à loucura. O nome dado a este aspecto assustador é ‘terror cósmico’, que tematiza o desconhecido e inexprimível.

As histórias lovecraftianas se passam em lugares comuns, cidades conhecidas ou espaços inexplorados. Porém, as personagens são conduzidas a conhecer cultos secretos a divindades abandonadas, mantidas por tradições familiares ocultas, ou outros motivos. Todas

---

<sup>107</sup> Estas informações foram retiradas do trabalho de Barth (2016), já citado aqui, além da matéria de Charles Yu Cf. em (YU, 2018).

estas representações compõem o *Cthulhu Mythos*, conjuntos de entidades monstruosas ou divindades cósmicas, que foram compartilhadas com outros autores do gênero, como Robert Bloch e Robert E. Howard (MORENO-GARCÍA, 2020).

A própria tormenta pode ser compreendida como uma manifestação do *Cthulhu Mythos*, pois ela é de natureza oposta à de Arton. Os seres têm comportamento de colmeia, tornando tudo que toca “maníaco e depravado”, “invasores são chamados lefeu, ou demônios da *Tormenta*; seres tão bizarros, tão macabros, que só conseguimos vê-los como insetos monstruosos — os limites daquilo que a inteligência racional consegue imaginar.” (SVALDI, et al, 2019, p. 299). Cassaro argumenta de acordo: “o próprio *Tormenta* também tem sua inspiração no horror lovecraftiano; monstros aberrantes de outra realidade, capazes de enlouquecer a mente racional, incapaz de aceitar sua existência” (DRAGÃO BRASIL 126, 2017, p.17).

Na minha percepção, posso dizer que, assim como as sopas são feitas por diferentes autores, seus ingredientes e sabores variam no clima, na ambientação e no tom. Por exemplo, Leonel Caldela demonstra entusiasmo em fazer descrições escatológicas e aterrorizantes, mostrando uma influência clara de *O chamado de Cthulhu* (2009 [1926]), e de outras obras de H. P. Lovecraft. Enquanto isso, Karen Soarele tem um ritmo mais lúdico e divertido, com ênfase nas relações interpessoais dos personagens, bastante influenciada pelo gênero infanto-juvenil de *Harry Potter* de J. K. Rowling [1998-2007]. Já Marcelo Cassaro mantém a linha inspirada na cultura japonesa, com inimigos que se transformam em monstros gigantes e megazords, como os robôs gigantes da minha infância. Suas tramas são leves e divertidas, mais engraçadas e cartunescas, épicas dessa forma. J. M. Trevisan tem um estilo que mistura trama dramática e política (sobre temas sociais inclusive, como exclusão, ausência do cuidado social, etc.) com combates e lutas de arena, num jeito leve muito característico do mangá.

*Tormenta* respeita as regras de elaboração do gênero de fantasia, onde as imagens correm pelas fontes de outras histórias. Dentre elas, destacam-se as do gênero comum, no caso de *Tormenta*, Tolkien e D&D. Como foi possível observar no Quadro 1, nas raças de seres do cenário, humanoides de variados tipos, com suas características físicas, “etnias” ou ocupações.

Em *Tormenta*, os anões são mineradores que vivem nos subterrâneos de Doherimm, e são filhos da deusa da noite, Tenebra; os elfos são seres “perfeitos” em relativa harmonia com a natureza, esnobes, filhos da deusa dos elfos Glórien, tendo sido expulsos pela Aliança Negra

de Lamnor, ilha ao sul de Arton; ou humanos, que podem ser dos mais variados tipos, filhos da deusa da ambição, Valkária.

Os trabalhos a que se dedicam também podem diferenciar as categorias de personagens. Por exemplo, os magos são estudiosos em modificar as leis naturais ao seu favor, podendo ser devotos da deusa da magia, Wynna; ou ainda, outro clássico da literatura de fantasia medieval, o cavaleiro ou paladino, é um nobre de coração que dedica sua força para proteger um domínio, que pode ser reino, causa, povo, etc.

Além destes, outros personagens do gênero “capa e espada”, como os mosqueteiros (*swashbucklers*), também são tipos de personagens heróicos disponibilizados para produzir narrativas derivadas de *Tormenta*. Nargom, por exemplo, personagem de J. M. Trevisan, ligado à Guilda do Macaco<sup>108</sup> (*streaming*<sup>109</sup> da mesa oficial da Jambô), é um bucaneiro humano que luta com armas de fogo – consideradas raras no cenário –, representa uma das imagens deste tipo de narrativa.

---

<sup>108</sup> Guilda é uma noção medieval que se dá a grupos de especialistas em forja ou outra artesanaria. Macaco é uma referência a uma taverna em Holy Avenger, a do Macaco Caolho.

<sup>109</sup> *Streaming* é um serviço de internet que se opõe ao *download* (tele transferência) de dados. O conteúdo é transmitido ao vivo (no momento em que é produzido) ou à pedido (disponível para acesso via *link*). Nos últimos anos, tem crescido a transmissão de jogos de videogame *online*, ou no caso de *Tormenta*, mesas de RPG. A Guilda do Macaco foi uma mesa de RPG dos criadores que consistiu em videoconferências auxiliadas por outros sistemas de rolagem de dados, exibição de imagens, etc. transmitida pela *Twitch.tv* e *Youtube*. Conferir em: <https://www.youtube.com/watch?v=mFlw16GEQdg/>

Figura 8 – Nargom, bucaneiro, malandro e escorregadio, personagem de J.M. Trevisan para *Stream* da Guilda do Macaco.



Fonte: Manual T20, ilustrado por Erica Awano, com cores do Ricardo Riamonde (SVALDI, et al, 2019, p.46).

Nesta mesma energia, *Tormenta* traz elementos dos mitos clássicos, como os minotauros, ser masculino, com cabeça de touro e feições humanas, que escraviza os outros grupos para procriação, exploração e sustentação econômica do Reino de Tapista. Esta é uma região formada por labirintos, que simula Roma antiga, nas vestimentas, costumes e valores. Este foi o local onde se desenrolou a história da elfa Gwenn, que voltou para libertar o povo élfico de Tiberius. Minotauros representam a força física como sendo superior às outras: “Com corpo de homem e cabeça de touro, era membro da arrogante raça que governava o império do oeste com punho de ferro. Tinha orgulho em ordenar e ferir. Mataria, se julgasse adequado. Acreditava que a opressão pela força era seu legítimo papel na sociedade” (SOARELE, 2017, pp.97-98).

Outro tipo de personagem é o das nagas, seres devotos do deus da traição, Sszas, simbolizado por uma naja em bote. Na primeira vez que vi nagas, foi um choque para mim, pois elas podiam ser malignas, sendo que na minha crença, nagas são sábias, guardadoras de

segredos e tesouros, símbolos da energia da natureza<sup>110</sup>. Obviamente, não se tratam das mesmas. Elas são representadas no jogo como trapaceiras, sedutoras e metade humanas, metade cobras: “uma mulher alta, de olhos grandes, boca expressiva e cabelo metade negro, metade vermelho, que desce longo pelo peito e pelas costas. Ela usa um colar, pulseiras e nada mais, mas o que mais chama sua atenção é que abaixo da linha da cintura ela tem o corpo de uma cobra — é uma *nagah*, um tipo de povo-serpente” (SVALDI, 2015, tópico 523).

Outro caso de transtextualidade está na localização geográfica do cenário, o local ermo como o Deserto da Perdição, onde o deus-sol, Azgher, é cultuado, evocando o clima de “Mil e uma noites”, das histórias narradas por Sherazade para o Sultão Xariar: o ar quente, a areia do deserto, feiras públicas, sultões e disputas políticas. Além disso, na criação de personagens, um dos tipos que o jogador pode ser é meio gênio, *qareen*, cujos poderes vêm de realizar desejos de outros.

— O que é o tesouro, meu senhor?

— Uma lâmpada a óleo.

A abertura.

— Peço com humildade que conceda-me tempo para pensar, senhor dos raios de Azgher.

— Conheça o bazar, meu amigo. Enquanto isso, pense no favor que poderá fazer, ao tirar uma pérola das patas de um comedor de porcos (CALDELA, 2008, p.205).

Outro exemplo provindo de contos maravilhosos é o caso da goblin Gradda – apresentado no Quadro 3. Este é um pouco mais complexo, porque ela é da raça goblinóide, faz parte da “Aliança Negra”. Os goblins são um caso à parte em *Tormenta*, do qual pretendo falar melhor mais adiante, mas estão presentes também em *Senhor dos Anéis*, como os Orcs (tradução em português, ou gobelins) e em D&D. Em ambos são monstros irascíveis e malignos. Gradda voa em um pilão, agarrada com o bastão de macerar, é mal-humorada mas acaba se provando uma feiticeira guerreira de valor para o líder da Aliança Negra, Thwor Ironfist.

---

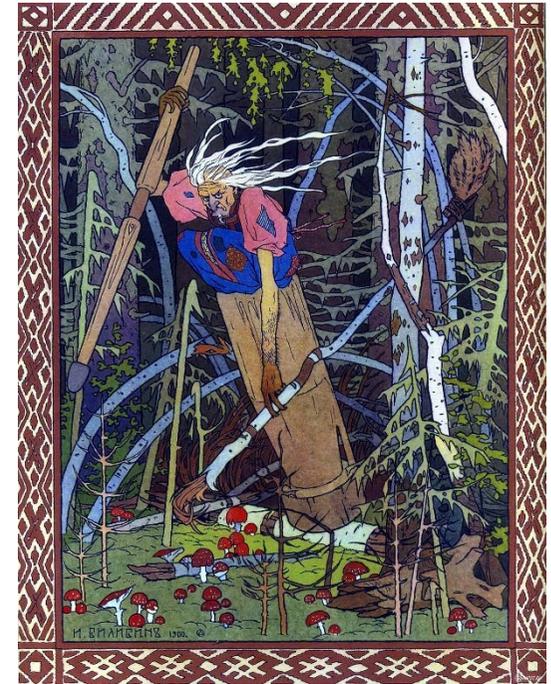
<sup>110</sup> Isso porque sou praticante do budismo tibetano.

Quadro 3 – Gradda, goblin, maga de combate, personagem de Leonel Caldela em *A Flecha de Fogo* (2018).

— Às vezes. Ela tem nome. Gradda, a Pútrida. Goblinoides consideram isso um título honorífico, acho. Já houve muitos relatos das duas atacando em conjunto. Na primeira vez que ouvi um menino falar sobre uma bruxa voando em um pilão enquanto uma sombra caçava os membros de sua família um por um, achei que fossem fantasias de uma criança apavorada. Mas era tudo verdade.



(CALDELA, 2018, p.109)



Baba Yaga, do folclore eslavo. (quadro: Русский: Баба Яга, de Ivan Bilibin, 1900)

Fonte: Manual T20, ilustrado por Erica Awano, com cores do Ricardo Riamonde (SVALDI, et al, 2019, p.23).

A copresença nesse caso vai além do plágio ou da cópia: Trevisan (2018) argumenta no prefácio de *A flecha de fogo* que em meio ao acaso lhe surge uma ideia, como uma transcendência e um caminho de possibilidade. Esta ideia se fez como a imagem, que se mostra como lâmpada e representação ao mesmo tempo, e mais que isso, ela dá força a produção de uma outra dimensão da história, a da profecia, da flecha de fogo. Posteriormente, essa ideia foi compartilhada com outro autor, Leonel Caldela, que recebeu a missão de criar uma saga que culminasse com a ascensão de Thwor à divindade do Panteão.

### 5.2.2 Evocação

Como o paracosmo é um mundo completo com toda “a idiossincrasia dos povos que ali habitam”, é comum “o surgimento de bestiários” (OSÉS GARCÍA, 2020). Listas infundáveis de monstros estão presentes nos manuais de RPG, e os mestres utilizam estes seres como desafios para os jogadores combaterem ou deles desviarem. Os RPG têm uma característica comum com jogos digitais, o fato de serem enciclopédicos, capazes de armazenar muita informação, daí a necessidade de subdivisões para os conteúdos (MURRAY, 2003).

Os monstros podem ser criados para serem modificados pela via do imaginário do contexto de recepção dos grupos, ou criados aleatoriamente, como feito no programa – *stream* via *Youtube* – *Monster Chefe*. Este é uma “paródia do famoso programa culinário da TV aberta, mas com monstros. Pilotado por J.M. Trevisan, Álvaro Freitas e Felipe Della Corte, a ideia do programa é criar um monstro de *Tormenta* do zero, com “ingredientes” e “temperos” escolhidos pelos participantes e espectadores” (DRAGÃO BRASIL, 2019, p.81).

No primeiro caso, o Tirano Ocular, que homenageia o *Beholder* de D&D, copresente na obra de Leonel Caldela, como no quadro 4.

Quadro 4 – Tirano ocular de *Tormenta* e *Beholder* de *D&D*.

Tirano ocular

Beholder<sup>111</sup>

Era uma coisa bizarra, um gigantesco globo de carne que flutuava à altura de suas cabeças, e no centro do globo havia um imenso olho, e a bocarra aberta com dentes finos e agudos e longos. Dentes demais. Do globo saíam inúmeras hastes, e na ponta de cada uma um olho, e eles olhavam para todas as direções, e o monstro parecia muitos, sendo apenas um.



(CALDELA, 2003 p.49)

(MEARLS, et al, 2014, p.28)

O acesso à cultura é uma questão fundamental para pensar a imaginação como espaço de criação. “Há tempos, a psicologia estabeleceu a lei segundo a qual o ímpeto para a criação é sempre inversamente proporcional à simplicidade do ambiente” (VIGOTSKI, 2009, p. 41), ou seja, as referências culturais anteriores são muito importantes para dar repertório à imaginação. Além de terem processos de autoria similares aos das *fanfics*<sup>112</sup>, as narrativas produzidas em mesas de RPG recebem influência das mídias, não só o paracosmo exige um tipo de recepção produtiva (RIVERA, 2014).

*Tormenta* traz plataformas que utilizam mídias impressas e digitais como métodos de produção narrativa. As formas de criação narrativa são similares às *fanfics* – gênero de escrita literária que utiliza como ponto de partida mundos ficcionais conhecidos e divulgados pela cultura *pop*. Os RPG são mídias em grande parte impressas, e os novos letramentos tendem a ser mais digitais, porém incluem aquela autoria muito própria, que citei acima, assumindo um novo *ethos* na forma de práticas socioculturais de leitura e escrita mais participativas,

<sup>111</sup> Não consegui identificar exatamente o autor deste personagem/antagonista, muito menos do seu ilustrador. Este fenômeno é comum no contexto do RPG, em que a autoria é mais diluída em uma rede de criadores, neste caso, o sistema de RPG. Identifico os nomes de todos os autores na referência mais completa no Apêndice F.

<sup>112</sup> A escrita das *fanfics* é dividida em tipos diferentes de *mix*, como dentro do cânone (aquelas que se prendem ao máximo ao texto fonte de onde a narrativa deriva); universo alternativo (transformações das histórias canônicas); *cross-over* (personagens de paracosmos de autores diferentes que se encontram), narrativas de relacionamento, *shipper* (histórias em que unem personagens que não se relacionavam no cânone); e auto inserção (quando o escritor se insere na história) (LANKSHEAR, KNOBEL, 2006).

colaborativas e distribuídas (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007), bem presente no contexto das comunidades de RPG.

O próprio manual de *Tormenta 20* se inicia falando sobre a relação entre a imaginação e as mídias contemporâneas: “Todos já passamos por isso. Um filme, livro ou quadrinho que você teve vontade de mudar. [...] Você queria um final melhor. Você poderia imaginar um final melhor” (SVALDI, et al, 2019 p.8). O espectador é colocado no lugar de diretor, de escritor ou produtor, o que de alguma forma reconhece neste processo imaginativo a afinidade na relação leitor/autor. Da mesma forma, Rivera argumenta sobre os paracosmos que estes: “pré-selecionam um leitor-modelo capaz de ler livros muito longos e de se relacionar e abstrair dados ou partes específicas. Provocam o que tem sido chamado de “recepção produtiva”, daí o grande número de fãs” (RIVERA, 2004, p. 70).

O conceito de leitor-modelo em Umberto Eco indica que o autor de ficção formula “regras de um jogo” em que o leitor “está ansioso para cair” (2006, p. 16). Eco se posiciona da mesma forma que Roland Barthes (2004) – quando este coloca que o verdadeiro lugar da escritura é a leitura. O texto é como uma teia de aranha, um todo formado por laços e fios, a armadilha é previamente planejada e nós caímos como moscas.

**Esse tipo de espectador (ou de leitor, no caso de um livro) é o que eu chamo de leitor-modelo — uma espécie de tipo ideal que o texto não só prevê como colaborador, mas ainda procura criar.** Um texto que começa com “Era uma vez” envia um sinal que lhe permite de imediato selecionar seu próprio leitor-modelo, o qual deve ser uma criança ou pelo menos uma pessoa disposta a aceitar algo que extrapola o sensato e o razoável (ECO, 2006, p.14-15 [grifo nosso]).

O movimento entre imaginário midiático e imaginação integra esta recepção produtiva, em que por mais que racionalmente dispostos a assistir alguma mídia, nós vamos querer trazer a ela algum acréscimo. Girardello faz um resumo deste processo: “por mais concentrados que estejamos, outras cenas nos virão à mente, além das imagens na tela. São aquelas que emergem em pensamento e que só vemos com o “olho do espírito”, mesmo quando nossos olhos estão abertos e nossa retina reflete as cenas do filme” (GIRARDELLO, 1998, p. 84).

Desse modo, elas são transgressoras de convenções como a propriedade intelectual, já que, especialmente nos contextos de cultura *pop*, se utilizam socialmente de imagens pré-existentes para produção de narrativas compartilhadas, como no exemplo, imaginário da *Ilha do Dr. Moreau* (2017 [1896]) de H. G. Wells, *O Chamado do Cthulhu*, de H. P. Lovecraft (2019 [1928]), ou da série de filmes *Star Wars* [1977-] de George Lucas. Este trânsito entre universos

de fantasia é uma das manifestações da imaginação como labirinto de espelhos de Kearney (1998). A produção narrativa nos meios de RPG e *fanfics* utiliza amplamente essas imagens, paródias e pastiches destas e de outras formas clássicas do gênero fantasia como parte dos seus procedimentos criativos. Não somente a literatura, mas outras manifestações narrativas do cinema e televisão, são as fontes a partir das quais as imagens são “recicladas”.

Essa evocação de elementos reciclados pode ser uma forma de colaborar com a interpretação do leitor. Um exemplo disso é a troca semiótica entre emissões de televisão em *streaming* famosas e *Tormenta*. “Em 2016, o sucesso da série *Stranger Things* motivou J.M. Trevisan a divulgar a capa falsa de uma suposta nova edição da *Dragão Brasil* com uma adaptação da série (já que tanto o logo da série quanto da revista usavam a mesma tipografia)” (FREITAS in DRAGÃO BRASIL 142, 2019, p.81). A revista *Dragão Brasil* na época estava extinta, e a brincadeira movimentou tanto as mídias sociais que os criadores resolveram reativá-la por meio de financiamento coletivo continuado<sup>113</sup>. *Stranger things* e *Tormenta* compartilham a mitologia lovecraftiana (CASSARO in DRAGÃO BRASIL 142, 2017), por isso, a revista inaugural desta nova fase trazia o monstro “Demogorgon” – mistura do antagonista de D&D “e o monstrengo máximo de *Stranger Things* nesta adaptação reimaginada para *Tormenta* RPG” (BENEDETTO in DRAGÃO BRASIL 126, 2016, p.5).

Os monstros nestas narrativas são sempre personagens do mestre, antagonistas ou parte do cenário que assumem o papel de desafios a serem enfrentados. Neste caso, o labirinto de espelhos é praticamente desenhado: “O texto adapta a história do Demogorgon da série, que já é uma adaptação de monstro de D&D para o ser alienígena, para um monstro semelhante dentro de *Tormenta*, com as especificidades de uma história de fundo e de atributos e valores para inseri-lo no jogo” (idem).

---

<sup>113</sup> Disponível em: <https://apoia.se/dragaobrasil>. Parte dos serviços de cauda longa da Editora Jambô: Modelos de mercado que ao invés de fazer um produto que agrada todos os tipos de gostos, desenvolve mercadorias para nichos específicos, com mais qualidade, e os vende por um tempo mais alongado, por isso, mercado de cauda longa (Ver mais em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Long\\_tail](https://en.wikipedia.org/wiki/Long_tail)).

Figura 9 – Capa da revista e retomada da DB pela Ed. Jambô.



Fonte: Dragão Brasil 112, 2016.

Além de transformá-lo em um boneco para o jogo, a adaptação tem um papel de compreensão da imagem do monstro alienígena cruel. Ao adaptá-lo para o modelo mental de *Tormenta* conhecido, os espectadores/leitores podem entender melhor as dinâmicas de suas especificidades não explícitas pelas regras da ficção, estabelecidas entre espectador e produção. Além de buscar familiaridades entre um paracosmo novo e outro familiarizado.

O imaginário midiático e o da narrativa ficam se entrecruzando nessa relação de semiose que é elaborada na recepção/leitura. Pode acontecer o movimento para o outro lado também, como neste caso da revista Holy Avenger, em que Lisandra é uma clériga da deusa da vida, Allihanna, e por isso, tem o poder de gerar vida natural com a força da sua magia divina. No quadrinho, suas pegadas são desenhadas como capazes de gerar flores, de modo similar aos passos de Shishigami – deus da floresta em Princesa Mononoke – que ao andar faz nascerem e morrerem flores e folhas sob seus pés, como no quadro 3.

Quadro 5 – Alusão ao poder da vida, feito no anime e representado no mangá.



Lisandra, Dahlan (um tipo de ninfa das árvores e das plantas), druida da deusa da natureza, Alihana, tem capacidade de gerar vida natural com seu poder mágico. Ilustrado por Erica Awano (HOLY AVENGER 40, 2000, p. 29)



Shishigami, deus da floresta em Princesa Mononoke de Hayao Miyazaki, quando caminha, dos seus passos surgem plantas e flores que rapidamente morrem, simbolizando o ciclo vida-morte. (MONONOKE HIME, 1997)

Fonte: Captura do quadro de Holy Avenger 40 (2000) e da tela do filme “Princesa Mononoke” de Miyazaki (1997).

Outro exemplo está no *token* do deus do caos, Nimb, da mitologia de *Tormenta*. Ele representa o acaso, a loucura e a aleatoriedade, uma ideia abstrata. Por isso, sua representação tem, além de sua figura conhecida que parece um Leprechaun (ser folclórico da Irlanda), uma coleção de similaridades no campo amplo da cultura geral: Rick (da série *Rick and Morty*<sup>114</sup>), um coringa (*Joker*, do baralho), Saturno devorando um cachimbo (*mix* da pintura de Goya<sup>115</sup> com o cachimbo de Magritte<sup>116</sup>), um *glitch*<sup>117</sup>, entre outras imagens que colaboram com a interpretação do deus do caos no contexto do jogo.

<sup>114</sup> *Rick e Morty* (2013 – atual), série de animação adulta norte-americana de comédia e ficção científica criada por Justin Roiland e Dan Harmon para *Adult Swim*, exibido no canal *Cartoon Network*. Rick é um cientista de 70 anos que constrói suas máquinas e tecnologias de viagem temporal, a outras dimensões e interplanetárias, alcoolista, excêntrico e nihilista e leva Morty – seu neto adolescente – para suas desventuras.

<sup>115</sup> “Saturno devorando a um filho” [1823] de Francisco Goya, pintura sobre reboco tornada tela, exposta no Museu do Prado em Madri, Espanha.

<sup>116</sup> Referência a “A traição das imagens” [1929] de René Magritte, pintura surrealista, localizada no Museu de Arte do Condado de Los Angeles.

<sup>117</sup> Glitch Art é a exploração estética dos erros em imagens reproduzidas de maneira analógica ou digital. Para conhecer mais, acesse a página do artista brasileiro Glitxi: <https://www.glitxi.com/>

Figura 10 – Nimb, deus do Caos.



Fonte: Ilustração de Ricardo Mango, parte da recompensa do T20 (SVALDI, et al, 2019, p.101).

Esta é uma dinâmica do imaginário, a de gerar desdobramentos semânticos, ou seja, uma obra se relaciona com a outra, mesmo quando a imagem não corresponde diretamente a ela, quando não é a mesma imagem. Se trata da alusão e da copresença neste caso. Ao falar sobre uma referência, ela imediatamente é seguida por outra. Bachelard argumenta que uma imagem puxa a outra, criando um movimento que organiza e engaja. É aquele tipo de reverberação da imagem, falada no capítulo anterior.

Obviamente, não se trata apenas de imagens passageiras, de visões efêmeras. Nem todo movimento é um rosário de imagens. [...] Compreende-se então seu papel numa narrativa que pede ao leitor uma participação profunda no devir ascensional. É por uma necessidade vital, como uma conquista vital sobre o nada, que se torna parte numa ascensão imaginária (BACHELARD, 2001, p. 60–61).

Diferente do cinema, em que uma imagem segue a outra criando uma ilusão de ótica, o imaginário se constitui deste plano de afetação, em que as imagens trabalham juntas na elaboração de um efeito intencional do artista (mesmo que de maneira inconsciente). O caos é um sistema complexo, definido por imagens do repertório do leitor, cuja imaginação opera ao lado da semiose, naquele processo transformador vertical, que gera o *insight*.

A evocação de elementos nostálgicos – para o público – também é um trunfo para o processo de criação semiótica em *Tormenta*. Outra lógica que faz parte desse processo é a da criação de *memes*, unidades de cultura – imagens, ideias – transmitidas de uma pessoa para outra, em larga escala, num processo de imitação análogo à transmissão genética (DAWKINS, 2007; MARTINO; GROHMANN, 2016). Isso acontece independentemente da internet, quando algo numa mesa impacta todos jogadores, porque é engraçado ou absurdo, e vai sendo repetido infinitamente. Um exemplo disso são os talentos que os personagens podem escolher, do tipo: “Duro de matar”, que faz referência a protagonistas de filmes de ação estadunidense, como *John McClane* e *Rambo* (CASSARO, et al, 2013, p.98) ou “Membros Estendidos” que faz referência a poderes de projeção do corpo, como no personagem *Dhalsim*, de *Street Fighter* (CASSARO, et al, 2013, p.113).

Estas dinâmicas ficam evocando um momento anterior, para causar um mesmo efeito novamente, por meio da lembrança que emerge. Este tipo de recurso está bem presente nos fenômenos de recepção nas obras contemporâneas, que ficam retomando os elementos da cultura de partida, para aumentar o valor estético da experiência. No meio da cultura *pop*, acaba se encerrando um mundo de autorreferência e de acúmulo enciclopédico de informações da cultura geral. O que nem sempre é bem visto: “é legal quando a obra te faz ir além em se aprofundar em informações que ela apresenta, mas essa coisa de [...] eu gosto dessa obra porque ela tem mais “referências”, eu não tenho mais paciência para isso” (SVALDI, in: PODCAST DRAGÃO BRASIL 14, 2018, 26’40”).

Concebe-se que é normal que os conteúdos culturais estejam emaranhados ao processo criativo, excluir este fator deixa a experiência muito banal. Os autores acabam diferenciando referência de *easter egg*, como uma informação-surpresa que não impede a experiência de ser fluida. Esta prática se iniciou no contexto de desenvolvimento de tecnologias digitais:

No contexto do *software* (...), *Easter egg* é um recurso oculto ou uma novidade que os programadores colocaram em seu *software*. Em geral, é qualquer coisa oculta e divertida que um criador esconde em sua criação apenas por seus próprios motivos pessoais. Isso pode ser qualquer coisa, desde uma lista oculta dos desenvolvedores a comandos ocultos, piadas e animações engraçadas. Você ficaria surpreso com quantas coisas contêm *easters eggs* (...) (LANKSHEAR; KNOBEL, 2006, p. 76)<sup>118</sup>.

---

<sup>118</sup> *Easter egg*: In the context of software (get that Cadbury Bunny out of your head!), an Easter Egg is a hidden feature or novelty that the programmers have put in their software. In general, it is any hidden, entertaining thing that a creator hides in their creation only for their own personal reasons. This can be anything from a hidden list of the developers, to hidden commands, to jokes, to funny animations. You'd be surprised just how many things contain Easter Eggs... just look at the list that has accumulated here!

Enquanto, o “ovo de páscoa” tem a ver com um elemento surpresa colocado no meio da narrativa atual, para ser encontrada por um “leitor atento” que esteja disposto a fazer uma caça. Pode fazer referência a outro *easter egg* famoso<sup>119</sup>, a um *meme* ou ainda a outra parte da mesma obra. Gera um tipo de jogo interativo entre criadores e público. Os autores de *Tormenta* acreditam que deve existir um equilíbrio deste jogo, já que se houver regras demais – o que implica ao leitor conhecer todas referências ali contidas para compreensão – o jogo perde o sentido, porque estreita demais o público que o acessa. Trevisan sugere que “o texto [tem que] estar dentro do quadrinho, [...] tudo ali, você não precisa sair dali, este é o ideal”. Os próprios autores revelam:

Trevisan – ou você faz como bônus, tipo no Ledd [...], na verdade [são] coisas tradicionais de mangá você escolher um tema para nome aos personagens, tipo [...], meus personagens de Yuden tinham nomes de jogadores da seleção alemã campeã da copa de 90, por isso que o Klinsmann se chama Klinsmann.  
 Caldela – na trilogia, os personagens de Yuden tem nomes saxões – povo que vivia na Alemanha que não são os germânicos, nem os alemães de agora...  
 Trevisan – exatamente, se você souber, ótimo, se não souber tudo bem também, é tipo um bônus, um *easter egg*... (PODCAST DRAGÃO BRASIL 14, 2018, 27’31”).

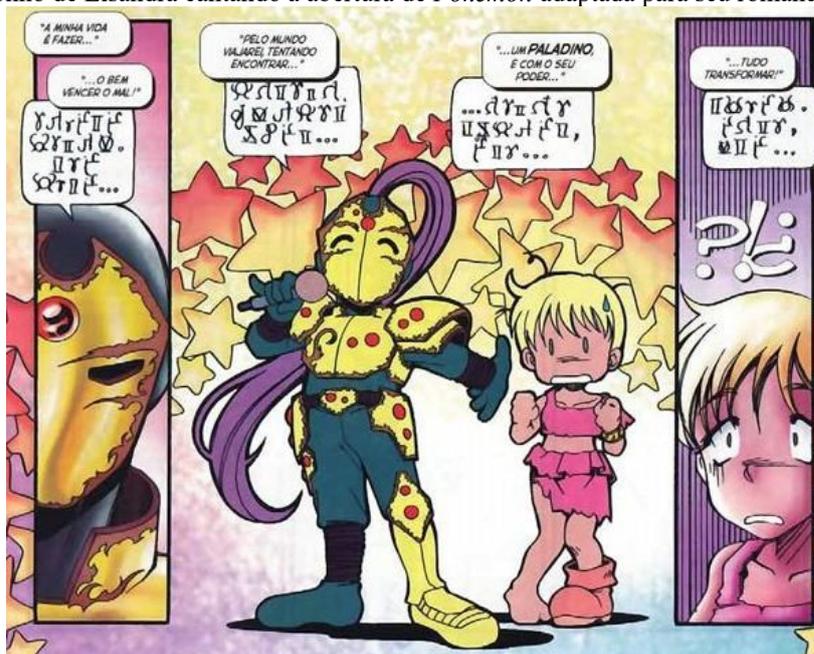
Este *easter egg* que os autores apresentam sobre Yuden é uma dica de interpretação, já que os yudenianos, no cenário *Tormenta*, são uma paródia do nazismo, e as palavras escolhidas fazem referências diretas a algo que os leitores possam “pescar”. Este tipo de estrutura se baseia numa autoria contemporânea, pautada nas práticas de *remix*, que é o procedimento de combinar e manipular artefatos culturais, transformando-os em novos tipos de misturas e produtos criativos (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007).

Lankshear e Knobel (2006) observam também que além da *fanfic*, existem também a *songfic* e a *poetryfic*, muitas delas carregadas de desenhos de mangá e quadrinhos. Incorporam também letras de músicas (remixadas) e vestir-se conforme o personagem favorito, encenando cenas favoritas. Em *Holy Avenger*, vários quadros são temperados com as músicas de aberturas de mangás clássicos, fazendo *remixes* que evoquem no leitor um sentimento de intimidade, como é possível ver na Figura 9.

---

<sup>119</sup> Um *easter egg* famoso é procurar no buscador “Google” o termo “answer to life the universe and everything” que faz referência à série de livros *Guia do Mochileiro das Galáxias* de Douglas Adams de (2011 [1979]).

Figura 11 – Sonho de Lisandra cantando a abertura de *Pokémon* adaptada para seu romance com Paladino.



Fonte: quadro de Holy Avenger 16, concepção e roteiro de Marcelo Cassaro, ilustrado por Erica Awano, colorido por Marcos Reis (2000, p.8).

Um outro tipo de *remix* é o  *mashup*, termo que veio do contexto da música, e hoje em dia, é aplicado para fusão de interfaces de programação e bancos de dados. O fruto deste *mix* é um novo sistema baseado em outros que já existem para novas necessidades e intenções. *Mashup* requer conhecimento técnico específico, como identificar quais são as necessidades e propósitos de um código de linguagem de programação.

Os  *mashups* criam ferramentas de processo inovadoras e úteis a partir das ferramentas existentes, às quais agregam valor ao permitir que, em combinação, façam o que não poderia ser feito anteriormente. Esta é uma forma de personalizar e adaptar os recursos existentes para atender a objetivos específicos, talvez mais comumente entendidos no momento por referência ao surgimento de *apps* (de “aplicativos”) para telefones celulares e *tablets* (bem como na internet)<sup>120</sup> (LANKSHEAR; KNOBEL, 2006, p. 109).

No meio dos jogos,  *mashups* se relacionam com as mecânicas dos sistemas de RPG, que podem ser adaptações ou misturas dos procedimentos narrativos adotados. *Mashups* são autorias possíveis em sistemas abertos, ou seja, que têm licenças de uso e compartilhamento não proprietário. A revista Dragão Brasil apresenta mensalmente  *mashups* que adaptam para *Tormenta* aspectos narrativos de séries, videogames, *animes*, etc. Isso para que os jogadores

<sup>120</sup> *Mashups create innovative and useful – purposeful – process tools out of existing tools, to which they add value by enabling them, in combination, to do what could not previously be done. This is a form of customizing and tailoring existing resources to meet niched purposes, perhaps most commonly understood at present by reference to the emergence of apps (from ‘applications’) for mobile phones and tablets (as well as on the internet).*

coloquem em sua mesa elementos que provoquem aquele sentimento de familiaridade que acrescenta um sabor extra à experiência narrativa:

entendi como funciona entrar num lugar imaginário que já foi explorado. É sentimento de nostalgia, uma emoção de apego e afeto. [...] Isso aconteceu comigo hoje porque li uma matéria que adaptava um desenho animado que amo muito, mas foi descontinuado [...]. Ler foi como traduzir meu desenho do coração me trouxe um brilho, posso realmente estar lá de novo (diário de campo, 30 de julho de 2019).

O limite entre a informação adicional e a imagem evocativa depende do conjunto de referências culturais do leitor em seu processo de tessitura do contexto maior. As referências de *easter eggs* tendem ser mais próximas da sua fonte de origem, recebendo poucas modificações no processo adequação ao texto que as apropria, para serem facilmente identificadas. Isso é só um exemplo da presença forte do imaginário midiático nas narrativas rpgísticas, criando até práticas culturais similares.

A intertextualidade mais marcante para mim foi a do tipo mito pessoal, que se assemelha muito à imagem poética, capaz de reverberar a cognição, fazer sonhar e devanear. Isso tudo de tal forma que incentiva a produção narrativa sobre aquela imagem. Colhi alguns exemplos, que incluem nestes casos os comentários dos autores, a produção narrativa e a “referência” de onde a imagem foi retirada (no quadro 4, o caso do Jaguar, divindade mesoameríndia).

A personagem Oihana é uma druida que saiu em aventura para encontrar as planícies com seu jaguar, chamado Presa Ligeira. Ela se mete num combate contra um mago maligno e seu companheiro animal morre. No exemplo do quadro, a personagem é tomada de ferocidade pela perda, e se metamorfoseia em jaguar, assim fecha seu rito de formação, podendo retornar a seu povo. A inspiração veio da presença do jaguar nas manifestações culturais que a autora conheceu em uma viagem ao México. O Jaguar, como imaginário indígena, simbolizava o trânsito entre mundo espiritual e material, no combate contra forças malignas, pois caça a noite. Os xamãs tinham o poder de se transfigurar em Jaguar, e os guerreiros de elite astecas mimetizavam o jaguar em emboscadas na mata.

A autora enfatiza várias vezes o quanto ela queria compartilhar essa imagem, como ela era marcante e significativa pela própria palavra que evocava nela um sentimento desconhecido que encontrou vazão na obra. Para mim, a manifestação de Oihana se ligava diretamente a um elemento da minha infância, pois “eu assistia a novela “Pantanal” (1990) da emissora “Rede Manchete”, em que a personagem Juma Marruá se transformava em onça pintada. Me lembro de todas as vezes em que eu pequena assistia as cenas, me arrepiava” (diário

de campo, 11 de fevereiro de 2020), o que não foi diferente com a transleitura do livro. Não podemos conhecer totalmente o mundo da natureza que, por sua infinita rede de relações, vem pelo imaginário como desconhecido e intrigante.

Quadro 6 – Jaguar como texto e como imagem.

<p>O último grito de Oihana se prolongou por um longo momento, ensurdecedor. Ela tentou colocar a dor para fora, mas foi inútil. Então ergueu a cabeça e localizou o culpado por aquela tragédia, o monstro cinza-sujeira. As pupilas da menina se afunilaram, transformando-se em dois riscos verticais. A face se contorceu, como a de um animal acuado. A amargura extrapolou em forma de cólera, e ela disparou de encontro a ele, desarmada, intercalando os pés e as mãos no terreno tortuoso. Não importava que fosse pequena. Arremeteu contra o inimigo.</p> <p>O monstro desviou do primeiro ataque. Desviou do segundo. Oihana trincou os dentes, incapaz de conter a fúria. Rosnou de raiva. Então sua pele negra e lisa mudou de cor. Tornou-se amarelada, encimada por uma camada de pelagem curta, de mesma cor. Manchas pretas surgiram, com toques de laranja. O corpo inteiro mudou de forma. Onde havia mãos, surgiram patas robustas. A coluna se remodelou, terminando em um rabo comprido. O rosto de alongou, formando um focinho com presas ameaçadoras, e Oihana esticou a garganta e rugiu. Não era mais uma menina.</p> <p>O jaguar vivia.</p>	<p>“...eu viajei para o México [...] uma das viagens inesquecíveis da minha vida e uma das coisas que eu vi muito lá, junto da cultura maia, era a influência do jaguar [...] como uma coisa de poder e de divindade, então isso é algo que eu acabei levando para dentro de Joia da Alma. Nós temos a Oihana que é uma druida e ela segue [...] o Santuário do Jaguar, [...] ela anda sempre com esse jaguar, e ela acredita, e o jaguar tem esta questão de ser uma criatura que anda de dia e de noite, é como se fosse um ser que conhece o outro lado, isso é algo que eu coloquei realmente de propósito e eu gostei muito de por. [...] <b>Agora o jaguar, a palavra [...] que me impressionou muito e que eu coloquei ali de propósito porque eu quero chamar a atenção das pessoas para isso...</b>”</p>	
<p>(SOARELE, 2017, p. 326)</p>	<p>(SOARELE in: PODCAST DRAGÃO BRASIL 32, 2019, 120’)</p>	<p>Guerreiro azteca jaguar no Codex Magliabechiano (FOUNDATION FOR THE ADVANCEMENT OF MESOAMERICAN STUDIES, 2017)</p>
<p>lexia</p>	<p>comentário</p>	<p>fonte</p>

Figura 12 – A druida Oihana e seu companheiro Presa Ligeira.



Fonte: Ilustração de Gabriela Marchioro (DRAGÃO BRASIL 120, 2017, p.69).

Leonel Caldela fez um caminho diferente, mas na mesma linha de Soarele. Para comentar o filme *O último dos Moicanos* [1992], o autor falou que tinha uma arma que chamou sua atenção, e que apareceu no livro que ele estava acabando de escrever *A Flecha de Fogo* (2018). No romance, o personagem principal, Corben, encontra Maryx Corta Sangue, uma Hobgoblin integrante da Aliança Negra, que usa uma arma que para ele era exótica. O autor argumentou que não se tratou de um plágio da arma, mas de uma bênção que ele estava inserindo na sua obra.

Quadro 7 – Ciclo da palavra à imagem no kum'shrak de Caldela (2018).

— O kum'shrak é uma ferramenta de morte — disse a bruxa, impaciente. [...] Olhei para ela, então para a lâmina que estava dentro do pilão. Eu já vira Maryx manusear aquilo várias vezes. Era uma peça única, mas nem toda ela era afiada, havia uma espécie de cabo. Eu era Corben, duas vezes ressuscitado, e não tinha medo de nada. Estendi o braço de novo, desconfiando do pilão. Meus dedos encostaram na superfície plana do kum'shrak e a primeira impressão foi de algo absolutamente seco. Não era quente nem frio, mas sem temperatura. O material pareceu absorver algo de minha pele, como se a deixasse também mais seca.

Caldela – [...] eu acho que tem a arma de corpo a corpo, arma branca, que eu acho mais legal do cinema, que é a *Gunstock war club*, inclusive que um dos índios usa e é parece na verdade um porrete, um machado, todo feito de uma peça só, quando vocês lerem a “Flecha de fogo”, vocês vejam o “Último dos Moicanos” antes, e imaginem essa arma como a descrição de uma certa arma que vai aparecer no livro.

Trevisan – Para de contar para as pessoas que você fica copiando coisas!



Então meus dedos começaram a sangrar	Caldela – O “Último dos Moicanos” não é copiar, é tipo tu botar um salmo da Bíblia, é só para uma qualidade te abençoar	
(CALDELA, 2018, pp. 210-211).	(PODCAST DRAGÃO BRASIL 13, 2018).	(O ÚLTIMO, 1992)
lexia	comentário	fonte

Outro autor relata como foi a inserção de esqueletos no cenário de *Tormenta*, por conta do lançamento da atualização de 20 anos do cenário. Dei Svaldi explica que escolheu estes personagens por causa do maravilhamento da morte em vida, mas também no sentido de que tudo pode acontecer na fantasia. Uma pitada de nostalgia e o interesse em trazer novidades para esse paracosmo é o que lhe fez trazer o “Ostheon” como um tipo de personagem jogável.

O Ostheon foi escolhido por fãs como um meio de divulgação da campanha do Catarse<sup>121</sup>. Basicamente, os *ostheons* são esqueletos vivos, ou seja, seres que já se decompueram até os ossos, mas que, por um motivo mágico, voltam à vida, porém já sem constituição física, como pele, músculos e órgãos. A fonte, neste caso, viria das telas, principalmente dos desenhos animados:

Cresci consumindo obras oitentistas de fantasia — livros, filmes, jogos. E, sem querer colocar o passado num pedestal, havia algo de mágico nesse material. Talvez fosse um tipo de ingenuidade, mas as coisas naquela época pareciam mais coloridas e ricas. Filmes como *Krull* e *Labirinto* apresentavam seres de raça variadas acompanhando os protagonistas humanos, enquanto jogos como *King’s Bounty* iam ainda mais longe na mistura, permitindo a você, por exemplo, erguer um exército com camponeses e ogros, cavaleiros e fantasmas, lobos e... esqueletos. As histórias eram mais imaginativas. Sim, também eram mais bagunçadas, e fatores como realismo e verossimilhança ficavam em segundo plano. Mas o sentimento de deslumbramento era maior, e os mundos eram permeados por um **clima onírico que me faz olhar para essa época com muito carinho**. Pessoalmente, tento trazer um pouco desse clima para *Tormenta*. Alta fantasia, mas não no sentido que usamos hoje — de heróis poderosos, lojas de itens mágicos, etc. —, e sim no sentido de que tudo pode acontecer. Deixe a realidade para a vida cotidiana. Num mundo mágico, quero mais é ser maravilhado! (SVALDI, in DRAGÃO BRASIL 147, 2019, p.45)

<sup>121</sup> Como já dito anteriormente, em 2019 a atualização do *Tormenta* RPG (chamada de *Tormenta20*, em homenagem aos 20 anos de existência do cenário) recebeu quase dois milhões de reais num financiamento coletivo do Catarse, ganhando assim um novo sistema.

A “mistureba”, como a chama Svaldi, se mostra como uma expressão do labirinto de espelhos, em que o místico é mesclado a uma série de outras imagens que provocam o sentimento de fantástico. A ideia de tornar esqueletos parte “viva” do cenário veio no imaginário pelas mídias, porém a imagem ainda é fantástica. Ela traz uma verticalidade nítida entre vida e morte, na qual o esqueleto não tem lugar fixo na produção narrativa, fica em suspenso, causando admiração e deslumbre.

As duas últimas imagens vão além das mídias, mas como elas estão operando no intertexto, mesclam percepção ativa e lugar comum. A primeira é da avó, em Arton: Mauziell é a deusa menor das avós, ela é constituída por meio do clichê, coisas que são repetidas infinitamente pela cultura cotidiana. As personagens épicas adentram a casa da deusa menor, encontram todas as coisas que simbolizam uma “avó clássica”, e mesmo que o leitor não tenha uma avó deste jeito, ele vai reconhecer aqueles elementos propagados pela cultura.

Ele imaginara que a deusa das avós fosse diferente. [...] Achou a cabana, numa clareira apertada, fumaça acolhedora saindo da chaminé. Bateu três vezes na porta, e Mauziell, a Deusa das Avós, atendeu com um sorriso.

— Entre, rapaz — disse a velha, encolhendo-se em seu xale. — Vai apanhar um resfriado, ficando assim no sereno. Orion e Irione limpam os pés num capacho, e entraram.

O interior da cabana era aconchegante e atulhado. Cheio de estatuetas, cortinas, bordados, quinquilharias. Os lampiões eram cobertos por toalhinhas de crochê.

— Isso pode provocar um incêndio — disse Orion, removendo uma das decorações de perto do fogo.

— Como sou boba — disse a Deusa das Avós. — Ainda bem que existem jovens galantes, como você, para me ajudar. Deu-lhe um sorriso cheio de rugas, através de seus minúsculos óculos (CALDELA, 2008, p.566).

A segunda é a imagem dos pampas, os autores de *Tormenta* dedicaram um lugar no seu paracosmo para homenagear o Rio Grande do Sul e o costume gaudério de lidar com os cavalos. O nome do lugar em Arton é Namalkah, o Reino dos Cavalos: “pastoril de extensas planícies e distâncias imensuráveis, homem e cavalo são como irmãos. Rústicos e honrados, os *namalkahnianos* descendem de colonos e bárbaros nativos, cujo contato inicial pacífico resultou na miscigenação destes povos” (SVALDI, et al, 2019, p. 349). Os cavalos são tratados sem violência, e alguns dos *namalkahnianos* até conseguem falar sua língua.

As referências nos livros são bem representativas. No romance de *Tormenta*, *O Crânio e o Corvo*, um dos personagens volta para sua terra natal, depois de se formar em medicina, para colher informações, e encontra seu pai, que entoia: “Mundo velho sem porteira! Disse Xavier Nash, ao final da história” (CALDELA, 2007, p. 413), duas evocações à tradição de contar histórias e à expressão regional literal.

O entrecruzamento destes outros textos ao paracosmo de *Tormenta* mostra as formas como se dão a paródia de mitos tradicionais em formas de cenários, objetos, personagens e monstros naquele contexto. O trabalho de analisar o que cada um significa para o seu contexto cultural “fonte”, eu vou deixar para os hermeneutas. Porém, mesmo sem aprofundar estes símbolos que escolhi apresentar aqui, é possível observar como a produção narrativa se articula em torno destas imagens, como se erigisse ali, no mundo imaterial, um altar, um tipo de homenagem, ao elemento fantástico da infância ou de um encontro cultural. São elementos que giram entre fazer referência, – gerar a interpretação ou dar início à narrativa –, e fazer deferência – delimitar um lugar sagrado na imaginação para reviver uma experiência marcante.

Outra faceta da evocação é a de dar elementos específicos para que os jogadores possam imaginar especificamente uma cena, quadro ou local, por meio dos elementos reconhecíveis – essa é uma característica da narrativa transmídia que se molda por meio de “artifícios que formam um contexto” (JENKINS, 2008, p. 162). Fundamentados sobre o *mix* de mídias, estes elementos funcionam como atualizadores da imaginação. As misturas aparecem exatamente por esta característica da linguagem multi-semiótica ou ainda na possibilidade de apresentar visualmente o que precisa ser evocado pela imaginação.

Por exemplo, o início de cada capítulo do manual básico de *Tormenta RPG* narra a história de um viajante desmemoriado em Vectoria, a cidade flutuante:

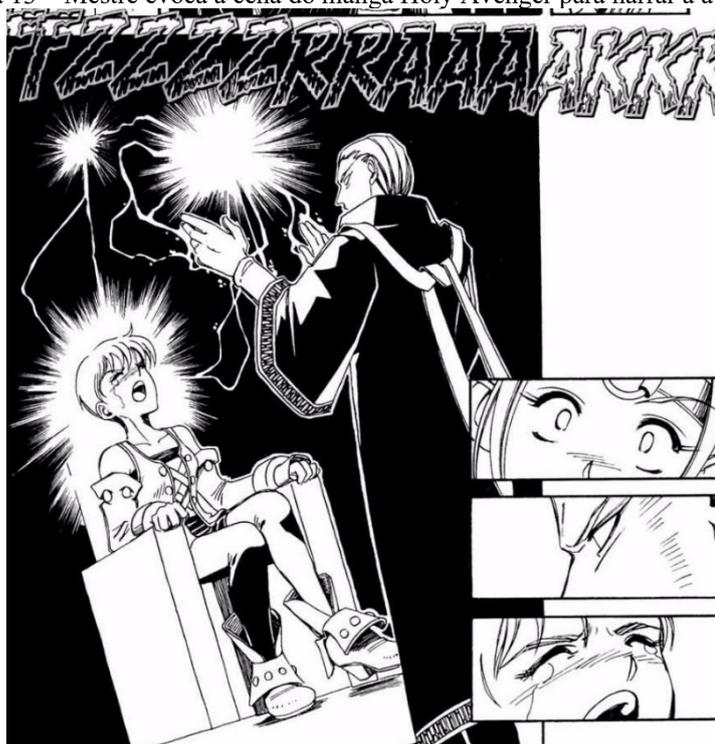
Corri como pude entre a multidão, nas ruas movimentadas, tentando seguir os guardas aéreos. Foi quando cheguei ao fim da cidade. Os golfinhos voadores continuaram, indo se encontrar com um bando que patrulhava os arredores. Fui até a beira, e olhei para baixo.

Eu estava em uma cidade flutuante.

Pelo menos de onde podia observar, parecia uma espécie de gigantesco rochedo, sobre o qual fora erguida uma magnífica metrópole. E ela cruzava os céus (CASSARO, et al, 2013, pp.5-6).

Em uma aventura que eu tenho jogado, o mestre narrou que estávamos justamente em Vectoria, numa sala com a elfa maga Niele para resgatar sua amiga Lisandra. Quando chegamos lá, vimos uma cena estranha, o arquimago Vectorius parecia torturá-la, logo ele mostra a imagem do mangá. E diz algo como: “Vocês veem essa cena, o que vocês fazem?”

Figura 13 – Mestre evoca a cena do mangá Holy Avenger para narrar a aventura.



Fonte: Quadro 4, ilustrado por Erica Awano, história de Marcelo Cassaro (HOLY AVENGER 14, 2000).

A partir daí, as ações dos jogadores se desenrolam. Mizuko Ito chama de **tecnologias da imaginação** o fato de estas imagens, neste caso, darem suporte a um imenso aparato narrativo que flui por anos de publicação de jogos, mangás e animes. A hibridização das mídias integra de forma heterogênea essa narrativa, que permite “experimentar o imaginário criado” em ciclos de engajamento forjados pelo conhecimento acumulado.

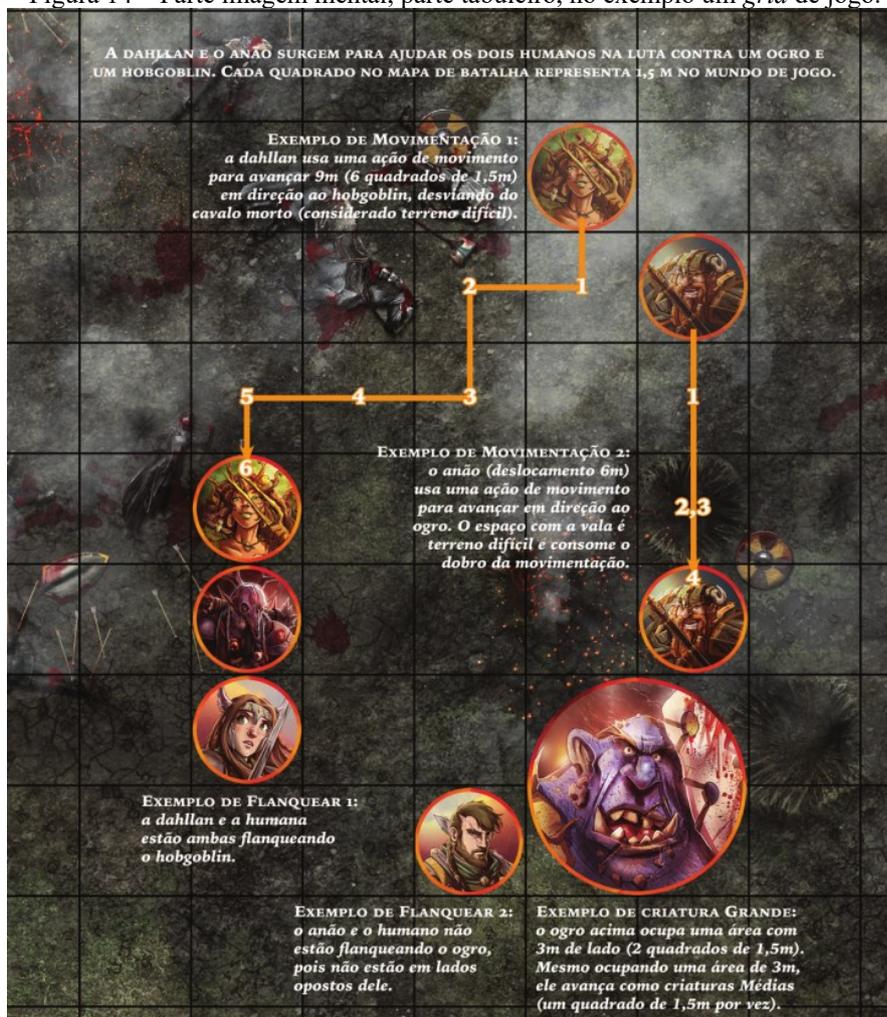
Essas inovações gêmeas descrevem um conjunto emergente de *tecnologias da imaginação*, onde certas ofertas de indústrias culturais se articulam (e fornecem alimento para) uma rede explosiva de produção e troca cultural digitalmente aumentada, alimentada por formas culturais interativas e em rede<sup>122</sup> (ITO, 2005, p.91 [grifo nosso]).

As narrativas são hipertextuais no sentido de unirem estes blocos de informações por meio de “muitos recursos audiovisuais, videoclipes, tabuleiros digitais, e outros, para integrar a galera ao jogo.” (diário de campo, 15 de julho de 2018). A herança do RPG do jogo de tabuleiro pode ser mantida em algumas cenas, principalmente aquelas com muitos personagens e situações complexas. É bem comum que os mestres apresentem um *grid* (grade do tabuleiro,

<sup>122</sup> *These twinned innovations describe an emergent set of technologies of the imagination, where certain offerings of culture industries articulate with (and provide fodder for) an exploding network of digitally augmented cultural production and exchange, fed by interactive and networked cultural forms.*

conforme Figura 12) para favorecer um tipo de estratégia de ação coletiva ou mesmo para que o jogador consiga formar uma imagem mental acurada com o momento.

Figura 14 – Parte imagem mental, parte tabuleiro, no exemplo um *grid* de jogo.



Fonte: Como funciona a movimentação em cenas de combate (SVALDI, et al, 2019, p. 223).

Apesar da dinâmica intertextual do *mix* de mídia existir desde que as pessoas começaram a transcrever narrativas orais ou dramatizar narrativas escritas, as versões contemporâneas têm qualidades únicas. Elas vão além da forma mais familiar de adaptação a uma forma de mídia e outra, como quando um filme é baseado nos personagens de um livro ou videogame<sup>123</sup> (ITO, 2005, p.96).

Estas cenas acabam se desenrolando como num filme, alternando entre o protagonismo de um personagem ou de outro, e também controlam o que pode ser feito em cada ação. Assim, as coisas vão acontecendo passo a passo, não permitindo avanços que não estejam previstos

<sup>123</sup> While the intertextual dynamics of media mixing have existed for as long as people have transcribed oral narratives or dramatized written ones, contemporary versions have unique qualities. They go beyond the more familiar form of adaptation between one media form and another, as when a movie is based on the characters of a book or video game.

pelo *script* do jogo ou pelas leis de verossimilhança que as regras de *Tormenta* impõem. Nestes tabuleiros os *tokens* podem ser materiais, como bonecos em miniatura, e alguns mestres são verdadeiros artistas em criar modelos, tabuleiros personalizáveis e bonequinhos.

Na cultura da convergência, em *Star Wars*, por exemplo, cada personagem novo pode dar vazão a uma linha própria de produtos “brinquedos” e *action figures*. Neste caso, os brinquedos acabam dando protagonismo a personagens secundários, e os fãs brincam com novas histórias e especulações, que em algum momento foram negociadas com a indústria. Geografias culturais são formadas no contato com público, um universo pode ser pensado sobre como as pessoas dali se vestem, como constroem, que artefatos usam, como é sua música, etc. (JENKINS, 2008). Em *Tormenta*, estas figurinhas servem para fazer movimentações em um campo de batalha ou em que o desafio seja o próprio terreno.

Figura 15 – *Action Figure* ou *token*? Lady Shivara Sharpblade, Imperatriz do Reinado e heroína contra a tormenta.



Fonte: Site da Editora Jambô, 2021.

Os fatores que regem o modo como os personagens têm poder na cena ou suas características e habilidades básicas são inseridos na ficha de personagens (Anexo B), programada antes das sessões de jogos e atualizada à medida em que os personagens modificam a narrativa. É outro elemento que dinamiza a interação entre a imaginação de cada um dos jogadores. Esta é uma característica presente no *mix* de mídias:

A mistura de mídia envolve a atenção a um imaginário altamente distribuído e difundido que abrange múltiplas formas materiais, um imaginário que é massivo, mas não massivo. Além de uma análise da relação entre realidade e texto, produção e consumo, a mixagem de mídias exige também que questionemos a relação entre textos diferentemente materializados e localizados, explorando questões de

intertextualidade, múltiplas materialidades e um campo distribuído de produção cultural<sup>124</sup> (ITO, 2005, p.98).

Estes laços vão forjando redes de cooperação na produção narrativa, fortalecidas às vezes pela camaradagem, mas também pelo compartilhamento da experiência de contar-ouvir nos mais diversos canais de comunicação. Mas isso acontece muito por causa da imaginação compartilhada neste espaço de suspensão temporal da narrativa: acredito que as imagens presentes nos textos literários, nos mangás e nos manuais do RPG dão um suporte semelhante ao das cartinhas de *Yu-gi-oh!* – analisadas por Ito – para que os jogadores imaginem as cenas do “cinema mental” como as histórias estão propostas.

A imagem mental não é estabilizada nas narrativas propostas nas mesas, porque ela está sempre sendo atualizada pelas ações novas, pelas permissões do mestre, pela aleatoriedade dos dados. Não posso dizer como as pessoas imaginam *Tormenta*, inclusive porque não é essa a proposta da pesquisa, mas posso dizer que sempre projetei imaginariamente o cenário como um *anime* (desenho animado japonês) em que as coisas são epicamente exageradas e tudo é resolvido na conversa, onde mesmo quando existe combate, falamos mais do que agimos.

### 5.3 NARRATIVAS HIPERTEXTUAIS

Neste tópico, apresento algumas questões particulares com relação às práticas sociais do RPG de uma maneira crítica. Por isso, destaquei o “Caso dos Goblins”, para mostrar o quanto o hipotexto D&D foi base para uma transformação no hipertexto de *Tormenta*. Nos subtópicos seguintes, eu apresento uma visão cultural do jogo de ficção, pautada na minha experiência, discutindo os funcionamentos internos da cultura do jogo.

#### 5.3.1 O Caso dos Goblins

Genette (2010), quando fala sobre a literatura de transfusão perpétua, coloca que o texto fonte (hipotexto) é menos potente do que o novo texto (hipertexto). Isso se aplica para a contação de histórias pós-moderna. O texto fonte é circunscrito pela sua determinação escrita,

---

<sup>124</sup> *Media mixing involves attention to a highly distributed and pervasive imaginary that spans multiple material forms, an imaginary that is massive, but not mass. In addition to an analysis of the relation between reality and text, production and consumption, media mixing also demands that we query the relation between differently materialized and located texts, exploring issues of intertextuality, multiple materialities, and a distributed field of cultural production.*

já é definido, enquanto o novo texto é recodificado para uma nova mentalidade que o configura. Isso não é diferente em *Tormenta*. Como visto, o gênero de *Tormenta*, derivado de D&D, pode ser um jogo para matar monstros e superar desafios do gênero “*Hack and Slash*” – pilhar e destruir.

Isso porque, como Bachelard (2001) desenvolveu em seu conceito de imaginação dinâmica, se há imaginação, processo poético de transformação do imaginário, as imagens serão deformadas. Por isso, pude observar o desejo de mudar esta realidade, para deixar de ser só um jogo para “pilhar e destruir” e se abrir para outras ideias. Participei de uma mesa no evento Sessão Zero (2019), sobre Decolonialidade nos Jogos, e um dos principais debates foi como sair da lógica de “nós contra eles” e ter uma experiência diferente em jogos narrativos. Acredito que *Tormenta* tem ido nesta direção, e um exemplo disso é o crescimento dos goblins no cenário.

Em D&D, goblins são monstros atrevidos que perturbam, assaltam, sendo geralmente exército de magos cruéis – a mesma coisa acontece em *Senhor dos Anéis*, de Tolkien, onde nos filmes são chamados de *Orcs*. Ao matar um deles, em D&D, o jogador ganha pontos de experiência (XP), que acumulados o levam a subir de nível, em termos narrativos significa ficar mais forte. Em *Tormenta*, não é muito diferente, mas desde o início, os goblins se tornaram personagens jogáveis, ou seja, não eram mais somente antagonistas. Isso pode levá-los a atacar sua própria raça, caso necessário, o que é no mínimo complexo em termos narrativos, mas no RPG parece comum.

A Aliança Negra em *Tormenta* é um exemplo disso: vilões que raptaram a princesa élfica Tanyantalaria, para obter vantagem na guerra contra os elfos e dominar *Lamnor*. Um lugar comum dos jogos de “fantasia medieval”, matar os monstros e salvar a princesa. Desde o início em *Tormenta*, *Lamnor* era terra natal dos goblins, hobgoblins e bugbears, mas eles foram expulsos pelos elfos para a fundação dos seus arranjos sociais. Essa história fixou o contexto da “Infinita Guerra” na qual os elfos foram derrotados pela Aliança.

No cânone do cenário, Thwor Ironfist – hobgoblin líder da Aliança – raptou a princesa, unificou os povos goblinoides, venceu os elfos, inclusive sua deusa Glórienn, que desceu a Arton em seu avatar. Os elfos que sobreviveram à reconquista fugiram, se espalharam por Arton Norte, e outros foram escravizados pelo Império Táurico. Entre estes, estava a deusa menor Glórienn – que perdeu lugar no Panteão – e se tornou “protegida” de Tauron, em outras palavras, sua serva.

Na atualização realizada pela obra *A Flecha de Fogo* de Leonel Caldela (2018), uma mudança brusca no cenário conta a versão dos goblins para a história, por meio do personagem Corben, um jovem acólito de Thyatis, deus das profecias. Ele é salvo por uma hobgoblin, e descobre que os que se diziam heróis, “A Ordem do Escudo”, cujo lema era: “Para cada um de nós, dez deles”, queriam matá-lo; e descobre também que a princesa élfica se uniu aos goblins, abandonando sua origem para se tornar Thraan’ya, uma duyshidakk (autotítulo dos goblins).

O estilo de vida duyshidakk é mostrado pela lente do humano “civilizado” – vivido na pele de Corben, acólito de Thyatis –, o livro, narrado em primeira pessoa, é temperado por diversas questões sobre diferenças culturais e linguísticas. Os duyshidakk contam sua versão sobre como desejavam “futuro”, por isso, veneravam Thwor, que devolveu esta perspectiva para eles. Maryx Corta Sangue, companheira da virada de consciência de Corben, lhe diz: “É muito conveniente para vocês que as leis universais dos deuses sejam reflexo da maneira de pensar dos humanos e dos elfos” (CALDELA, 2018, p.198). O cânone altera a perspectiva dos goblins, colocando-os no Panteão, tornando Thwor deus dos goblinoides.

Desde o início *Tormenta* buscou criar um jogo que expandisse a fronteira do ciclo “Matar, pilhar e destruir”<sup>125</sup> além do enredo que se desenvolve pelo acúmulo de bens<sup>126</sup>. Goblins, em *D&D*, são monstros a serem exterminados que se transformam em pontos para o crescimento do personagem. Em *Tormenta*, os goblins ganharam sua versão da história, além de cultura, língua, sentimentos e motivações. Neste caso, ficou bem mais complexo trocar a vida deles por “pontinhos”. A premissa desta mudança no cânone é “lide com o futuro que

---

<sup>125</sup> Em suplemento do mangá Holy Avenger 9 (1999): “Livrar-se do matar-pilhar-destruir e jogar RPG de verdade é um passo importante, que deve ser feito com cuidado para evitar escorregões. Alguns jogos são mais indicados que outros para incentivar a interpretação, especialmente Vampiro, Lobisomem, Castelo Falkenstein, Paranoia e outros. Contudo na maior parte dos casos você não precisa mudar de jogo. Até agora você jogou RPG para ganhar, certo? Tente mudar de atitude. Daqui por diante, procure representar mais e competir menos. Não significa que você deva bancar o idiota, apenas pensar mais nas atitudes de seu personagem. Algo que pareceria estúpido para você, na vida real, seria muito natural para seu herói. - Você é um paladino? Ofereça uma chance de rendição aos orcs, em vez de atacá-los de surpresa. Esqueça a ambição por tesouros, a menos que pretenda doá-los. Cure os feridos que encontrar, mesmo que pareça desperdício de seus poderes divinos. - Você é um clérigo? Defenda com fervor sua religião, mesmo se estiver cercado por sacerdotes do deus rival. Faça oferendas a seu deus, jogando fora parte de seu tesouro. Tente trazer outros seguidores para sua fé, mesmo correndo o risco de esgotar a paciência daquele anão com o machado.”

<sup>126</sup> Para Murray (2003), jogos são textos interpretativos sobre as experiências humanas, como Tetris ou Banco Imobiliário. De alguma forma, estes jogos permitem uma sensação de controle sobre ansiedades modernas: ganhar dinheiro tomando-o dos outros jogadores (como no Banco Imobiliário) ou dar conta de uma constante demanda de coisas caindo, organizá-las e vê-las desaparecerem (como em Tetris). Quando jogamos sentimos que sabemos ou temos algum controle sobre estas situações que geralmente geram bastante ansiedade e desconforto. A autora afirma que apesar destes benefícios simbólicos, os jogos não são úteis para sobreviver. O propósito deles não é este, é somente entreter ou passar o tempo. É possível que se aprenda certas habilidades por meios deles, mas este não é o seu objetivo.

surgir disso”, ampliando as formas de jogar e dando mais profundidade para a experiência narrativa. Os criadores acabaram inserindo uma outra camada na narrativa, além da aniquilação do “outro” – o antagonico e diferente.

Os autores falam que para inserir diversidade sem “ficar forçado” é preciso retirar os “óculos branquificadores” que veem todo mundo de modo igual. Caldela diz

existe a visão de mundo que a gente foi forçado a aceitar a vida toda, mas que na verdade não é necessariamente real, na minha visão não é real, então assim [...], enquanto a gente está criando, basta ser honesto com o mundo, e o mundo que a gente está é diverso [...] flecha só está começando deveria ter mais disso... (PODCAST DRAGÃO BRASIL 33, 2019, 70’).

Sobre o mesmo assunto, Trevisan comenta:

a ficção reflete a realidade, e é isso, esse é o mundo [...], você quer brigar com o mundo em prol de uma visão velha, gasta? São mais histórias que você pode contar, no caso de *Tormenta*, eu digo que é [como] um barco grande que está virando, fazendo a curva [...] a curva é lenta, mas a direção é essa... (PODCAST DRAGÃO BRASIL 33, 2019, 77’).

A leitura de Trevisan se assemelha à visão de que existem tensões e retroalimentação entre atual e virtual: “Não há objeto puramente atual. Todo atual rodeia-se de uma névoa de imagens virtuais” (DELEUZE, 1996, p.49). Para tanto, é preciso abertura e desejo de mudança, sobretudo posicionamento, como é possível observar na postura dos autores oficiais. Existe, no senso comum, o argumento de que o mundo de fantasia é um espaço de fuga dos problemas da realidade. É problemático buscar nestas afirmações que estou fazendo uma relação direta com a realidade. Até porque o imaginário constituído em torno de imagens do “mundo de fantasia” não é rígido, podendo ser lido de várias formas. Acredito que deformar o imaginário em torno dos goblins em *Tormenta* baseou-se numa vontade de propor outras formas de jogar.

Quando Bachelard fala sobre imaginação dinâmica é sobre esta posição de enriquecer uma imagem velha, com um onirismo novo: “Significar outra coisa e fazer sonhar diferentemente, tal é a dupla função da imagem literária” (BACHELARD, 2001, p.257).

A imaginação, em nós, fala, nossos pensamentos falam. Toda atividade humana deseja falar. Quando essa palavra toma consciência de si, então a atividade humana deseja escrever, isto é, agenciar os sonhos e os pensamentos. A imaginação se encanta com a imagem literária. A literatura não é, pois, o sucedâneo de nenhuma outra atividade. Ela preenche um desejo humano. Representa uma emergência da imaginação (BACHELARD, 2001, p. 257).

A economia das imagens pode ser exponencial, não somente um acréscimo de valores semânticos, mas uma multiplicação destes, porém esta deformação da imagem emerge de uma

série de condições que incluem o pensamento – não aquele racional, mas a culminância da sensibilidade e da observação silenciosa –, o desejo de mudança e a leitura da realidade, entre outros fatores. Logicamente, alterar o cânone não é o suficiente para modificar a consciência dos fãs e jogadores, o jogo é o que os jogadores fazem dele, e porque esse jogo já tem muitos anos desde sua criação, traz questões ainda problemáticas.

Um destes casos é o excesso de objetificação do corpo da mulher. Muitas personagens femininas aparecem seminuas, mesmo quando elas são guerreiras, e pela “lógica”, precisariam vestir armaduras. O desejo colado ao imaginário se manifesta na visão dos criadores, sendo homens, heterossexuais, cisgênero e de classe média, contexto sociocultural onde impera a visão essencializada da beleza, associada a mulheres magras, seios fartos, seminuas, etc. Niele<sup>127</sup> é um exemplo disso: a maga veste somente tiras de couro, que recobrem os mamilos e o órgão sexual. Isso vem mudando bastante desde a guinada que a Editora Jambô deu em *Tormenta*, mas ainda é aparente em T20. A repaginada da Niele, a “Niala”, ainda tem os seios gigantes característicos, mas veste mais roupas. Os autores fazem piadas a respeito disso na Revista Dragão Brasil, dizendo que a nudez das personagens ficou nos anos 90.

As representações são sempre modelos, por isso são falhas e não dão conta da emergência de questões que a realidade impõe. Mesmo assim, em meu ponto de vista, o RPG pode ser um espaço seguro para explorar problemas sociais e políticos contemporâneos, da mesma forma que a literatura consolidou seu espaço na educação para tal. Vou discutir melhor este tema no capítulo a seguir.

### 5.3.2 Emulação

Os sistemas funcionam como metanarrativas pelas quais mestres/jogadores podem formular suas aventuras e multiplicá-la em suas mesas. Além disso, o cânone é visto também como um espaço de exploração narrativa, pois dá base para as aventuras prontas. Elas

---

<sup>127</sup> Este assunto é complexo em *Tormenta*, pois muitos leitores argumentam que não se trata de uma sexualização, porque existe uma justificativa na história (Wynna, deusa da magia, é simbolizada nua e sua forma de vestir é parte da benção de proteção colocada sobre Niele, que sofre interferência do maligno Szzaass, deus da traição) ou ainda porque a autora Erica Awano é uma mulher cisgênero. Cassaro argumenta que Awano sempre ficou desconfortável com a representação da elfa barda. Em entrevista, ele diz: “É notório que a senhora Awano nunca ficou muito confortável desenhando uma elfa peituda e quase pelada. Em todas as ocasiões fez tudo para torná-la menos sensual e mais engraçada, graciosa, divertida (Niele deveria ter patinhas; os pezões de coelho não foram idéia minha!). Funcionou, até certo ponto: Niele de fato ficou divertida e engraçada, mas AINDA sensual”.

Ver mais em: <http://www.mundohq.com.br/historias-em-quadrinhos/publicacao/71/cassaro.html>

funcionam da mesma forma que as *fanfic*: “narrativas em que os autores inserem “a si próprios” como personagens em um universo ficcional pré-existente” (LANKSHEAR & KNOBEL, 2011, p.111-112 apud GIRARDELLO, 2012b, p. 80). Ademais, se a narrativa canônica conta o que ocorre na avenida central de uma cidade, os escritores escrevem sobre outros lugares. “Uma história que deixa estes cantos maravilhosos não precisa de concerto, é uma história que estimula a exploração, como aquelas lindas ruazinhas arborizadas transversais que você nunca tem a chance de percorrer quando está num ônibus, a caminho do trabalho pela rua principal” (CONFESSORE, 2004 apud JENKINS, 2008).

Não é incomum os leitores escreverem dizendo que gostariam de “emular” elementos em suas mesas. É o que faz, por exemplo, este leitor da Dragão Brasil:

Após ler a Trilogia Tormenta, Gregor virou um de meus personagens favoritos! Entretanto, tentando *emular* alguns de seus conceitos, tive alguns problemas... Os Paladinos de Thyatis não podem matar seus inimigos. Gregor então luta com maestria, até desmembrando alguns oponentes, mas nunca os matando. Em termos de regras, como isso poderia ser *emulado*? É possível, de fato, ou foi uma adaptação para o romance, apenas? (DUNNCAN in: DRAGÃO BRASIL 123, 2018, p p.6 [grifo nosso]).

Emuladores são programas de computador que simulam determinados ambientes, esse termo é muito utilizado no universo dos jogos, como um programa que gera uma máquina virtual que pode rodar aplicativos de outra plataforma<sup>128</sup>. Quando um jogador diz que vai emular em sua mesa tal personagem, cenário, artefato, o que ele está querendo dizer é que vai utilizar este elemento na sua imaginação, para produção da narrativa hipertextual de sua aventura.

Produtos que trabalham no campo do imaterial lidam com estas potências, por isso criam condições para o processo criativo. No caso acima, o leitor se refere à potência de jogar com um herói que se compromete a nunca matar um oponente em caso de combate direto. Numa leitura apressada da carta de Dunncan, é fácil pensar que se trata somente disso, mas vale também dizer que o personagem de Gregor Vahn ganhou o carinho do jogador, ao ponto de ele querer trazer aquela dimensão afetiva para suas próprias histórias, como um campo de possibilidade.

Estas interações são moldadas pelos “desejos ardentes” e súbitos que se manifestam na leitura ou na mesa de jogo. Na minha mesa, jogamos as aventuras de Holy Avenger, lá meu

---

<sup>128</sup> Por exemplo, hoje é possível jogar Atari™ – um jogo de console de 1972 – no computador por meio de um emulador.

personagem foi herói e salvou a vida de Niele: “Então eu corri para salvá-la, quando ela estava caída no convés, eu nem pensei duas vezes, agi totalmente por desejo de curar a minha maga carismática do coração” (diário de campo, 10 de maio de 2020). Neste trecho, relatei o que aconteceu emulando a trama principal, e eu ainda digo que por causa disso fiquei feliz a sessão inteira.

A emulação para mim foi um espaço de experimentação, mas sobretudo de emergência da imaginação. Coisas que estavam paradas começaram a ser mover, tanto que no dia seguinte ao da minha primeira sessão “escrevi várias páginas em meia hora, foi meio frenético” (diário de campo, 20 de outubro de 2017). Em outro trecho digo:

*Mr. Sandman, give me a dream...* É como se fosse possível transportar as movediças areias que formam os sonhos e os vividos. São ilusões sem substância, como o tecido do sonho, a manifestação da vida dos mundos internos, ~~negociar~~ manipular, com estas matérias é quase impossível de ser feito objetivamente. Quando o castelo de areia se constrói, se modifica em cada carregador, é quase uma dança...” (diário de campo, 21 de junho de 2018)

Por ser um jogo de ficção interativa, a qualidade está em atualizar o mundo interno. A princípio eu a procurava algo nas imagens, vendo-as como potencializadoras do texto, mas depois de um tempo percebi que “brincar de imaginar junto” é que era o aspecto principal do processo.

A qualidade não estava no teor da história, ao contrário do que é exigido num livro de literatura, que você quer que te prenda e mude sua vida. Não, a qualidade do RPG está nos laços de amizade e na entrega que a imersão e tomada de decisões faz. [...] é parte da diversão e da qualidade narrativa da mesa, que você dá ao personagem um parte de ti, das mil tribos que te habitam e dão um alô para o mundo. Quando as pessoas escutam, se sentem à vontade para se soltar também e fazer o mesmo (diário de campo, 13 de fevereiro de 2020).

Cada jogador adiciona um pedacinho e talvez também este seja o aspecto mais especial de *Tormenta*. Nos meus contatos nas redes, pessoas “defendiam com unhas e dentes o cenário e o sistema, apesar de todo mundo saber que o manual era cheio de “brica-a-braques e remendos”, super-confuso para quem não tinha tanta experiência com o jogo” (diário de campo, 10 de maio de 2019). Isso porque os fãs auxiliam muito na criação, participam e convergem na dança simbólica, com sua autoria *remix* e experiência de jogo.

### 5.3.3 Cultura aberta

Entendo o universo do *Tormenta* com um espaço de criação livre, pois retoma elementos da oralidade, facilitada por estes encontros presenciais, mas também pela convergência de produtos culturais da marca e pelas redes digitais que permitem a proximidade entre autores e consumidores. Por isso, trato o fenômeno como uma comunidade só, multifacetada entre autores e participantes, que utiliza autoria *remix*. A produção narrativa dentro da comunidade *Tormenta* é fluida e está sempre em movimento.

Um jogo pode ser visto como sistema de interação lúdica, que influencia a cultura e é influenciado por ela, mas também como uma “cultura aberta”. Ela “permite que os jogadores, de alguma forma, acessem a estrutura do jogo e alterem diretamente seus significados” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 54). Desta forma, existem duas manifestações da cultura aberta: a dos jogadores como produtores e a do sistema de jogo livre. Na primeira, fãs ressignificam as obras que adoram por meio da produção narrativa personalizada para seus interesses. Na segunda, o sistema do jogo é aberto, para poder ser modificado de acordo com a necessidade contextual, seja ela da comunidade, da mesa ou dos jogadores, o que fica muito evidente no fenômeno no *homebrew*.

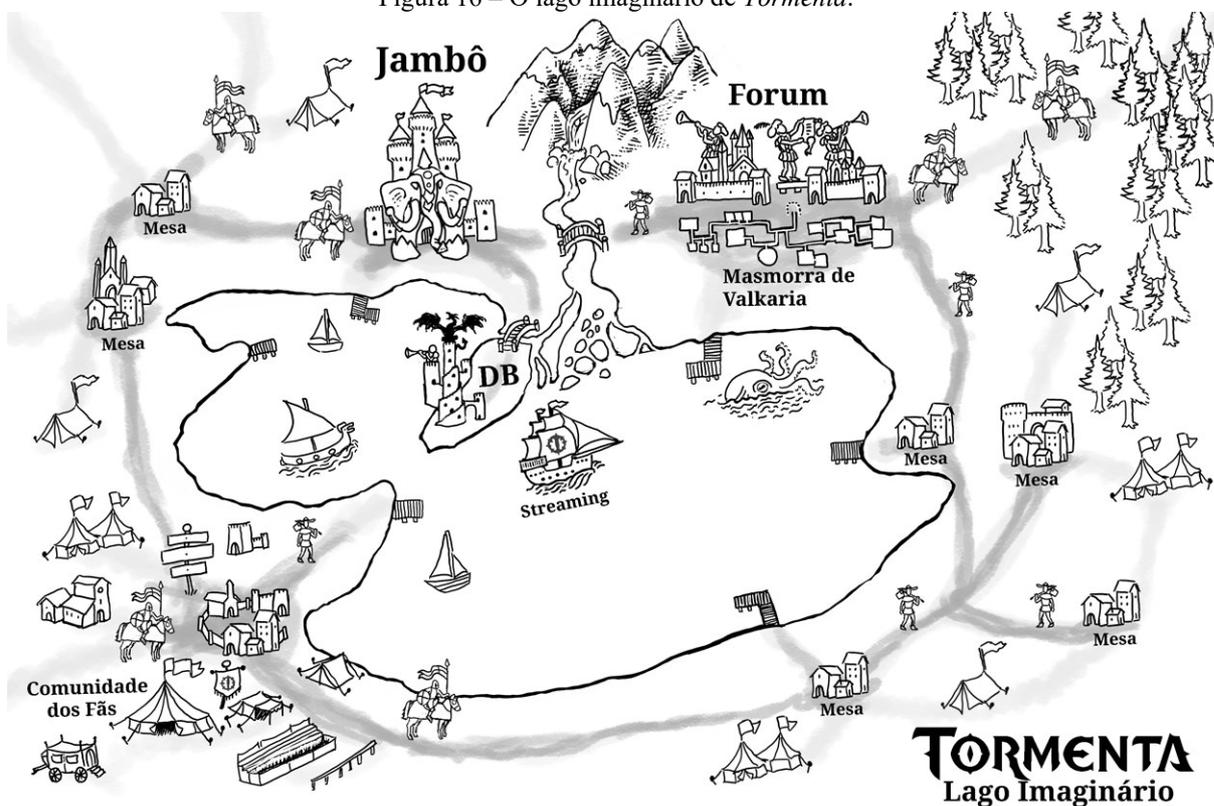
Para Jenkins (1992), os textos produzidos desta forma estão à margem dos originais. Para o pesquisador se trata aí de um tipo de leitura ativa que tem uma função de resistência popular e apropriação cultural. Ao contrário dos produtores legitimados pelas mídias, que são os “proprietários” dos sistemas, os fãs se movimentam como piratas, realizando o nomadismo e o saque, circulando por rotas alternativas. Os fãs acabam se tornando receptores dos textos em comum, dando subsídio para a formação de escritores, que algumas vezes acabam sendo incorporados à indústria.

Na Editora Jambô, o cenário *Tormenta* ganhou mais amplitude pela articulação nas redes sociais e aproximação com os fãs. A história de Leonel Caldela é um exemplo: ele começa a carreira escrevendo *fanfics* de *Tormenta* e se torna um dos autores: “para algumas pessoas tu podes escrever coisa de tormenta, imagina como seria se fosse ter o teu *fanfic* publicado e virar cânone do cenário, e tu viras um dos autores inclusive, tipo o que aconteceu com uma pessoa muito próxima, que sou eu...” (PODCAST DRAGÃO BRASIL 25, 2019, 22’30”).

Neste fluxo de trocas de conteúdos, vão se forjando novos caminhos de produção narrativa. São tecidas redes de colaboração, como as próprias mesas de RPG, grupos que contam suas histórias e escutam as dos outros jogadores, assim costuram juntos a trama de

*Tormenta*. O acervo imaginário é trocado e celebrado, potencializando a elaboração textual. Elaborei com auxílio do ilustrador Raul Barbosa este pequeno diagrama para ilustrar como eu vejo a rede de trocas entre os produtores de narrativas em *Tormenta*.

Figura 16 – O lago imaginário de *Tormenta*.



Fonte: Concebida pela autora, com parceria e ilustração de Raul Barbosa (2021). Arquivo pessoal.

O lago imaginário de *Tormenta* é abastecido pelas montanhas do mito, provindo das imagens da cultura popular que brotam nos sonhadores. Ao lado da nascente, a editora Jambô em suas fortificações – Castelo, Fórum, Torre DB e Masmorra de Valkária – por onde transitam os jogadores, criadores e fãs. A Torre da DB é sustentada pela revista Dragão Brasil, mas também pelo arauto que simboliza o *podcast* semanal, onde os criadores anunciam a chegada de novas embarcações. Muitos navegam nas suas águas, os criadores e fãs em suas mesas “*streamadas*” *online*, participantes do fórum, fãs que arriscam a carreira como *designers* de jogos e desenvolvedores em *Tormenta*. As mesas são como os povos ribeirinhos, procurando estar em face para as águas, de onde vem o alimento, o lazer, a vida. Das mesas, surgem outras ramificações, tendas de fãs que contam suas próprias histórias ou jogadores que organizam suas mesas. Os fãs estão representados pelos cavaleiros, fiéis protetores, armados contra a maledicência da sua região. Não somente, os paisanos passeiam livremente, conhecendo a região, explorando a paisagem.

Esta rede de pessoas também é intertextual, tecida em um imaginário que constitui um conjunto de arquétipos e noções da cultura, explorada em alguns âmbitos narrativos da mídia *mainstream*. Estes elementos se acumulam e podem ser colecionados pelos jogadores e por isso aparecer em sua produção narrativa nas mesas de RPG. Um jogador ou um fã transita entre uma miríade de interesses comuns, ampliando seu imaginário sobre temas específicos.

Para exemplificar estes comportamentos, vou explicar como criei minha primeira personagem imersa no universo de *Tormenta*. Eu queria fazer uma *Jedi*, inspirada em *Star Wars*<sup>TM</sup> que são guerreiros, parecidos com samurais que seguem um código de ética espiritualista, e também são defensores da República (organização intergaláctica). O meu mestre de mesa me recomendou um módulo de classe adaptado, feito por ele mesmo, chamado de *Homebrew*<sup>129</sup>, “Adeptos da Força” – uma adaptação de fã de “*jedis*” para *Tormenta*. Esta classe “traduz” os poderes e as manifestações dos personagens de filme para o sistema de RPG; isso é um tipo de *fanfic* especializado.

*Homebrew* é um *mashup* das regras do sistema feitos pelos fãs para incorporação de elementos externos a elas, e pode ser postado no Fórum da Editora Jambô. Isso é possível porque *Tormenta* é um sistema de licença aberta (OGL, no anexo C) e existe até um projeto para torná-lo *open source*, o que dará um passo além nessa direção, a fim de que não somente as regras, mas todo conteúdo seja liberado para modificação e alteração:

*Tormenta* vai passar a ser um universo de fantasia *open source*, significa que todo mundo vai poder criar seus materiais de *Tormenta*, de RPG, de ficção, para ser publicado dentro de uma plataforma que a Jambô vai lançar e não é somente “eu vou poder fazer *fanfic*, isso aí eu já faço”, não, tu vai poder ganhar dinheiro com isso.. vai ter uma curadoria, não tão estrita como hoje em dia, mas se você quiser fazer discurso de ódio, não vai rolar... mas tirando isso vai estar aberto para todo mundo... (CALDELA in: PODCAST DRAGÃO BRASIL 34, 2019, 12’40”).

Este tipo de processo criativo é dialógico e interativo, e é importante demarcar “a predominância de determinada dinâmica processual, a da colaboração e a do diálogo” (MARTINS, 2014, p.59). Em relação com a hipertextualidade, os suportes atualizam ou fazem remediação de “propriedades de tecnologias de suporte ao texto mais antigas” (MARTINS, 2014, p.82). Ou seja, nada se gera do nada, e o processo de criação tecnológica é bem fundado em uma cultura de produção textual anterior. A novidade está justamente no entrelaçamento entre linguagens do sistema e humanas que dão suporte à conexão de multidões de atores. A

---

<sup>129</sup> *Homebrew* – literalmente quer dizer cozido em casa – “é um termo utilizado entre programadores ou hackers, se referindo a *software* não-oficial produzido em casa” (Ver mais em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Homebrew/>).

produção textual é sustentada pelos atributos da conectividade, interatividade e a da fluidez (MARTINS, 2014). A intervenção do jogador é fortalecida pela cultura *hacker*, de criação, modificação, acesso aberto ao código-fonte e aos afetos.

Voltando à personagem criada por mim, eu queria que minha personagem fosse metade gato, então, escolhi a raça Moreau, que já faz parte do cenário oficial. Esta raça é uma referência bem direta ao livro *A ilha do Dr. Moreau* de H. G. Wells (2017 [1896]), um romance de ficção científica em que um cientista faz experimentos de cruzamento de humanos com animais, gerando uma raça de híbridos. Assim, Johy, minha paladina da justiça, na aventura, tem um sotaque típico e vem da ilha de Moreania, no mundo assolado pela *Tormenta*. Porém, ela não sabe nada sobre suas origens, pois teve uma amnésia na juventude.

Meus pais se envolveram numa guerra política da nossa tribo contra um explorador local. Eles foram ativistas tempo suficiente para raptarem meus irmãos gêmeos mais velhos, eu era muito pequena, as lembranças até dos rostos deles me é muito vaga, pois tive amnésia. Éramos povos da floresta e a intenção da luta era a de manter nossas árvores ginkas inexploradas, morávamos na bela rede que as oligárquicas ginkas formavam dentro das florestas. O reino queria cortá-las para retirar um ingrediente poderoso para a magia. O que meus pais e ancestrais sabiam era que elas tinham a capacidade de transformar desejos profundos em realidade, quando você meditava sob alguma delas. Isso só acontecia porque eram muitas e que trabalhavam juntas, conectadas com outras por todo o continente, como estratégia de manter-se naquele lugar e também se conectar com as pessoas que viviam ali e mantinham sua cultura. As ginkas são seres inteligentes, mas dotados de outro tipo de comunicação. Meus pais morreram no grande incêndio da floresta, fugi com outros da tribo, vagando ainda criança por Arton, sem eira, nem beira. Até encontrar uma única árvore ginkas, amarela esplendorosa, isolada. Era adolescente, maltrapilha e faminta, mal podia meditar, tamanha minha necessidade. Sentei sob a ginka, tentando recuperar meu elo com a minha infância feliz, chorei muito e por fim dormi. Sonhei com um povo sábio e uma luz fosforescente azul em jato. Durante mais tempo vaguei, não podendo mais estar na floresta e me defender de mercenários decidi cruzar o Pântano, como alternativa para me manter viva. Foi quando encontrei um goblin verde e muito sábio, que me ofereceu uma sopa grudenta e escura, mas que alentou minha primeira noite de sono em paz, como eu não conhecia há muito tempo. Ele iniciou meu treinamento daquela que é hoje a minha cultura de acolhimento, já que meu lar foi aniquilado pela ganância daqueles que cortaram e mataram as grandes ginkas milenares, nem me lembro o nome do meu povoado. Elas são um sonho que ainda estão por aí em algum lugar, brotando de alguma floresta, tentando sobreviver aos exploradores. Tive que sair do Pântano, pois só a aventura me formará uma verdadeira Jedi. Dei adeus ao meu mestre Yoga e segui minha jornada individual. Alimento o desejo secreto de ajudar jovens como eu e criar um exército que lute contra o crescimento das forças negativas que destroem a floresta e os seres vivos. Por ser uma paladina pró-vida, não tiro a vida dos animais para me alimentar, o que me deixa fraca, pois sou ainda um animal da floresta, por isso minha constituição é baixa. Observação: Sou a mistura de *jedi* com *thundercat*. (diário de campo, 21 de julho de 2018).

Nesta experiência fui entrecruzando elementos da minha vida, do que eu estava vivendo no momento às noções do que eu tinha como heroico. Este texto foi apresentado para

os outros jogadores da mesa, e o mestre, com o passar do tempo da campanha, poderia adicionar elementos do seu *bg* (*background*), na trama principal da narrativa.

Figura 17 – Avatar da minha personagem na minha primeira Campanha de *Tormenta*.



Fonte: Arquivo da pesquisadora, ilustração de Raul Barbosa (2019).

Imagens culturais prévias, para mim cheias de afeto, temperaram meu processo criativo em *Tormenta: Star Wars* em seu contexto de luta antitotalitarismo; *Thundercats*, por ser um desenho da minha infância; uma gata, já que eu tinha acabado de perder minha gatinha na época que elaborei a personagem. O *remix* é uma fusão de tudo que está acontecendo subjetivamente com o criador. Eu só consegui fazer isso porque o sistema é aberto, porque conheci *hobbistas* e *hackers* de jogo que me auxiliaram, e por isso, Johy foi a minha porta de entrada para o cenário. Depois dela, criei muitos outros personagens (criei apresentação de alguns deles no Apêndice D, elencando suas inspirações, ao menos as conscientes) e me diverti com amigos, além de refletir sobre este tipo de produção narrativa para educação. No próximo capítulo, analiso a relação destas autorias com educação e letramento.

## 6 PRÁTICAS TRANSFORMADAS

*Crie uma princesa que pareça  
com você...  
MC Soffia*

Os estudos do letramento colocam a leitura e a escrita coladas às práticas sociais. Isso se relaciona muito ao multiletramento via RPG, se considerarmos o fato de que contextos socioculturais específicos disseminam um certo conjunto de discursos (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007). Significado e prática se tornam parte de uma mesma agência. Quando se amplia o grupo social de criação e se tem uma cultura aberta, as práticas podem se transformar, porque os significados são mobilizados quando imaginados por outros agentes e por outras intenções.

Promover produção narrativa por meio de jogos para a educação funciona desta mesma forma: quando os discursos e grupos sociais são outros, eles transformam as práticas. Não existe somente uma forma de jogar RPG, o que é um benefício para educação, que não busca somente a diversão. Jogar para matar monstros e acumular pontos pode ser divertido, mas permanecer somente nesta forma de narrativa pode ser limitador. Jogar RPG como prática de letramento implica ir além desta “narrativa única” presente no jogo.

Assim como *Tormenta* está, de uma certa forma, buscando mudar o cânone “matar, pilhar, destruir” e abrindo para outras formas de diversão, a potencialidade do RPG na educação poderá buscar novas formas de jogar. Uma só forma de jogar ou uma só estrutura de narrativa leva àquele problema do obstáculo epistemológico, em que a imagem só reforça a compreensão prévia, o preconceito e a confirmação do conceito anterior. Este é o mesmo “perigo da história única”, em que “histórias têm sido usadas para expropriar e ressaltar o mal” (ADICHIE, 2009).

Transformar o sentido das narrativas implica mudar as práticas sociais no RPG. Não existe um só jeito de escrever ou de jogar, e na educação, busquei as mídias como meios de ampliar os sentidos sociais e propor visões alternativas, para não reforçar imagens que podem ser prazerosas, mas criam um cárcere privado no campo da subjetividade. Neste aspecto, fui à *Escola Tormenta* e criei alguns jogos com a colaboração de jogadores mais experientes, *redesigns* que procuraram ver a imagem como força poética, das representações que seriam dotadas de sentido e energia transformadora (WUNENBURGER, 2007).

## 6.1 ALGUNS PARALELOS COM A APRENDIZAGEM

Pretendi neste capítulo olhar para as análises feitas sobre *Tormenta* nestas duas vias: de um lado, a poética que reverbera o cognitivo, o corpo, o significado, criando um tipo de fluidez das imagens; e de outro, os problemas éticos que esta economia simbólica pode gerar. Como foi visto, o fato de imaginar, de mover as imagens, mesmo que de uma maneira controlada a partir da mídia “Sistema de RPG”, já tem um grande efeito sobre a produção narrativa, o que aparece não somente na minha experiência particular de pesquisa, mas também na pesquisa de Cover (2010), que apontou os mesmos efeitos do RPG na escrita.

Acredito que isso acontece pelo próprio exercício de imaginar, de visualizar imagens com os olhos internos, de ver algo melhor ao invés do ordinário. A potencialidade do sonho faz com que seja possível mudar a relação com o trabalho. Essa é a dimensão do *homo faber*, em que, como diz Bachelard (1994) o homem é mão e linguagem. O símbolo potencializa o trabalho, pela via do desejo e da vontade faz com que a mão produza. Escrever ou ler pode ser tarefa enfadonha para quem está começando ou não sabe ainda fazê-lo, e daí, pode vir a se transformar em algo novo.

Ouvi inúmeros casos de outros artistas que jogam RPG para ter mais contato com seu lado criativo, de maneira mais aberta e sem grandes pretensões. É possível afirmar que os jogadores utilizam o RPG como um meio de exercitar a “função antropofisiológica: a necessidade do devaneio” (LEGROS et al., 2014). Isso porque o jogo permite criar, improvisar, expressar e imaginar de uma maneira mais rápida. Apesar da distinta tarefa incumbida às muitas produções artísticas, como o desenho, o drama ou o texto, mobilizar o imaginário acende a vontade de fazer as coisas diferentes do que elas são representadas. Por isso, acredito que jogar pode gerar outras dinâmicas entre leitura e escrita.

### 6.1.1 Remix

Em sua tese, Girardello (1998) fez um levantamento de pesquisas sobre imaginação e televisão, e algumas delas sugeriam que as imagens “prontas” da TV favoreciam a passividade na recepção. Entretanto, uma das razões para a conclusão da autora de que tais imagens “pré-fabricadas” não necessariamente atrofiam a imaginação, é a de que elas permitem um certo fluxo contínuo de imagens e histórias compartilhadas, desde que a cultura e o contexto social

garantam condições aos encontros e à partilha narrativa (GIRARDELLO, 1998). Também não podemos ignorar seu potencial para agregar motivação à educação.

As figuras fantásticas da ficção estão bem presentes no imaginário das crianças, por isso são proveitosas no sentido de impulsionarem suas produções textuais. O trabalho de Anne Haas Dyson (1997), *Contemporary Childhood, Popular Culture, and Classroom Literacy* é uma referência importante sobre experiências utilizando as imagens prontas da cultura popular como “trampolins” para a aprendizagem das crianças.

Nesse livro, ela relata, por exemplo, o caso de uma turma de crianças do segundo ano fundamental “que usavam símbolos da cultura *pop* – como os super-heróis midiáticos – para alcançar um senso de identidade pessoal e pertencimento social, de controle e de agência em um mundo compartilhado” (DYSON, 1997, p. 2). A autora se propõe então a examinar “a ligação entre aprender a compor [histórias] e aprender a participar em uma comunidade”, enfatizando o uso que as crianças fazem dos personagens midiáticos, especialmente os super-heróis, “como materiais para a construção de mundos textuais e sociais” (DYSON, 1997, p.3).

O currículo na escola precisa se apoiar na crença de que o significado não se encontra nos artefatos em si, mas sim nos eventos sociais por meio dos quais estes artefatos são produzidos e usados. As crianças possuem agência na construção de suas próprias imaginações, não é uma agência ilimitada ou desestruturada, mas ainda assim é uma agência. Elas se apropriam de materiais culturais para participar deles e para explorar os seus mundos, especialmente por meio da brincadeira narrativa e das histórias. A atração que elas têm por determinados programas midiáticos sugere que elas encontram, naqueles materiais, imagens entusiasmantes e poderosas. Se o currículo oficial não abre espaço para esta agência, as escolas correm o risco de reforçar a desigualdade social, na relação das crianças umas com as outras, em relação às formas de arte e cultura, em relação à própria escola (DYSON, 1997, p.181).

Reencontra-se aí o poder das imagens da mídia operando como mitos impulsionadores de práticas sociais e brincadeiras que envolvem imaginação, leitura, cálculo e algumas vezes a escrita. Esta força da atração das imagens dá vazão para a agência das crianças, que, usada de maneira sinérgica na escola pode puxar para adiante os alunos que não necessariamente estão fadados a serem letrados, por conta de seu contexto social.

No seu artigo “Letramentos populares e “todas” as crianças: repensando o desenvolvimento do letramento para as infâncias contemporâneas” (*Popular Literacies and the “All” Children: Rethinking Literacy Development for Contemporary Childhoods*), Dyson (2003) apresenta uma pesquisa feita com as crianças que eram consideradas “diferentes”, ou seja, que não eram brancas ou de classe média. Ela percebeu que para aprender na escola, as crianças criavam mecanismos de *remix*, utilizando como pontos de partida as imagens da mídia.

Um exemplo deste processo aconteceu quando a professora contou para os alunos a história de Harriet Tubman – ativista e abolicionista estadunidense no início do século XIX –, que quando era ainda escrava criou uma rota de fuga, e além de se libertar a usou para tornar outros escravos livres. Ao terminar a aula, a garota Denise, de seis anos, desenhou a heroína histórica como se fosse ela mesma. A pesquisadora e observadora conta:

Agora que a lição acabou, Denise e seus colegas vão mostrar o que aprenderam. E então, sentadas lado a lado, Denise e sua boa amiga e “irmã de mentirinha” Vanessa, ambas afro-americanas, desenharam suas versões de uma Harriet Tubman musculosa cortando lenha, com lágrimas escorrendo pelo rosto. Enquanto desenha, Denise se torna Harriet Tubman, escrevendo “Denise, essa sou eu” em sua imagem desenhada<sup>130</sup> (DYSON, 2003, p.102).

Os músculos e o cortar de árvores não necessariamente correspondem à história que a professora compartilhou com as crianças, mas naquele momento, a menina está usando as referências que tem para se identificar mais intimamente com a narrativa curricular. “Isso é, sempre haverá manifestações locais de verdades universais da infância – uma abertura para símbolos atraentes (sons, imagens, maneiras de falar) e uma brincadeira com essas coisas simbólicas do dia-a-dia<sup>131</sup> (DYSON, 2003, p.101).

Para Dyson (2003), as crianças muitas vezes não vêm de lugares de letramento impresso abrangente (onde os responsáveis e familiares não usam muito a leitura e a escrita no cotidiano) mas têm muito contato com outras formas de comunicação no dia-a-dia, a partir de palavras e imagens que elas tratam como brinquedos. Estes símbolos vêm dos pais, professores, adolescentes ou outras crianças, mas também vêm do rádio, da TV, dos vídeos e outras formas de comunicação cotidiana. As crianças não só manipulam ou jogam com seu material simbólico do cotidiano, elas alargam, reorganizam, e remixam estes materiais da mesma forma que se apropriam do letramento escolar oficial.

Ainda para a autora, é um erro grave assumir que a criança não traz nenhuma experiência para escola, fato que também gera um problema no desenvolvimento, já que “nada vem do nada” (DYSON, 2003, p. 102). “O *sampler* e o *remix* das crianças – seus processos de

---

<sup>130</sup> *Now that the lesson is over, Denise and her peers are to show what they've learned. And so, sitting side-by-side, Denise and her good friend and "fake sister" Vanessa, both African American, draw their versions of a muscular Harriet Tubman chopping wood, tears streaming down her face. As she draws, Denise becomes Harriet Tubman, writing "Denise That's me" on her drawn image (...)*

<sup>131</sup> *That is, there will always be local manifestations of true childhood universals— an openness to appealing symbols (sounds, images, ways of talking), and a playfulness with this everyday symbolic stuff.*

recontextualização – abriram caminhos ao letramento para seus recursos vindos de diferentes práticas comunicativas<sup>132</sup>” (DYSON, 2003, p. 104).

Em busca do aprendizado, as crianças devem estar engajadas em dar sentido a novas informações, novas ferramentas simbólicas e novas maneiras de organizar, comunicar e agir no mundo ao seu redor. E este tipo de agência humana é gerada por, e torna-se significativa em, uma comunidade com expectativas de participação e produção<sup>133</sup> (DYSON, 2003, p. 76).

A pesquisa de Dyson (1997, 2003) mostra a aprendizagem de uma geração que, como a minha, consome muito o que assiste na televisão e nas outras mídias. Nas telas que transmitem esportes, por exemplo, são construídas estruturas de letramento, com os escores de partidas, propagandas, que muitas vezes são aprendidas rapidamente. Aprender a ler e a escrever envolve essa agência, é algo que se faz, ou seja, uma prática social. Este fazer é primordialmente autoral, pois implica a produção de sentido além de participação e produção, como no exemplo da Harriet Tubman musculosa. Nesta reflexão teórica, um tipo de aprendizagem *remix* e por isso relacionada aquela imaginação como labirinto de espelhos. Um processo multifacetado e que faz referências a outras imagens, de outros locais e que implicam no contexto amplo das novas tecnologias e nas suas formas de projeção.

Acredito que um exemplo disso aconteceu em 2019, quando tive a oportunidade de fazer a mediação de uma exibição de animação para crianças da Escola Municipal Beatriz de Souza Brito, da PMF<sup>134</sup>, de Florianópolis, com o grupo NERD<sup>135</sup>. Desenvolvemos um jogo de interpretação como mediador da história do filme “Tito e os pássaros<sup>136</sup>” (2018), parte do Projeto de Extensão “Cinema na Escola - construindo espaços de cidadania” realizado pelas professoras Dra. Monica Fantin e Dra. Roselete de Aviz (NICA) que promove exibições de filmes para crianças de escolas públicas. Depois de ver o filme, cada criança contou um pedaço do seu jeito. Criamos juntos os personagens Tito e Mila, que viam todos ao seu lado virarem pedra, conforme explico o jogo narrativo no quadro abaixo.

---

<sup>132</sup> *The children’s sampling and remixing—their recontextualization processes—opened up literacy pathways to their resources from diverse communicative practices.*

<sup>133</sup> *In order to learn, children must be engaged in making sense of new information, new symbolic tools, and new ways of organizing, communicating, and taking action in the world around them. And this kind of human agency is generated by, and becomes meaningful within, a community with expectations for participation and production.*

<sup>134</sup> Prefeitura Municipal de Florianópolis.

<sup>135</sup> Sigla para Núcleo de Estudos em RPG e Didática, fundado em 2018, por Matheus Cademartori e Marcel Angelo Timón Frias, com o objetivo de refletir sobre os potenciais do RPG para educação, realizar eventos acadêmicos, dar consultorias a professores interessados e testar sistemas de RPG.

<sup>136</sup> Animação brasileira, dirigida por Gabriel Bitar, André Catoto e Gustavo Steinberg.

Quadro 8 – Jogo elaborado para mediação do filme “Tito e os Pássaros” (2018).

<b>Jogo:</b> Mediação Tito e os Pássaros		
<b>Autores:</b> Isadora Trevisan Locatelli, Darío Nicolás Lanata, Jonas João do Nascimento, Marcel Angelo Timón Frias e Viviane Lima Ferreira		
<b>Jogadores:</b> alunos de duas turmas de 4º ano da escola E.B Beatriz de Souza Brito (PMF)		
<b>Tipos de personagens:</b>	Tito (menino de 12 anos)	Mila (menina de 12 anos)
<b>Resumo:</b> Numa escola do Pantanal, bem pertinho da universidade, dois alunos são os únicos que não estão com medo e não foram, por isso, transformados em pedra. Eles têm que buscar a cura, sorte que a universidade fica bem pertinho da escola deles.		
<b>Acontecimentos:</b> No meio da explicação da matéria, a professora se transforma em pedra e todos os alunos, menos Tito e Mila. Eles podem procurar ajuda para curar esta epidemia de medo que está assolando a comunidade. Por isso, vão para universidade em busca de uma cientista que pesquisa o assunto. Ela revela que se todas as crianças assobiarem juntas como os pássaros, o medo vai deixar de assolar o mundo.		
<b>Regras:</b>	Um dado em que cada lado era um desafio do filme (medo, perseguição, televisão, etc.). Os PJ declaram ações como para onde vão e o que querem fazer. A cada cinco participações, o dado é rolado colocando um novo complicador na narrativa.	

Fonte: Acervo da pesquisadora.

Nesta ocasião, as imagens das mídias nas narrativas emergiram quando as crianças inseriram na aventura os personagens do Homem de Ferro e dos Vingadores, talvez pela “hype” do filme<sup>137</sup>. Minha primeira sensação foi a de que nessa operação a coerência narrativa estava sendo comprometida. Mas abri mão de qualquer determinação nesse sentido, pois o que importava mesmo era fazer as crianças imaginarem e falarem sobre suas ideias, e não a coerência das imagens trazidas. O processo criativo foi similar ao do paracosmo, em que

a função emergente da imagem faz com que não possamos deixar de falar dos códigos paralelos que de alguma forma se relacionam com o paracosmos, ou seja, a arquitetura das cidades imaginárias ou fantásticas e em geral toda a arte que ela possui tem a ver com a imaginação mais criativa, surrealismo, psicodelia...<sup>138</sup> (RIVERA, 2004, p. 66)

A performance da linguagem no jogo narrativo se entrelaça à imaginação aberta, e esta movimenta o imaginário que faz parte do repertório cultural dos jogadores. Naquele momento, as crianças também convidaram os seus mitos pessoais para chamar atenção para eles,

<sup>137</sup> Aqui o termo correto seria *hype*, de hipérbole, um exagero para definir algo.

<sup>138</sup> Por otro lado, la función emergente de la imagen hace que no podamos dejar de hablar de los códigos paralelos que de algún modo se relacionan con los paracosmos, así, la arquitectura de ciudades imaginarias o fantásticas y en general todo el arte en lo que tiene que ver con la imaginación más creadora, surrealismo, psicodelia...

apresentá-los como o mais importante de sua memória. Inserir-las nas histórias deu a elas um tom de sonho psicodélico, mas também maior impulso e energia na participação e no comprometimento das crianças com a atividade.

### 6.1.2 Letramento

A produção narrativa hipertextual é parte fundamental do RPG, que coloca em prática dois processos dos multiletramentos: a imaginação e a reapropriação criativa. Percebi que *Tormenta* se encaixa em diversas das categorias utilizadas pelos estudos de Letramento, e assim jogar RPG é uma prática de letramento, organizada em eventos de letramentos: as mesas em que se produz narrativas. Estas narrativas são plurais, partem da oralidade, mas são organizadas em blocos como hipertextos, em complementaridade e trânsito com a escrita.

É bem comum que mestres de RPG romanceiem suas mesas, ou que transcrevam o que se produz nelas, e muitos inventam histórias paralelas, como é possível observar no apêndice D. Assim, *Tormenta* é um tipo de agência de letramento, no sentido de que organiza textos, abrindo espaço para leitura, escrita, publicação e troca. Isso fica visível no grande número de novos autores que orbitam nos gêneros fontes de *Tormenta*, cujos contos e histórias e quadrinhos são publicados mensalmente pela Revista Dragão Brasil.

Desta forma, *Tormenta* organiza discursos, articulados em hipertextos, que possibilitam a entrada da fala e da ação de várias pessoas. É por conta do formato, desse tipo de texto divergente não linear que um espaço como esse é chamado de multiletramento. Os letramentos, sendo eles multi, novos (como os presentes nos contextos do digital) ou mesmo os puramente analógicos, se retroalimentam constantemente. Então, o letramento se funda na arte da escrita como meio de “organização do conhecimento” com certo distanciamento das crenças que nos delimitam (KLEIMAN, 1995). Este processo está presente no jogo da ficção.

A produção narrativa no RPG permite a performance antes da competência. Para James Paul Gee (2009), isso quer dizer que os jogadores têm possibilidade de experimentar, de agir antes de se tornar proficientes. São conduzidos pelo *game design* a desempenhar antes de se tornarem bons no que fazem, do mesmo jeito que funciona a aquisição da linguagem. Esse processo vai na contramão do modo como “funciona a maioria das escolas, que muitas vezes exigem que os estudantes adquiram competência através da leitura de textos antes que possam atuar no campo em que estão aprendendo” (GEE, 2009, p. 174) Outra relação do letramento com os RPG é sua dinâmica sociocultural, presente na prática de escrita.

Nesta perspectiva, a performance está no caminho da produção textual:

Entendo por literatura não um corpo ou uma sequência de obras, nem mesmo um setor de comércio ou de ensino, mas o grafo complexo das pegadas de uma prática: **a prática de escrever**. Nela viso portanto, essencialmente, o texto, isto é, o tecido dos significantes que constitui a obra, porque o texto é o próprio aflorar da língua, e porque é no interior da língua que a língua deve ser combatida, desviada: não pela mensagem de que ela é o instrumento, mas pelo **jogo das palavras de que ela é o teatro**. (BARTHES, 2004, p. 16)

A produção de ficção no RPG favorece a performance antes da proficiência, porque a história emerge na imaginação do jogador/escritor e já pode existir sem obedecer aos moldes que a linguagem exige. À medida em que eu fui dialogando com os jogadores, fui criando meus próprios parâmetros. Minhas imagens internas foram criando novos elementos, que se abriram para a escrita, como um local de atualização. Os afetos, os vividos e a subjetividade fluíram de uma maneira até mesmo frenética para o papel. As imagens “prontas” poderiam oferecer este potencial para a educação, ao acionar uma vazão à imaginação aberta, embora possa parecer um pouco de loucura ou de psicodelia..

Jogadores borram a barreira entre leitura e escrita, por isso, não existe consenso sobre sua forma de autoria. Os criadores de *Tormenta* atribuem aos jogadores o papel de leitores de uma ficção interativa, nos termos de Murray (2003), que os coloca como leitores, já que não criaram o mundo ficcional. Eu não diria o mesmo, já que vi que eles desenham suas próprias histórias a partir de ações e decisões tomadas, e por isso compreendo o processo como um tipo de autoria *remix* e compartilhada. Mesmo com o controle do mestre, as produções narrativas podem ter finais em aberto em que cada jogador acaba inserindo elementos diferentes, chegando a um final não previsto; é possível, ainda, criar novas trilhas, modificando o *script* pressuposto, sendo claro que tudo isso depende da postura do mestre com relação ao seu grupo. Alguns são mais controladores, e outros gostam de seguir o fluxo do que os jogadores desejam. O que exige muito poder de improvisação.

A liberdade de decidir e outras manifestações da cultura aberta no RPG são possíveis por causa do *canvas* infinito que é a imaginação. No espaço de criação da imaginação, há mobilidade para transformação e rearranjo (DETERDING; ZAGAL, 2018b), dada a plasticidade criativa da mente, nos termos de Vigotski (2009). A experiência e a forma de jogar RPG de mesa pode permitir aquela cultura aberta de que falei no capítulo anterior, e desta forma, pode tornar-se um letramento novo quando proporciona espaços de modificação no próprio jogo, em que os jogadores podem escrever o mundo onde estão (GEE, 2009).

Na primeira vez que joguei, achei as metanarrativas extremamente tediosas, elas retiravam a mágica de “tentar prever” que ronda a experiência com meus textos literários preferidos. Porém, quando ganhei proficiência, me interessei pelos manuais. Os significados destas práticas de letramento são contextualizados, só fazem sentido de acordo com a situação em que são utilizadas (GEE, 2009). Quando comecei a mexer e a jogar com mais afinco – o que foi um processo gradativo – as metanarrativas passaram a ser bons trunfos para gerar experiências. No paracosmo, ler é produzir, simular e escrever, leitura e escrita se retroalimentam continuamente. Estes metatextos auxiliam o processo de compreensão, potencializando não mais o significado, mas as formas de exploração do mundo do devaneio. Entra-se nele via oralidade, pelo desejo de compartilhar o que é sentido, e depois vem a necessidade de ler para saber mais, organizar e reorganizar o projetado, por isso, ampliar a visão.

A professora e escritora Beatriz Osés García (2020) acredita que para serem bons leitores, os estudantes precisam ter a oportunidade de serem escritores: “Não como mero espectador, do mesmo jeito que frequentemente ocorre na leitura, mas em sua legítima qualidade de ator principal, criador ou recriador da literatura.” Ela estimulou seus alunos a criarem cidades invisíveis, com as de Calvino, e colheu maravilhas poéticas que transformou em livro, a partir de perguntas-chaves que exercitavam a sensibilidade:

A atividade “A Cidade e os Sentidos” formula perguntas abertas relacionadas ao olfato, visão, audição, tato e paladar para criar sensações que auxiliem a ver em palavras esse novo cosmos: “O que o protagonista vê pela janela?”, “O que se escuta cidade adentro durante o dia? ... E ao anoitecer?”, “Qual tato sente a pele de seus habitantes? ... Destas perguntas surgem fragmentos como os seguintes: *Eu nasci nas jazidas cristalinas onde o vento soava como suspiros sombrios; Pelas noites, os faróis determinam o rumo do olho, ao entardecer já não tem ninguém na rua e acho que escuto como o vento sussurra palavras de amor para as árvores do parque; ou Eu, na cidade de Eguimma, coberto pela raiva que me cerca de lágrimas, vendo como o céu se rompe...* (OSÉS GARCÍA, 2020).

Neste aspecto, a criação narrativa gera agência do letramento, os estudantes podem vir a produzir narrativas – como estas das oficinas de Osés – que eles mesmos criaram, sobre as quais têm controle. Na mesma linha, e se referindo à criação literária das crianças, Vigotski argumentava que “quando a criança tem sobre o que escrever, escreve com toda seriedade” (VIGOTSKI, 2009, p. 74). O que implica que com estas criações, as crianças estão participando na produção cultural ao criar narrativas (idem).

No jogo da linguagem na educação, a dimensão do multiletramento pode ser superada com práticas como as dos RPG. Porém, educar vai além da dimensão de performance de

produção. Não podemos ignorar a concepção de Letramento (com letra maiúscula), ligada ao conceito de conscientização (FREIRE, 1979), em que a leitura e a escrita funcionariam como interfaces de conhecimento de si e do mundo, bem como da intenção que mobiliza os projetos de produção autoral.

A conscientização é o processo pedagógico que busca dar ao ser humano uma oportunidade de descobrir-se através da reflexão sobre a sua existência. Ela consiste em inserir criticamente os seres humanos na ação transformadora da realidade, implicando, de um lado, no desvelamento da realidade opressora e, de outro, na ação sobre ela para modificá-la (FREIRE, 2008).

Desta maneira, o último passo de uma pedagogia dos multiletramentos implica criar sentidos de uma maneira crítica (ROJO, 2012) da mesma forma que observei no fenômeno *Tormenta*, compreendendo essa semiose como um processo de Letramento, um redesenho das práticas de leitura e escrita constituídas. Neste aspecto, argumento que é possível ressignificar o imaginário, modificar os sentidos por meio da imaginação, ou seja, fazer um tipo de leitura crítica. Um meio de modificar os sentidos estabelecidos seria buscar a narrativa do outro para transformar comportamentos e valores.

No processo que observei no caso dos Goblins de *Tormenta*, o leitor se vê obrigado a olhar pelo outro lado, de outro ponto de vista, e o texto é um caminho de experimentação por meio da escrita de um mundo novo que se abre a partir dessa mudança de perspectiva. Logicamente, tal atualização depende da forma como se posicionam os autores. Percebi em *Tormenta* um desejo de ampliar as formas de jogar RPG para além do “matar, pilhar e destruir”.

A perspectiva que aponto aqui é a de que ensinar a ler e escrever vai além de adquirir competências, “visa a criar uma espécie de pessoa, um *designer* ativo de sentido, com uma sensibilidade aberta às diferenças, à mudança e à inovação<sup>139</sup>” (COPE; KALANTZIS, 2009, p. 175). A sensorialidade e a matéria podem evocar imagens amplas de experiência e afeto, que podem atuar como os estímulos materiais à criação que, para Vigotski, devem ser oferecidos: “O melhor estímulo para a criação infantil é uma organização da vida e do ambiente das crianças que permita gerar necessidades e possibilidades para tal” (2009, p.92).

Como organizar o “ambiente” para que as questões sensíveis venham à tona é um trabalho autoral do produtor das narrativas (sendo ele *designer* de jogos ou professor). A autoria estaria então além do jogo da linguagem, da mesma forma que a leitura crítica ou a prática

---

<sup>139</sup> *Literacy teaching is not about skills and competence; it is aimed at creating a kind of person, an active designer of meaning, with a sensibility open to differences, change and innovation.*

transformada, seu posicionamento e intencionalidade pode ser um dos meios de saída do labirinto de espelhos que Kearney propôs, como apresentei no capítulo dois. Parti da ideia na mesma linha do paracosmo de Tolkien: “A Fantasia, o ato de criar ou vislumbrar Outros-mundos, era o coração do desejo de Feéria” (TOLKIEN, 2020, p.51). Ou seja, a magia e o “maravilhamento” vêm do sonho de mudar o mundo ou reencantá-lo, fazendo o impossível, possível por meio do simbólico. Vou refletir nos tópicos a seguir sobre os caminhos poéticos e éticos que a autoria de procedimentos narrativos em RPG podem tomar, para refletir sobre os desafios de criar possibilidades de imaginação dinâmica em contextos educativos.

A análise crítica das práticas de leitura e escrita que passam por novas tecnologias poderia bem ir além de uma desconstrução do que é ou não é “apropriado” para educação. O *redesign* pode vir a ser um caminho para trabalhar o Letramento, em outras perspectivas que não sejam somente de aniquilação das práticas populares de entretenimento. Neste caso, foi preciso retornar às ideias de Kearney (1998) que propôs uma busca de outros modelos de identidade narrativa que permitem mudança e transformação, além da “egológica” – que só reforça a ideia fixa. Isso, para o autor, requer posicionamento. O que também nos ajuda a definir qual a perspectiva crítica com a qual posso olhar para os meios de produção narrativa. Foi isso que pretendi fazer aqui, neste subtópico, delimitar a identidade educadora que sustenta esta aplicação de jogos.

Aí, acho que vem outra questão relacionada ao posicionamento de quem elabora as narrativas, redesenha os jogos. Isso é algo que precisa ser pensado na hora de elaborar a experiência do jogo, levando em conta o que finalmente importa, o grande objetivo. Isso implica que mestres ou professores que desenham jogos prevejam experiências que colaborem com a mudança de curso do imaginário de jogadores presos em lógicas fechadas, mesmo que isso comprometa quebrar sua ingenuidade e inocência – sua bolha – sobre o que é a experiência do outro. Este exercício implica uma outra forma de racionalidade, uma atenta e valorizadora da vida:

Ser-se progressivamente mais livre é ser-se sensível às condições e possibilidades genuínas de uma situação presente e ser-se capaz de agir de uma forma aberta que não seja condicionada pelo apego e por volições egoístas. Esta abertura e sensibilidade não se limitam a abarcar a esfera imediata das percepções de cada um; possibilita igualmente a apreciação dos outros e um desenvolvimento de um *insight* de compaixão em relação aos seus predicamentos (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2001, p. 167).

Nesta pesquisa, a liberdade que implica uma força de oposição a outra que a reduz, limita ou subjuga, equiparei a jogar a linguagem de uma certa maneira. Penso, como Donna Haraway (2013), que somos seres de linguagem e que a máquina e suas tecnologias já têm adentrado nossa subjetividade, o que nos faz de certo modo ciborgues. Desta maneira: “A escrita é, preeminentemente, a tecnologia dos ciborgues – superfícies gravadas do final do século XX. A política do ciborgue é a luta pela linguagem, é a luta contra a comunicação perfeita, contra o código único que traduz todo significado de forma perfeita [...] (p. 88).

A política e estética ciborgue recusa os dualismos entre cultura e natureza, entre orgânico e cibernético, procura estabelecer no jogo da linguagem novos mitos, para combater os velhos mitos da relação do eu-outro como submissão, exploração, exotismo e subnegação; ou mesmo das relações entre oralidade e escrita. A escrita de uma mulher feminista ciborgue é a busca pela sobrevivência no campo do imaginário.

Os instrumentos são, com frequência, histórias recontadas, que invertem e deslocam os dualismos hierárquicos de identidades naturalizadas. Ao recontar as histórias de origem, as autoras-ciborgues subvertem os mitos centrais de origem da cultura ocidental. Temos, todas, sido colonizadas por esses mitos de origem, com sua ânsia por uma plenitude que seria realizada no apocalipse. [...] As histórias feministas sobre ciborgues têm a tarefa de recodificar a comunicação e a inteligência a fim de subverter o comando e o controle (HARAWAY, 2013, p. 86–87).

Propor a produção hipertextual na educação, para mim, implica também, assim, buscar nas escritoras feministas de literatura de fantasia novos eixos narrativos. Um exemplo desse lugar de possibilidade é a obra de Úrsula Le Guin, que quebrou, a partir da convenção do gênero fantasia os maniqueísmos impostos pela dinâmica do bem contra o mal (performada nas batalhas e guerras). Ged, seu personagem principal, é um jovem aprendiz de feiticeiro, de pele marrom escura, e seu vilão é uma sombra que ele mesmo invoca por arrogância e prepotência; a luta contra o mal está dentro dele e não fora. “Para ser o homem que ele pode vir a ser, Ged tem que descobrir quem (e o que) é seu verdadeiro inimigo. Precisa descobrir o que significa ser ele mesmo” (LE GUIN, 2016, p. 159).

A guerra é uma metáfora moral limitada, limitante e perigosa. Ao reduzir as opções de ação a uma “guerra contra o que quer que seja”, você divide o mundo entre Eu ou Nós (o Bem) e Eles (o Mal), reduzindo a complexidade ética e a riqueza moral da nossa vida a termos de Sim/Não. Isso é pueril, enganador e degradante. Quando a guerra é a única opção em jogo, sim: o poderoso se torna o certo. E por essa razão eu não gosto de jogos de guerra (LE GUIN, 2016, p. 158).

Ao elaborar jogos narrativos para contextos educacionais segui essa premissa, evitando o combate via violência nos blocos do hipertexto – a não ser que isso seja muito bem

trabalhado na narrativa em várias sessões –, sem fazer com que o jogo seja entediante. Outra dimensão a ser melhor desenvolvida é a do herói, o que supera desafios, que mesmo no RPG tradicional, já é um papel que funciona mais como um caçador de recompensa, do que como um nobre (no sentido do *aretê* grego). Le Guin (2021) reflete sobre o papel do herói<sup>140</sup> como aquele que vem salvar, um tanto problemática, buscar elaborar histórias como medicina, não supremas, mas como pessoas. Sigo a ideia de que as histórias são como vasilhames para carregar “medicinas”, estas que são capazes de apresentar novas saídas do labirinto.

A arte da literatura de fantasia talvez esteja exatamente nessa brincadeira de bricolagem, de renovar as imagens clássicas e as novas, criando novas conotações, fazendo da língua uma brincadeira carnavalesca. A imaginação pós-moderna faz novos arranjos de pedaços, estilhaços e recortes. Isso também não impede que a inovação e a criatividade ganhem espaço em nosso tempo. Calvino sugere realizar um tipo de educação da imaginação:

Penso numa possível pedagogia da imaginação que nos habitue a controlar a própria visão interior sem sufocá-la e sem, por outro lado, deixá-la cair num confuso e passageiro fantasiar, mas permitindo que as imagens se cristalizem numa forma bem definida, memorável, autossuficiente, “icástica” (CALVINO, 2000).

---

<sup>140</sup> “Às vezes parece que a história está chegando ao seu fim. E para que as contações de histórias não findem por completo, algumas de nós, aqui, com a aveia silvestre, em meio ao alheio trigo, pensamos que deveríamos começar a contar outra história, uma que as pessoas possam continuar quando a antiga história terminar. Talvez. O problema é que nós nos deixamos todas abarcar pela história do assassino então, talvez, nós terminemos junto com ela. Por isso, é com um certo senso de urgência que eu procuro a natureza, o assunto e as palavras da outra história, a que não foi contada, a história da vida. “Ela não é familiar e nem vem aos lábios de maneira espontânea, com a facilidade que a história do assassino vem; mas ainda assim, “não contada” é um exagero. As pessoas têm contado a história da vida há eras, com todo tipo de palavras e de todas as maneiras. Mitos de criação e transformação, histórias de trapaceiros, contos populares, piadas, romances... O romance é um tipo de história fundamentalmente não heroico. Claro que o Herói toma a cena com frequência, pois essa é sua natureza imperativa e seu impulso incontrolável, tomar tudo para si, fugir, e então elaborar decretos e severas leis para controlar seu impulso incontrolável de matar. Então o Herói decretou, por meio de seus porta-vozes legisladores, primeiramente, que a forma da narrativa é aquela de uma flecha ou uma lança, que começa aqui, vai diretamente até ali e TOC! Acerta seu alvo (que cai morto); depois, que a preocupação central da narrativa, incluindo a do romance, é o conflito; e terceiro, que a história não é nada boa se ele não estiver nela. Eu discordo disso tudo. Diria até que a forma natural, adequada e justa do romance é a de uma sacola, uma bolsa. Um livro contém palavras. Palavras contêm coisas. Elas sustentam significados. Um romance é uma bolsa de medicina, guardando coisas em uma poderosa relação particular umas com as outras e conosco. Uma relação entre elementos no romance pode bem ser a do conflito, mas a redução da narrativa ao conflito é absurda. (Li em um manual sobre como escrever que “uma história deve ser vista como uma batalha”, e seguia falando sobre estratégias, ataques, vitória e etc). O conflito, a competição, o estresse, a luta, etc, dentro da narrativa concebida como uma sacola/ventre/caixa/casa/bolsa de medicina, devem sim ser vistos como elementos necessários para o todo, mas este não pode ser caracterizado nem como conflito nem como harmonia, já que seu propósito não é nem a resolução nem a estagnação, mas o processo contínuo. Enfim, fica claro que o Herói não fica bem nessa sacola. Ele precisa de um palco ou um pedestal ou um cume. Você o coloca em uma sacola e ele fica parecendo um coelho, uma batata” (LE GUIN, 2021, p. 62–63).

A proposta de Calvino, na minha interpretação, é um tipo de saída do labirinto. Ela propõe não ceder totalmente às ideias prontas e à impossibilidade de fazer algo, mesmo que não seja novo ou inédito no campo da expressão. Porém, ao mesmo tempo, não deixar a fagulha da possibilidade apagar, fazendo com que as fantasias encontrem o mundo, nele façam seus próprios caminhos e a construção e a reestruturação por meio do diálogo com o meio social. Equilibrar a liberdade da imaginação criadora é um tipo de jogo, entre controle e liberdade, talvez até numa espécie de dialética da expressão verbal e textual.

Realmente, existe nos jogos de RPG uma proliferação de imagens pré-fabricadas, sendo elas figuras de paladinos equipados ou dragões que cospem fogo pelas ventas – como em *Tormenta*. Há uma discussão dentro da comunidade sobre se é melhor utilizar mais referências gráficas para ajudar a produção narrativa ou se elas acabam atrapalhando a imaginação individual dos jogadores. E também, há mestres reclamando que os jogadores não sabem mais imaginar sem elas.

As perguntas de Calvino (2000) continuam valendo: “O poder de evocar imagens *in absentia* continuará a desenvolver-se numa humanidade cada vez mais inundada pelo dilúvio das imagens pré-fabricadas?” Uma saída para este labirinto talvez seja a reciclagem das imagens prontas de maneira que elas sejam deformadas pela imaginação dinâmica, trazendo novos significados. A primeira manifestação que vejo nesse sentido é o próprio *role play*, é brincar de ser “outro”.

O jogo oferece a possibilidade de habitar uma outra identidade que, de fato, cada um precisa seguir de acordo com as regras, sendo uma delas implícita: os jogadores assumem um compromisso com essa outra identidade, que demarca papéis sociais. Com esta nova identidade, os jogadores interagem com o mundo:

Em um bom jogo, as palavras e os atos são colocados no contexto de uma relação interativa entre o jogador e o mundo. Assim, também, na escola, os textos e livros precisam ser colocados em contextos de interação onde o mundo e as outras pessoas respondam (GEE, 2009, p.170).

A imaginação no *role play* pode ser um caminho para uma empatia encarnada. Este já é um meio de fugir de estereótipos e modificar imaginários calcificados, pela própria experiência de papéis. Os jogadores são parte de si e parte de outro, dão a este outro sua voz, seus gestos, dão o seu pensamento emulado. Por isso, o *role play* pode ser um lugar de experiência para empatia, onde o jogador se coloca na pele do outro, imaginando o que ele sente, pensa e faz.

Quando outros tipos de *role play* surgem, como pela entrada de outros tipos de jogadores no contexto dos RPG tradicionais, acontece uma transformação das tomadas de decisões no âmbito do jogo. Além dos usos convencionais “belicosos” no estilo “matar e destruir”, podem emergir na narrativa outras formas de jogar. Esta foi uma das minhas maiores dificuldades iniciais: “Não consigo imaginar batendo em alguém e achar isso legal, não é muito minha praia” (diário de campo, 24 de julho de 2018). Ou ainda:

Estou um pouco cansada dos jogos serem sempre quebrar o pau e matar coisas. Acho que dava para jogar de outro jeito, mas os jogadores estão viciados em certos comportamentos de jogo, transformam o RPG num jogo de combate de *videogame* que não me agrada muito. Não acho que isso me torne mais assim ou assado, mas sinceramente, matar não me parece uma solução interessante para resolver um conflito (diário de campo, 9 de julho de 2018).

É frequente nas comunidades de jogadores o compartilhamento de experiências de crianças jogando com seus pais, como este relato que recebi nos grupos de que participei:

Figura 18 – Pai coruja conta: “Eu joguei *D&D* com minhas filhas. Elas deveriam lutar contra lobos que estavam cercado uma cidade. Ao invés disso, elas alimentaram e fizeram deles um exército. As meninas, cara. Elas vão dominar o mundo.”



**James Breakwell, Exploding Unicorn**  @XplodingUnicorn · 07 jan 18  
I played Dungeons and Dragons with my daughters.

They were supposed to fight the wolves surrounding a town.

Instead, they fed the wolves and turned them into their friendly wolf army.

Girls, man. They'll take over the world.

 1.294

 75,5K

 295K



Fonte: Captura da tela da postagem de James Breakwell<sup>141</sup> (2018).

Quando esse pai “mestre” elaborou a aventura, nos modelos clássicos do RPG convencional, apresentou o problema para as jogadoras e elas inventaram uma saída inusitada, talvez não prevista, mostrando outras soluções que não o combate. Jogar de uma só forma pode reforçar o obstáculo epistemológico em relações de opressão e submissão, os RPG poderiam ser meios para isso<sup>142</sup>. Por exemplo, observei no trabalho de Silveira (2019), sobre meninas jogando RPG, que personagens femininas reclamavam que só podiam jogar como vítimas (em

<sup>141</sup> Disponível em: <https://twitter.com/XplodingUnicorn/status/950152500149186562?s=20/>.

<sup>142</sup> Para conhecer melhor este tema consultar o trabalho da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Eliane Bettochi. Disponível em: [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_2020\\_paper\\_376.pdf/](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_376.pdf/)

oposição ao herói) ou curandeiras (em oposição ao guerreiro). Ou mesmo quando em *Tormenta*, mulheres guerreiras usam *bikini armor*<sup>143</sup>, uma estrutura de proteção que objetifica o corpo da mulher, apesar de isso vir mudando lentamente na comunidade.

Logicamente, a minha percepção sobre combate mudou quando joguei *Áureos* (2018), em que os heróis são negros na resistência na luta anti-escravagista do Brasil Colônia. Quando mestre, para alunas de pedagogia este RPG após salvar um escravo ferido e encontrar um refúgio para ele, uma das personagens respondeu com emoção: “eu vou chorar”. Neste momento, duas imagens novas brotaram: a de uma heroína na luta da resistência e a de como chorar pode ser uma recompensa, a emoção como prêmio. Uma das personagens era inclusive uma princesa guerreira negra, que trazida não aceitou a escravidão e lutou pela sua libertação e a de outros. Mesmo aquela sendo uma situação ficcional, deu para sentir a energia na hora, o axé. O contexto era particularmente tocante, mas vou deixar para abordá-lo mais adiante.

Na chamada pública para crônicas de *Tormenta* vol. 3<sup>144</sup> – promovida pela editora Jambô em agosto de 2019 –, escrevi uma *fanfic* em que a personagem principal era uma purista – tipo de antagonista, que habita Yuden, no Reinado de Arton, formado por fanáticos que defendem a supremacia humana, massacrando as outras raças –, de família tradicional. A minha ideia foi experimentar um tipo de redenção da personagem. Se uma pessoa é criada para pensar de uma certa forma, como quebrar a barreira da sua visão de mundo? Assim, desenhei no conto experiências que poderiam trazer questionamento, mudando o contexto dela, para que ela visse por si mesma por que valorizar a vida é importante.

Apesar de acreditar que seja possível transformar os sentidos adquiridos encrustados por meio da imaginação e da narrativa, a mudança do modo de olhar é um ato de humildade, necessário para quem, de acordo com Bachelard (2001), vive a poesia e não somente a lê. Talvez a fantasia permita este estado de crença paralela, que permita experimentar, além do conteúdo, viver temporariamente o que significa estar na pele do outro.

A imaginação inventa mais que coisas e dramas, inventa toda uma vida nova, inventa a mente nova, ela abre olhos de dentro para novos tipos de interpretações. Ela pode observar se tiver as “visões” via devaneio, se antes educar-se com experiências, se elas vierem depois como provas de seus devaneios (BACHELARD, 1997). Assim, os desejos de aventura e de

---

<sup>143</sup> Em inglês, armadura que só cobre as partes íntimas utilizadas por mulheres.

<sup>144</sup> Ver mais em: <https://jamboeditora.com.br/cronicas-da-tormenta-vol-3-edital/>

exploração, na educação, devem ser estimulados pela proximidade com a natureza e seus mistérios.

Na imaginação, o saber passa pelo subjetivo. O homem é uma criação do desejo, não uma criação da necessidade (BACHELARD, 1994). Modelos mentais ou formas de representação da realidade são subjetivas e objetivas ao mesmo tempo. O domínio da representação mental e o da visual se influenciam mutuamente, um dá vazão ao outro, como um *oroboro*. Os desejos são fortes influenciadores da imaginação.

Volto à experiência da mediação do filme “Tito e os Pássaros” – que citei no quadro 7 – para contar uma coisa engraçada sobre os desejos brotarem na improvisação narrativa. Na história contada, os PJ foram até a universidade procurar uma cientista que sabia como solucionar o problema. Quando os personagens/jogadores a encontraram na biblioteca, ela teve o súbito desejo por “uvas bem fresquinhas” ou de “ir para a Disney”, em troca da solução para salvar o mundo. Este fenômeno não é exclusividade das crianças: quando imaginamos, colocamos nossos sonhos e desejos em jogo.

Neste caso, os desejos são simples e engraçados, mas ainda fica a dúvida, quando os desejos são antissociais? Acredito que estudos posteriores sobre este tema poderiam explorar como abordar a relação entre a narrativa e os desejos na educação. Como seria a melhor forma de conduzir quando emergir temas antissociais, como temas tabu? A escola está preparada para situações limite que possam vir à tona? O professor que queira brincar com as aventuras de contar histórias pode ter que lidar com uma gama infinita de desafios, e seria interessante, que este tipo de prática esteja respaldada pela instituição. Murray (2003) acredita que as narrativas interativas podem ser este lugar para viver experiências “antissociais” de uma forma que elas sejam superadas – como feito entre os Brontë –, abrindo espaço para outras novas. Porém, diante dos muitos desafios dos professores, projetos de escrita mais aberta poderiam contar com a participação de profissionais da psicologia na escola. Com certeza, os ganhos dos estudantes seriam imensos.

Em Bachelard (2001), a visão da verticalidade – que poderia parecer maniqueísta – não é de oposição, ao contrário: para ele, “a imaginação dinâmica une os polos. Permite-nos compreender que algo em nós se eleva quando alguma ação se aprofunda – e que, inversamente, algo se aprofunda quando alguma coisa se eleva” (p. 109). Para o autor, as imagens não deveriam ser trazidas pelos seus traços objetivos, mas pelos sentidos subjetivos.

Isso também porque as imagens precisam ser vividas pela vontade: “Acreditar nas imagens é o segredo do dinamismo psíquico” (BACHELARD, 2001, p. 270). Por isso,

independente de o mundo ser “pronto” como o de Arton, os jogadores vão sempre inserir nele a si mesmos, num desejo de fazer diferente e de se colocar na narrativa. Portanto, a criação sempre vai ser nova, pois lugares, personagens e objetos improvisados virão à tona pela intenção do mestre e do jogador.

Esta é a ideia de liberdade que defendo aqui: a possibilidade de ir além da identidade egocentrada e ser capaz de imaginar a vivência do outro, de maneira encarnada, para assim poder agir de maneira aberta. O imaginário, ao contrário de uma pedra, é como um rio em que é necessário estabelecer uma relação lenta e progressiva que permita modificar seus cursos. Narrativas colaborativas que trazem imagens poéticas devem permitir aflorar as imagens vivas, na esperança de que elas consigam criar novos cursos sobre padrões de comportamento, preconceitos e estereótipos.

A atitude mais rápida ou mais apressada pode ser a pior neste caso. Por isso, mestres podem começar mesas com a narrativa clássica de encontrar objetos mágicos e matar “monstrinhos”, como nas masmorras. É muito mais fácil começar por aí, onde todo o espaço é delimitado, tudo fica um pouco mais controlável e depois ir incluindo aos poucos camadas de profundidade que levariam os jogadores a pensar a partir de decisões tomadas nos jogos, mostrando a história do outro lado, buscando na verticalidade o outro extremo, como no caso dos goblins em *Tormenta*.

Defendo também que seria interessante também deixar um espaço no enredo para o devaneio livre e aberto, para depois partir para um local delimitado e explorar possibilidades do espaço e personagens secundários (NPC). Os jogadores podem começar se sentindo confortáveis no corpo dos personagens, deixando a narrativa mais solta, para a partir daí, criar elos com o que o jogador/mestre elaborou no enredo. Isso demanda bastante improvisação e jogo de “cintura” da parte do condutor da narrativa, o que pode ser explorado melhor em pesquisas futuras.

Além disso, o jogo é autotélico, não se pode obrigar as pessoas a participarem, elas entram por livre espontânea vontade. Ressignificar temas é possível, mas isso não pode se dar em um embate direto, mas sim em uma negociação. Nos últimos cinco semestres do curso de pedagogia (2018.1 e 2020.2), meu grupo e eu fomos convidados para mestrar jogos narrativos como forma de mediação de filmes, por ideia da professora Dra. Roselete Fagundes de Aviz<sup>145</sup>.

---

<sup>145</sup> Como os jogos geralmente são realizados em coautoria com um grupo de jogadores/pesquisadores citados nos agradecimentos.

Colocamos como necessidade, no *design* de experiência do jogo, que as discentes vivenciassem a imaginação infantil via *role play*, interpretando crianças com a idade dos alunos dos Anos Iniciais.

Quando perguntei sobre o que elas acharam, disseram que quando crianças faziam isso o tempo todo, com qualquer coisa. Até uma das filhas que estava na sala, quietinha fazendo o dever, dava uns pitacos às vezes para ajudar a sua mãe a soltar a imaginação, acrescentando elementos novos à história. Uma delas me disse, isso é uma viagem. É mesmo, um passeio ou o próprio trajeto ao paracosmos que elas mesmas criaram em suas mentes, com o apoio, uma da outra. (diário de campo, 10 de novembro de 2020)

Na interação social, a autoria se torna uma excitação, causada por ouvir o outro e desejar mudar o que ele propôs, talvez numa intenção de fazer melhor ou simplesmente de agir diferente. Vale aí a premissa de que “para uma imaginação dinâmica, o modo de dar, a energia de dar vale mais do que aquilo que se dá” (BACHELARD, 2001, p. 136). Num desses encontros com as estudantes de pedagogia encontrei vários tesouros, como este: “Nas casas da cidade do sonho, os telhados seriam feitos de livros, para que antes de dormir, todos pudessem ler histórias que alimentariam os sonhos.” (diário de campo, 10 de novembro de 2020)

É como se o mecanismo do *agon* atuasse em outra faceta, além do cenário e dos desafios que antagonizam os jogadores. O estímulo também estaria numa boa rivalidade, que surgiria na multiplicação imaterial que é dado, como se o jogador pensasse: “eu também sei fazer”, ou “eu faço melhor”. O que gera um ritmo de camaradagem e boa competição entre jogadores por meio da relação constituída entre criadores. Acredito que isso aconteça em razão da autoria em rede que surge neste tipo de produção hipertextual. Ela está sustentada na liberdade de expressão e na economia da dádiva<sup>146</sup>, apoiada na interatividade e no compartilhamento de conhecimento (MARTINS, 2014). O papel do mestre é parecido com o de um *game designer*, e por sua vez, o de um professor interessado em trazer imaginação em suas aulas, elaborando formas de evocar e provocar o engajamento por meio da participação.

Uma das novas estéticas do RPG, entendido como multiletramento, seria a busca de estimular a capacidade dos jogadores de formar imagens por si mesmos. Estas “também emergem, com critérios próprios. Minha “coleção” não pode ser (e certamente não será) “a coleção” do outro que está ao lado – ou na “carteira” à minha frente. Assim, meus critérios de

---

<sup>146</sup> O conceito de “economia do dom” ou “da dádiva” foi criado pelo antropólogo Marcel Mauss em 1924, a partir de sua experiência com os povos da Melanésia, na Polinésia, em que as relações são fundadas com base da oferta de bens valiosos, uns aos outros.

“gosto”, de apreciação, de valor estético diferirão dos dele fatalmente” (ROJO, 2012, p. 16). Acaba que essa prática de multiletramentos na escola funciona como um espaço de troca.

Sobre um *redesign* de jogos narrativos na educação, é imperativo pensar sobre quais são estes imaginários que estão emergindo dos paracosmos, e como eles podem reforçar ideias que já estão envelhecidas e precisam ser renovadas. A esse respeito, uma questão bem prática surgiu quando fui convidada para elaborar uma experiência de jogo para o componente curricular de História para alunos da segunda fase do primeiro ano do Ensino Médio do (IFSC-PHB). Sobre esta experiência, publicamos um relato no *e-book*: “Integração de Tecnologias na Educação: Práticas inovadoras na Educação Básica” (PEREIRA NETO et al., 2019); a partir deste, teci algumas considerações que vou utilizar aqui. O *design* do jogo foi focado nesta ressignificação: “especificamente em torno da Era Viking, visando discutir questões a respeito de estereótipos acerca dos vikings, trabalhando a alteridade via choque de culturas – nórdica e cristã – no medievo” (PEREIRA NETO et al., 2019, p. 392). Os jogadores interpretaram *Vikings* que enfrentavam a visão cristã sobre sua cultura.

Neste caso, elaboramos o jogo buscando romper com um estereótipo comum de que os vikings utilizam elmos com chifres, e o professor queria mostrar na narrativa como a igreja católica inventou essa ideia para julgá-los como demoníacos. O estranho foi que justamente em libras, o sinal para Viking era exatamente as duas mãos cerradas em punho tocando ambos os extremos da testa, formando um arco para cima, como chifres sobre um capacete. Esta é uma ilustração de como a linguagem obriga a dizer a partir de uma perspectiva, e como é dentro dela mesmo que o estereótipo deve ser quebrado.

Quadro 9 – *Design* do jogo com a turma de alunos surdos do IFSC-PHB.

<b>Jogo:</b> Os invasores pagãos		
<b>Autores:</b> Matheus Fernando Silveira, David Pereira Neto e Viviane Lima Ferreira		
<b>Jogadores:</b> Alunos do 9º ano da turma de história no ensino de surdos (IFSC)		
<b>Tipos de personagens:</b>	Hersir (explorador)	Huskarl (guarda de elite)
Godi (negociador)	Jarl (liderança)	Berserk (guerreiro impulsivo)
<b>Resumo:</b> PJ são enviados pelos líderes para uma missão para verificar as defesas e as condições de uma cidade próxima, para reunir informações para uma invasão viking em maior escala. Essa cidade contém, segundo se conta, além de provisões como comida e armas, um tesouro de ordem religiosa. Foi reunida uma equipe com várias especialidades, para que esta missão tivesse sucesso. Vocês sabem que é uma corrida contra o tempo: a ideia é coletar o máximo de informações sobre o povoado (defesas, riquezas, fraquezas) e voltar o quanto antes, se		

possível, com alguma prova. Quanto mais demorarem, maior a chance de serem descobertos e caçados: vocês devem confiar em suas habilidades, na velocidade, esperteza e estratégia vikings para esta missão ter sucesso.

**Acontecimentos:**

Jogadores atravessam um vau (precisam escalar ou encontrar uma passagem segura); chegam em uma planície e avistam um forte, do lado outro lado da muralha está uma Igreja. Ao entrar na igreja, encontram algumas anotações de um clérigo (artefato é apresentado aos jogadores). Se não forem silenciosos um padre pode aparecer. Retornar com o que encontraram para o barco onde o líder os aguarda.

**Objetos:**

Pergaminho com relato dos sacerdotes católicos sobre os Vikings, escrito: “Temos relatos que os vikings já atacam toda a costa norte. São homens e mesmo mulheres – que Deus nos proteja! Eles lutam ... respeito pela casa de Deus, pelos santos! Dizem que usam capacetes com chifres, pois são enviados pelos próprios demônios, e também que são metade monstros, com 3 metros de altura e apetite por comer crianças cristãs. Ai de nós! Que Deus dê força aos nossos soldados, pois esses vikings não são homens aos olhos de Deus. Eles vêm em barcos rápidos como a língua do demo...”

**Regras:**

Criar personagens com nomes listados pelo mestre, escolhendo um dos arquétipos apresentados. O jogador pode fazer ações simples livremente, mas quando forem complexas, deve rolar 4d6 que determinam como a cena aconteceu (se foi bem sucedida ou não). PJ têm 4 pontos de vida. Cada tipo de personagem recebe um item básico.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, acervo pessoal.

No *design* do jogo, criamos um artefato para ser encontrado na sacristia, que continha uma fonte histórica original, “simulando um pergaminho chamuscado com texto, que fazia parte da narrativa” (PEREIRA NETO et al., 2019, p. 394). Neste texto, os jogadores encontravam preconceitos que foram disseminados sobre os *vikings*, ligados à interpretação dos europeus. “Para entender o texto apresentado na narrativa, os [alunos] jogadores fizeram uma roda, lendo e discutindo cada linha, se comunicando por sinais para interpretar o texto coletivamente [...]” (diário de campo, 28 de janeiro de 2019). Neste texto, a explicação de como os vikings pareciam como seres do inferno cristão.

No momento, eu ainda tinha a ideia de que quanto menos recurso visual se usasse, mais fácil seria imaginar, só que o processo com os estudantes provou exatamente o oposto. Os recursos visuais davam mais referências para as trocas, inclusive geravam possibilidades de um repertório comum para alunos que estavam distantes dos professores, no sentido das “coleções culturais” (ROJO, 2012).

Por fim, outra decisão de *design* de jogo, a de utilizar poucos recursos visuais para contextualização, com objetivo de provocar mais a imaginação dos AJ [Alunos Jogadores] sem influenciá-los com imagens, demonstrou-se falha. O uso das mídias foi importante para o desenvolvimento da sessão. Tal uso poderia ser estendido como apoio visual para outros elementos: uso de fichas ou cartas com imagens de equipamentos, características físicas ou abstrações de habilidades dos personagens poderiam compor visualmente tais personagens a partir de diferentes combinações. Outros elementos como mapas, ou até mesmo objetos tridimensionais, como miniaturas poderiam servir de apoio para a sessão (PEREIRA NETO et al., 2019, p. 403).

Nesse caso, a evocação ficou debilitada. De uma certa forma, avalio que a imagem não restringiria, mas abriria possibilidade, criaria mais condições para imaginar as cenas que seriam contadas, oferecendo ou ampliando um repertório sobre mundos totalmente desconhecidos entre os jogadores (as referências ao medieval europeu). Como as ilustrações de um livro infantil, elas aqui poderiam ser ponto de partida para um pensamento por imagens, que era o que estávamos dispostos a criar com o jogo narrativo. Além de lançar uma ponte mais efetiva entre mestre e jogadores, já que nós não falávamos Libras e dependemos da mediação das intérpretes.

A noção de Paracosmos auxiliaria muito nessa intervenção com RPG, já que o cenário de RPG é apresentado pela contação de histórias, mas também pode ser aprofundado com mapas, ilustrações, figuras, músicas e outros artefatos. Da mesma forma, o paracosmo se faz iconotextual, assim, estabelece relações boas entre gráfico e texto verbal, facilitando a navegação pela amplitude que pode ser gerada por um mundo imaginário. O papel do jogador/estudante poderia ter sido apoiado nestas imagens facilitando sua compreensão e processo de produção narrativa, criando possibilidades para sua autoria colaborativa com os outros PJ e mestre de jogo.

É importante lembrar que os modelos que criamos para entender a realidade, sejam os mais análogos ou mais metafóricos, são sempre falhos, porque não dão conta do mundo, nem do social ou do material e muito menos das suas complexidades. Por isso, qualquer mídia ou recurso utilizado na escola, independente de qual seja, deve vir acompanhado com a adequada mediação. E nenhum modelo será suficiente para dar conta da formação estética. O paracosmo, para Rivera, cumpre um papel de iniciação dessa formação:

A leitura diversa e imaginativa de um paracosmo é o prelúdio da leitura estética, pois seu caráter simbólico/cosmológico promove a interpretação e a produção literária e aberta, de modo que os paracosmos constituem um patrimônio cultural imaterial, na

medida em que são réplicas ou variantes de mitos universais<sup>147</sup> (RIVERA, 2004, p. 69-70).

Ao elaborar mundos de fantasia para jogos, este patrimônio imaterial sempre virá à tona, mesmo com relação às imagens das mídias. Estas experiências são muito presentes nas aventuras de RPG, pois nelas surgem imagens de várias fontes narrativas, em sua proximidade com a contação de histórias. Bem como pela noção de que o repertório cultural é ativado no processo de criação de histórias, um repertório que chamei aqui de imaginário, mas que a teoria de multiletramentos chama de “coleções culturais” (ROJO, 2012). Sem a ativação deste repertório imaginário, fica muito difícil se comunicar com os jogadores, já que muitas vezes, alunos e professores não compartilham dos mesmos significados sociais, como aconteceu na experiência dos “Invasores Pagãos” com os estudantes surdos, que citei acima.

Existem extensos trabalhos em educação focados em denotar a importância da ampliação de repertório cultural dos estudantes. Isso inclui ir além do conteúdo midiático *mainstream*. Este desafio impõe uma tarefa ética de curadoria do que é apresentado na escola, o que complexifica a prática pedagógica ainda mais com os conteúdos vindos pela internet.

Ampliar o repertório também é permitir um contato com padrões complexos naturais e quebrar a trincheira entre pessoa e natureza. Isso é realizado em imaginários de povos originários de todo mundo, que podem ser introduzidos nas histórias de RPG como manifestação da magia, do maravilhamento ou mesmo do assombro. Ao mesmo tempo, apresentam-se desafios éticos relacionados a utilizar esses imaginários nos RPG.

Apesar de este não ser o tema aqui estudado, também penso que as imagens mitológicas de diferentes tradições podem reforçar ideias complicadas para a sociedade contemporânea. Por exemplo, apesar de entender sua importância, não aprecio o imaginário em torno da personagem Gwen, do romance “A Deusa no Labirinto” (SOARELE, 2017). Ela acaba fazendo o papel de Moisés, o herói que retorna para libertar o seu povo. Esta noção dá ideias erradas sobre como se configura o movimento de transformação social, que no ponto de vista defendido aqui, reúne pessoas com um interesse comum de libertar a si mesmas. No nosso momento histórico, precisamos nos alimentar com imagens de processos horizontais de ação e transformação social, que têm emergido, inclusive para superar as reações sociais que abafam

---

<sup>147</sup> La lectura diversiva y de imaginación de un paracosmos es la antesala de la lectura estética, pues su carácter simbólico /cosmológico promueve la lectura abierta y literaria de interpretación y producción, de modo que los paracosmos conforman un patrimonio cultural intangible, en la medida en que son réplicas o variantes de mitos universales.

as mudanças. A visão de uma pessoa que é super poderosa e vai guiar a todos, na minha opinião, poderia parar de ser incentivada. Obviamente, a primeira leitura também pode ser precipitada, afinal, a personagem Gwen de Soarele (2017) era muito mais do que só um tipo de messias, ela era também uma professora, que saiu à procura de um aluno e encontrou um escravo.

Outro aspecto que precisa ser olhado criticamente é a ênfase dos jogos na guerra e nos demais conflitos armados. Ela é bem problemática para a sociedade, principalmente hoje, que já inventamos formas de evitar o conflito direto, por meio da diplomacia e dos ideais democráticos. Uma saída é o que Murray (2003) chama de “núcleo da violência”: “Um dos usos do labirinto como meio de evocar e controlar o terror é um formato de história [...] frequentemente um artigo de jornal real ou fictício, no centro de uma rede de narrativas que explorarão o evento a partir de múltiplos pontos de vista” (p.134). Este poderia ser um meio de lidar com a “história única”, também pode ser um meio de abordar o tema da guerra na escola, do que esteja pautado naquela liberdade ética que discuti anteriormente. Também foi uma das diretrizes para criar a narrativa “Invasores pagãos”, apresentada no quadro 8. A autora aponta que deve haver mais estudos sobre como desenvolver um potencial pedagógico do conflito “nós *versus* eles”.

Além disso, o desafio de traduzir imaginários potentes para uma linguagem objetiva e metas como as dos RPG ainda é um problema. Fui convidada para uma mesa de debate sobre “Comunidade nos RPG” no evento 3º Sessão Zero<sup>148</sup> e o jogador de RPG, Vinícius Lanças – e Doutor em Sociologia –, falou sobre o perigo de objetivar demais, como na narrativa afrocentrada do RPG *Áureos – Os dançarinos da lua* (2018) que traduz termos como *axé* como um poder dos personagens, ligado a força física, o que não dá conta da riqueza simbólica do termo. A mesma reflexão vale para a noção de magia nos RPG, como *Tormenta*. Parar de utilizar narrativas como esta também não é o melhor caminho, mas durante o espaço aberto para a mediação, o condutor da intervenção deve falar sobre esta questão. O termo *axé* se refere a um sentimento transbordante comunitário, para dizer de maneira simples, então, nenhum texto vai conseguir alcançar seu significado, ao mesmo tempo que, em uma narrativa dentro desse universo cultural, não poderá deixar de citá-lo.

A narrativa em *Tormenta* dá vários saltos, mas seu imaginário ainda é etnocentrado, mobilizado a partir de muitas fontes europeias. Quando existe muita mistura, muita coisa se perde na tradução, e de alguma forma as forças são diluídas, mas as imagens ainda são fortes,

---

<sup>148</sup> No dia 16 de novembro de 2019, no Toca da Lua, em São José-SC.

pois resultam de uma escolha pessoal do jogador. Em alguns momentos da pesquisa, tive a sensação de que era muito ruim utilizar o imaginário como brinquedo. Foi Caillois quem me abriu a visão de que todos os objetos sagrados tendem a passar ao estado de brinquedo: “[O jogo] apresenta-se principalmente como uma atividade paralela, independente, que se opõe aos gestos e às decisões da vida cotidiana por meio de características específicas que são próprias e que a fazem ser um jogo” (2017, p. 113). Desta forma, a imagem do brinquedo é outra, não atrapalhando seu significado sagrado.

O mesmo vale para a magia. Trata-se ela de um tipo de sabedoria que poderia ser resgatada por meio do simbólico? A etimologia da palavra magia ensina que ela vem de *magi*<sup>149</sup>, do persa antigo, e quer dizer sabedoria. Os magos eram sábios andarilhos que guardavam grande conhecimento, parecendo assim possível a emergência de um conhecimento composto de uma outra racionalidade, aberta à imaginação e ao sagrado, o que foi ficando enfraquecido ao longo da história do mundo com as invasões monoculturais e colonização, além do secularismo. No texto de fantasia, a fonte da magia é sua emulação.

As inspirações destas emulações podem muito bem beber de fontes do mundo inteiro e não somente do eixo ocidental e europeu. A tradição narrativa do Brasil é muito rica: aqui, assim como no restante do mundo, dormem histórias de povos perdidos, verdadeiros segredos arqueológicos a serem explorados. No paracosmo de *Haroun e o Mar de Histórias*, do escritor Salman Rushdie (2010), o lado escuro da lua é coberto pelo “Mar dos Fios de Histórias”. Neste oceano infinito, as águas são formadas por fios de histórias que se entrelaçam e dão origem a novas histórias. Proponho voltar às histórias das fontes como um imperativo ético.

Em Kearney (1998), vi que o labirinto de espelhos é complexo, por ser impossível voltar à origem de cada imagem presente em uma narrativa. Mesmo assim, a investigação sobre as imagens poéticas nas narrativas étnico-culturais é uma tarefa que a escola precisa fazer, é necessário um trabalho de mediação em que o educador as contextualize. Entendo que essa investigação é a própria percepção de um processo de movimento das imagens. No meu mestrado, por exemplo, analisei um dos trabalhos pedagógicos com o brinquedo “Homem Batata”, em que uma professora contextualizou uma origem conhecida da batata, contando para os alunos que há mais de 8 mil anos povos andinos aprimoraram seu cultivo. Esta forma de lidar com as imagens respeitou os povos que a cultivaram, trazendo uma preocupação histórico-social, um reconhecimento de trajetórias potenciais simbólicas que tem um sentido pedagógico.

---

<sup>149</sup> Conferir em: <https://www.cnrtl.fr/etymologie/magie/>.

Essa preocupação é vital para evitar visões essencializadas, estereotipadas ou preconceituosas de mitos e símbolos dos mais diversos povos, bem como para desvendar e descobrir relações e potências simbólicas que os estudantes porventura ignoravam.

As experiências que desenharam o quarto passo do ciclo dos multiletramentos na educação foram muito curtas, por isso, tiveram limitação maior e não puderam abordar jogos extensos como *Tormenta*. Este tipo de jogo exige a imersão mais aprofundada, longas sessões de quatro horas cada uma, para que os jogadores possam imergir aos poucos e entender como funciona o sistema e se entrosar com seu personagem e com os dos outros. Pesquisas futuras podem desenvolver uma campanha de RPG em contextos educativos para abordar melhor os temas da leitura crítica e jogos narrativos, ou ainda, estimular práticas de escrita com objetivos mais direcionados para esta potencialidade.

## 6.2 AUTORIAS ANTROPOFÁGICAS E REFLEXÕES PARA A EDUCAÇÃO

Transformar as práticas de produção narrativa hipertextual a fim de pensar em propostas para a educação implica assumir uma outra concepção de autoria. Esta autoria precisa levar em conta aspectos sociais e culturais da matéria significante, da vida do texto, ou seja, da relação da produção narrativa com a imagem. Se anteriormente o autor era aquele que trazia um novo discurso, aquele que tem propriedade e que fala por si, sinto necessário propor um modelo a ser considerado pelo educador interessado em propor produções narrativas com os alunos, que leve em consideração as inovações que aprendi com o contexto de *Tormenta*.

Roland Barthes (2004) questiona o fato de a crítica literária colocar o autor num local de destaque para compreensão da obra, em oposição ao que ele propunha, que era olhar para o lugar tão importante do leitor. Nas sociedades originárias, a narrativa não se tratava de uma invenção e da genialidade do autor, mas da própria prática: “nas sociedades etnográficas não há nunca uma pessoa encarregada da narrativa, mas um mediador, chãmane ou recitador, de que podemos em rigor admirar a prestação» (quer dizer, o domínio do código narrativo), mas nunca o *gênio*” (BARTHES, 2004, p. 58 [grifo do autor]).

O papel de destaque dado à pessoa que cria é uma invenção recente:

O autor é uma personagem moderna, produzida sem dúvida pela nossa sociedade, na medida em que, ao terminar a Idade Média, com o empirismo inglês, o racionalismo francês e a fé pessoal da Reforma, ela descobriu o prestígio pessoal do indivíduo, ou como se diz mais nobremente, da *pessoa humana*. É, pois, lógico que, em matéria de literatura, tenha sido o positivismo, resumo e desfecho da ideologia capitalista, a

conceder a maior importância à *pessoa* do autor (BARTHES, 2004, p. 58 [grifo do autor]).

De uma certa forma, essa ênfase na pessoa do autor vem junto com a ideia de imaginação como lâmpada, em que o autor aparece como um grande iluminado, isolado do mundo, capaz de criar. Parece que a figura do autor é assombrada pela questão do mérito e do reconhecimento. Me lembro sempre do filme *Os incompreendidos* de François Truffaut (1959), em que a personagem, um adolescente francês, Antoine Doinel, copia um trecho de *A procura do absoluto* de Honoré de Balzac (2008 [1834]), para se recuperar do fracasso nas aulas de Francês. Ele decora o trecho, palavra por palavra, mas a professora descobre e o repreende.

É engraçado que esse ensaio de Barthes inicie exatamente com um trecho de Balzac, sobre a personagem de um eunuco que se disfarça de mulher: “Era a mulher, com seus medos repentinos, seus caprichos sem razão, suas perturbações instintivas, suas audácias sem causa, suas bravatas sem causa e sua deliciosa finura de sentimentos” (BALZAC apud BARTHES, 2004). E Barthes (2004) questiona: quem fala assim? De quem é essa voz? É interessante que o “autor” pareça ser aquele que toma posse do discurso do outro para suas necessidades discursivas. Questionando essa figura do autor como gênio absoluto, Barthes pergunta: de onde vem a sua fonte de criação?

A cópia ou a imitação se tratavam de um recurso textual, do jogo do homem com o mundo e com o texto escrito. Para ele, a crítica literária deveria dar ao leitor um novo lugar de destaque, e não mais somente ao autor. Desta forma, acredito que a educação, ao preparar as condições para que a imaginação emergja por meio de narrativas e outros jogos deve dar espaço de autoria ao estudante, que está no papel do leitor. Penso que o que importa na produção narrativa de ficção na escola é o fluxo hipertextual em que uma coisa reflete a outra incessantemente, em que leitura e escrita se impulsionam conjuntamente.

A autoria que reconheci em *Tormenta* e outros paracosmos se assemelha àquela da antropofagia, movimento literário no Brasil que se inspirou nas vanguardas europeias (cubismo, futurismo, dadaísmo, entre outras), criando espaços de experimentação no campo das artes, que buscaram revolucionar o que estava colocado nas correntes artísticas já estabelecidas. Tais movimentos passaram a questionar as estruturas culturais e sociais do processo estético de elaboração de sentido, tanto no plano de quem as consome (observa, compra, adquire), quanto no de quem as produz (cria, organiza, expõe, faz curadoria), como observa Kearney (1998) ao refletir sobre obras modernas, como “Fontaine” de Marcel Duchamp.

A abertura que existe na linguagem para a criação de novos significados e mobilidades de sentido está muito bem representada, em outro exemplo, o do Manifesto Surrealista, onde Breton (2021) afirma: “As palavras, as imagens não se oferecem senão como trampolim ao espírito de quem escuta”. Alguns destes movimentos buscavam a liberdade da determinação do imaginário e do inconsciente. É o caso do movimento dadaísta, do qual Tristan Tzara (1924) foi um representante, propunha a arte não planejada: “pegue um jornal, pegue tesouras, escolha um artigo (...), corte-o, corte a seguir cada palavra, coloque-as em um saco, agite...”<sup>150</sup>.

A imagem literária ganharia a partir daí um novo estatuto, em uma tentativa de crítica à autoria no sentido mais convencional na tradição artística clássica, dando lugar as outras movimentações culturais. Bachelard vê uma potência de novidade nas imagens vanguardistas: é “na região dadaísta em que o sonho, como viu Tristan Tzara, é o ensaio de uma experiência, quando o devaneio transforma formas previamente transformadas, que se deve buscar o segredo das energias mutantes” (1994, p. 161). Estes manifestos literários buscavam novas formas de revolucionar as imagens literárias (BACHELARD, 2001, 256). O que dá nova vida e produção inusitada às imagens das mais variadas origens, inclusive torna possíveis novas leituras das imagens vindas das mídias convencionais, como a imprensa, a publicidade, o cinema, etc.

As vanguardas europeias impuseram novos imaginários nas artes, em uma crítica constante ao racionalismo que massacrou tanto as estruturas como a linguagem literária. O interesse era romper com as convenções, inclusive das formas como se escreve, dando papel de destaque ao acaso e ao jogo no processo criativo. Era uma possível resposta à decadência da vida nas cidades, da ciência que fomentava a guerra, baseada na ideia de que existiria uma convergência inclusiva nos diferentes imaginários culturais (LAPLANTINE; TRINDADE, 2011).

Da mesma forma que em Paris do início do século passado se estava em meio à efervescência poética dos vanguardistas, os intelectuais brasileiros dos anos 20 manifestavam sua crise frente à produção artística que deu fruto à Semana de Arte Moderna (BOPP, 2012). Havia um intenso trânsito intelectual entre Paris e São Paulo, e toda esta troca cultural culminou no que mais tarde seria o manifesto antropófago. O movimento modernista aqui era fruto de uma certa curiosidade sobre o Brasil, cheio de contradições, diante do cruzamento entre a paisagem urbana em crescimento no país, em contraste com os imaginários de camponeses,

---

<sup>150</sup> Pour faire un poème dadaïste / Prenez un journal. / Prenez des ciseaux./ Choisissez dans ce journal un article ayant la longueur que vous comptez donner à votre poème. / Découpez l'article./ Découpez ensuite avec soin chacun des mots qui forment cet article et mettez-les dans un sac./ Agitez doucement.

indígenas, afro-brasileiros: frutos da terra, além da colonialidade onipresente das artes europeias no Brasil, manifestas no parnasianismo e no romantismo que haviam infiltrado longamente a produção literária brasileira. Tudo aquilo “provocava divergências. As discussões em mesas de café, salas de redação, punham em evidência problemas relacionados com inquietações de sentido social” (BOPP, 2012).

Se o Brasil era formado pela sua miscigenação, os artistas resolveram recuperar os imaginários de tribos indígenas, das pessoas de origem simples, suas danças, cantigas, contos populares e lendas. A floresta amazônica era uma fonte das inquietações dos homens que viajavam pelo Brasil, porque podiam fazê-lo. Mário de Andrade, apesar de não ter sido oficialmente parte da vanguarda brasileira, foi um grande exemplo: folclorista, viajou por todo país registrando sistematicamente as manifestações populares. O manifesto antropófago se inicia assim:

Só a Antropofagia nos une. Socialmente. Economicamente. Filosoficamente.  
 Única lei do mundo. Expressão mascarada de todos os individualismos, de todos os coletivismos. De todas as religiões. De todos os tratados de paz.  
 Tupi, or not tupi that is the question.  
 Contra todas as catequeseas. E contra a mãe dos Gracos.  
 Só me interessa o que não é meu. Lei do homem. Lei do antropófago (ANDRADE, 1976).

A proposta do Manifesto Antropófago ia além do imaginário da miscigenação, defendendo que toda expressão humana artística, cultural ou técnica foi algum dia uma antropofagia – a deglutição do que é outro. Uma proposta de alteridade radical, que envolve o movimento imaginário em que novos elementos do outro: poderes, sentimentos e conhecimentos; são tomados para si, digeridos e transcendidos.

Eduardo Viveiros de Castro (2015) formula que estes rituais antropófagos<sup>151</sup> dos Tupinambás<sup>152</sup> não tinham a ver com oferecer uma vida para uma divindade, mas com tomar o corpo para si. Para o antropólogo, os poderes transmitidos pelo ritual canibal não eram de fim material ou fisiológico, mas o “que se assimilava da vítima eram os signos de sua alteridade, e o que se visava era essa alteridade como ponto de vista sobre o Eu” (CASTRO, 2015). A antropofagia é sobretudo simbólica.

---

<sup>151</sup> O relato mais popular deste ritual está em *Duas viagens ao Brasil* de Hans Staden de 1557, publicado na Alemanha, em que o viajante conta como conseguiu escapar da captura dos Tupinambás e como funcionavam seus rituais de antropofagia. O livro causou grande alvoroço na Europa da época, pois ilustrava o tribalismo e a barbárie que o europeu atribuía aos povos nativos ao interpretá-los.

<sup>152</sup> Os Tupinambás, povo nativo da costa brasileira, praticavam a antropofagia que retirava os poderes dos prisioneiros de guerra por meio do canibalismo (LAPLANTINE; TRINDADE, 2011).

O manifesto antropófago vai na contramão do imaginário europeu da época sobre a cultura brasileira, procurando reconstruir a identidade nacional não a partir da cultura europeia, mas a partir dessas culturas e das locais, devoradas, deglutidas. Numa busca por libertar-se do imaginário colonizador europeu – e do poder nele embutido –, por uma reviravolta criativa e crítica. A literatura como monumento imaterial da “identidade nacional” desconstrói o “descobrimento”, diz então: antes do europeu éramos felizes, já tínhamos vivido como comunistas (ANDRADE, 1976), “O Brasil é um grilo” – uma referência direta à prática de grilagem que delineou o território nacional.

O questionamento da “autenticação”, da lógica do título de propriedade, transparece nas duas poéticas mais associadas à Antropofagia (a paródia e a “deglutição” cultural de práticas culturais estrangeiras). Em ambas, o valor do autêntico (a subsunção da cópia ao original) é questionado, mas não em nome de uma identidade mestiça, como muitas vezes se fez crer. O apossamento não necessariamente visa uma propriedade, podendo se voltar contra ela. Aquilo que é próprio de alguma coisa (de um autor, de uma cultura), e que por isso lhe seria exclusivo, pode aparecer de outra forma, apossado por outro, sem que, por isso, constitua uma propriedade deste (NODARI, 2011, p. 469).

O direito antropófago se faz no tomar posse ao invés de ter propriedade. Este tipo de movimento do imaginário na cultura brasileira é fundamental, numa proposta que vai além da paródia ou do pastiche pós-moderno. Uma visão de que como humanos, estamos sempre nos apossando culturalmente do outro, e o digerindo. A partir do que é outro o corpo se alimenta, e assim recebe novos poderes, que para os Tupinambás eram mágicos.

No livro *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter* de Mário de Andrade (2016 [1928]), se apresenta uma rapsódia em forma de alegoria da cultura brasileira às avessas. Um tipo de epopeia brasileira que se inicia nos rincões do Brasil, passando por São Paulo e por fim indo para as constelações. Trata-se de uma obra controversa, e Mário confessou que se apossou de “frases inteiras” de autores coloniais, da documentação de lendas e mitos nativos, além do relato do mito de Makunaíma feito pelo etnógrafo Theodor Koch-Grünberg. Enquanto antropólogos levavam nossas histórias para Europa de navio, a rapsódia de Macunaíma era reavivada por meio da obra de Mário de Andrade para o público leitor brasileiro, tornando-se capaz de acender a curiosidade e se comunicar diretamente como o imaginário nacional e com os nossos heróis que se recusam à *areté* clássica, indo além da dicotomia entre o bem e o mal.

Este método autoral em *Macunaíma* é bem similar às narrativas de fantasia contemporâneas em que as imagens ancestrais tomam vida em contextos literários, mesmo que as imagens sejam outras. Nesse livro, a guerreira Ci – líder das Amazonas – disputa o poder

com Macunaíma quando ele cruza seus terrenos, ela era como as lendárias Amazonas gregas, tinha decepado seu seio direito para facilitar o uso do arco<sup>153</sup>, da tribo das icamiabas – composta por mulheres guerreiras que viviam sem homens. Ci deu a Macunaíma um muiquitã, um amuleto que dava plenos poderes a quem o possuía. “Era Ci, Mãe do Mato. Logo viu pelo peito destro seco dela, que a moça fazia parte da tribo de mulheres sozinhas parando lá nas praias da lagoa Espelho da Lua, coada pelo Nhamundá. A cunhã era linda com o corpo chupado pelos vícios, colorido com jenipapo” (ANDRADE, 2016, p. 51).

Mário de Andrade confrontou a propriedade intelectual e a apropriação cultural dando notoriedade e o *status* de arte aos mitos e lendas dos povos originários, fundando outros imaginários, que é o papel da imagem na literatura. Estas concepções de imaginário, destes movimentos literários, são libertárias, pois desafiam a propriedade intelectual, abusam da cópia, do pastiche e da paródia. As formas como as narrativas são produzidas colocam o imaginário em movimento. De uma certa forma, as imagens literárias são desgarradas de seus imaginários e territórios, e novas leituras são apresentadas, o que permite o questionamento e a criação<sup>154</sup>.

O imaginário antropofágico que utiliza o poder aglutinador das narrativas está bem visível na obra *Macunaíma* de Mário de Andrade (2016) – nada se cria do nada, tudo é potencial transformação. Me arrisco a dizer que existe uma “narratofagia” nessa obra, que faz do autor um deglutidor de elementos de outros textos. Este processo criativo brasileiro desafia as nossas concepções de autoria na contemporaneidade. Por ser um movimento aberto, continua em sua própria força de propulsão a alimentar outros movimentos e criações de novos gêneros, de novos *ludus*<sup>155</sup>.

Esta narratofagia realiza um tipo de deformação de imagens que não são compartilhadas por uma mesma tradição cultural. No caso de *Macunaíma*, Mário de Andrade tomou posse de componentes de histórias tradicionais de povos indígenas e dos relatos de

---

<sup>153</sup> Este foi o relato do Frei espanhol Gaspar de Carvajal que descreveu um ataque sofrido por um povo que vivia a beira do Rio, que hoje chamamos, por conta dessa história, de Rio Amazonas.

<sup>154</sup> Até hoje, no Brasil, o movimento antropofágico influencia a cultura e as artes, como podemos observar no movimento no *Tropicalismo* dos anos 60 [que incorporava o rock a música popular] e no *Manguebeat* nos anos 90 [uma mistura de maracatu, ritmo popular nordestino, com sintetizações eletrônicas]. Este *modus operandi* de deglutir o que veio de fora, mesclando-o ao que é de dentro, amplia as possibilidades de criação.

<sup>155</sup> Um exemplo atual de antropofagia é a obra de Alberto Mussa “Meu destino é ser onça” (2011), que criou um tipo de mitologia Tupinambá, a partir de relatos de viajantes, na sua maioria padres jesuítas, que passaram pelo Brasil e produziram vasta documentação sobre este povo. No prefácio da obra, o autor conta que foi primeiramente acusado de plágio pela crítica. No caso desta obra, se trata de um trabalho intelectual voltado a erguer estátuas aos Tupinambás dentro da cultura letrada brasileira, a literatura contemporânea. Ele inicia inclusive alterando a máxima de que os povos originários foram massacrados, considerando que nós brasileiros somos descendentes destes povos. É como uma busca de reconstituir o que nos foi tirado, por meio de uma quase arqueologia via palavra (MUSSA, 2011).

viajantes europeus, como o mito de Makunaima, o amuleto muiraquitã, as icamiabas, entre outros mais. Na trama da narrativa, onde é possível fazer diversos tipos de aglutinações, estas imagens se encontram e criam uma nova obra. Ou seja, os imaginários de diversas fontes se entrecruzam exatamente por obra e por causa da imaginação. Este fenômeno que chamo aqui de narratofagia é típico da humanidade. Temos essa capacidade de nos alimentarmos das histórias, tomando os seus elementos para nós mesmos – como mitos pessoais –, num processo produtivo de leitura, dando a estas mesmas figuras novos ares, conotações e representações culturais.

Discordo totalmente da visão de que esse processo seja um tipo de assalto à propriedade. A propriedade privada nada tem a ver com a história do Brasil, muito pelo contrário, é invenção europeia, totalmente vil e arbitrária, utilizada para subjugar ainda mais os povos desta terra, os usurpados e os nativos. A história do povo e suas línguas, imagens e narrativas, mitos e organizações são do povo e comuns. A busca pelas nossas histórias, assim como defendeu Richard Kearney (1998), deve ser uma aventura constante, já que se trata de um devir.

A questão ética que instiga este trabalho é a de mobilizar as imagens mitológicas do território comum para fundar imaginários e expandir novas visões sobre natureza/cultura frente aos desafios da nossa realidade no contexto da educação. Não se trata aí de um tipo qualquer de conhecimento de leitura e de escrita, de letramento como aculturação, mas de leitura do mundo, expansão dessa com a leitura da palavra, como dizia Paulo Freire. Uma leitura e uma escrita que se deem por meio da autenticidade e da autoridade de valorização de cada experiência como única e por isso rica.

Os *designers* que quiserem buscar estes imaginários de diferentes grupos étnicos, (e também grupos sociotécnicos, classes sociais, etc.) que têm ativas suas crenças e ritos, podem construir parcerias e buscar métodos de cooperação, como o “*Design Participativo*”<sup>156</sup>, para criar junto com eles. Seria interessante manter a perspectiva do código aberto, para que as obras continuem seu movimento de acordo com os desejos, necessidades e intenções dos autores que virão a seguir.

Diante de um país de desigualdades, buscar um processo de imagem para palavra, que aceite a imagem que vem do outro, é fundamental. Os estudos de letramento poderiam estar voltados para um fluxo criativo de uma língua viva e mutante, e não à adaptação a um sistema

---

<sup>156</sup> Para saber mais consulte: <http://www.usabilidoido.com.br/>.

de linguagem. O diálogo entre o pesquisador e autor de literatura infanto-juvenil Ricardo Azevedo e a pesquisadora Gilka Girardello elucida este ponto, discutindo a experiência de “recontar” histórias tradicionais:

Isso me lembra uma coisa que o pesquisador indiano A. K. Ramanujan disse certa vez na introdução de uma coletânea de contos populares ouvidos e recontados por ele: É assim: “Cada um destes contos é apenas um contar, retido momentaneamente pela escrita, até que você, ou outra pessoa qualquer, o leia, o traga à vida e o transforme ao recontá-lo. Recebi estas histórias e, ao selecioná-las, organizá-las e adaptá-las, inevitavelmente as retrabalhei de algum modo. Assim, considere a mim como sendo o último narrador, e a você como o último ouvinte, aquele que por sua vez contará estas histórias.” (1991) Italo Calvino (ele de novo) diz uma coisa parecida: “Decidi tornar-me, também eu, um elo da anônima cadeia sem fim pela qual as fábulas se perpetuam, elos que não são jamais puros instrumentos, transmissores passivos, mas [...] seus verdadeiros ‘autores’” (2006). [...]

Vivemos mergulhados num ambiente marcado pela cultura escrita e acostumados com obras assinadas e fixadas por texto, ou seja, obras que possuem uma versão definitiva e, em tese, imexível. Neste modelo cultural, a noção de “autor” é muito valorizada, pois representa a origem de um determinado texto ou invento (se bem que, convenhamos, até hoje ninguém conseguiu voar puxando pelos próprios cabelos). Numa cultura oral, ao contrário, a noção de autoria é, em certa medida, desimportante, porque sem a escrita não é possível fixar ou dar uma forma definitiva ao que foi criado. Num ambiente onde nada está fixado, as informações e ideias vivem e revivem dentro da memória de cada um e a memória é, antes de mais nada, uma expressão humana e subjetiva. Sendo assim, cada um se utiliza do material aprendido a seu modo e como pode (AZEVEDO; GIRARDELLO, 2014).

Narrativas hipertextuais transmitidas pelos RPG tem uma dinâmica interessante no que diz respeito ao trânsito entre oralidade e escrita, por isso esta explicação dos autores vale para ambas. Autorias antropofágicas implicam se reconhecer como possuidor da história que se repassa, e, por isso, ter o desejo profundo de não deixá-las se esvaecerem, preservando as imagens, guardadas no vasilhame das narrativas intercomunicantes. Esta proposta se alinha a uma concepção de educação como um movimento em aberto, inspirado pela antropofagia, como sugere Valdo Barcelos:

O que proponho é uma pedagogia que não restrinja seu trabalho aos conceitos pelos conceitos, e às categorias *a priori*. Que não mais aceite as formas rígidas e fixas que, ao final, têm levado a uma passividade, a uma postura de quase total contemplação por parte de educandos (BARCELOS, 2013).

A narratofagia propõe a imagem que impulsiona a palavra, que leva à escrita. Neste processo, a imagem é transformada, deformada, ela alimenta e por isso é poder e potencial para o desenvolvimento do letramento. Nesta concepção, o leitor é produtor com o autor, ou seja, ele participa na criação, não lhe cabendo um papel de passividade no consumo. Como dizia Bachelard (2001), a imagem convida à participação na sua elaboração de significado.

Se, para a obra de arte, a não utilidade é fundamental, como forma de incentivar a imaginação, a experiência estética ou mesmo a criação, por que não pensar nessa possibilidade como um componente a mais para contribuir na construção de uma educação que privilegie a participação criativa das pessoas? Esta seria uma forma de buscar incentivar o espectador a exercer seu papel, só que agora como participante. Esta educação, estético-participativo-devorativa, constituir-se-ia na intenção de não resumir-se ao critério da utilidade ou da eficácia. Nela, a participação do educando não é facultativa; ao contrário, é uma necessidade. Diria, mesmo, que é a uma condição necessária para que aconteça a transformação do espectador em participante que estou propondo (BARCELOS, 2013).

Nesta perspectiva de educação antropofágica, os estudantes não são vistos como meros “objetos” da aprendizagem, mas como coautores e atores do processo pedagógico. Uma visão como essa compartilha o sentido humano e espiritual que cada pessoa adota para o seu cotidiano, sua vida diária e, desta forma, seu corpo, trabalho e energia. A antropofagia funciona neste trabalho em duas vias.

Na primeira, pelo entendimento de que os processos criativos se retroalimentam e estão sempre em transformação. Num âmbito abrangente, a imaginação aqui é sempre um processo de transformação, que pode vir a resultar no texto narrativo. A antropofagia se torna uma forma de conhecimento do mundo, por isso a visão epistemológica que adoto nesta tese é uma defesa de exploração do mundo imaginário, ao mesmo tempo que da criação aberta.

Em uma segunda via, pela educação que olha para fora dos muros da escola e procura possibilidades para reconstruir as formas como ensina. No plano do consumo de mídia, os limites de propriedade são invertidos pelas possibilidades do que é domínio público e da visão da linguagem como comum (comunitária), como trato adiante, nas considerações finais.

Desta forma, concluo minha longa volta ao multiletramento *Tormenta*, que implica uma nova ética, que não se baseie nos direitos autorais restritos ou no controle do imaginário. Porém, a minha defesa buscou no diálogo, na participação e no processo criativo o direito de permanecer em movimento. O que está sempre sendo colocado em questão por mentes que funcionam em circuito fechado, por isso estão “dando curto” por aí.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Se você tem uma maçã e eu  
tenho outra; e nós trocamos as  
maçãs, então cada um terá sua  
maçã. Mas se você tem uma  
ideia e eu tenho outra, e nós as  
trocamos; então cada um terá  
duas ideias.  
George Bernard Shaw*

Achei em *Tormenta* uma escola de produção narrativa – de um tipo específico de produção, ligada à fantasia e ao RPG – no sentido de que, nos seus mais diversos produtos transmídia, instrui e alimenta com repertório imaginário pessoas interessadas em criar. As revistas e outras obras que compõem esse contexto estão cheias de recomendações, dicas ou mesmo explicações de como as ideias surgiram e como os leitores podem pensar no seu próprio processo de criação. Um vai puxando o outro, que pode publicar nos espaços de suas mídias sociais, ser lido e quem sabe receber mentoria de como melhorar – movimento também característico de outros contextos da cultura participativa, como as *fanfics*.

O próprio jogo de RPG pode ser uma boa escola da fabulação, já que cria público e condições para improvisação e contação de história de maneira coletiva e colaborativa. Equilibra-se bem o momento conteudista presente nas metanarrativas – em que se desenvolve um argumento sobre a técnica da narrativa e do jogo – e o outro criativo, mais solto na improvisação, que promove o riso e a “zoeira”, a criação despreziosa e sem finalidade fixa. A imaginação necessita deste bom equilíbrio para se desenrolar.

Neste sentido, a imaginação em *Tormenta* se torna livre pela possibilidade de arranjos e narratofagias que realiza; não somente isso, os criadores reconhecem o trânsito entre as economias simbólicas, o que é demonstrado pelo crescimento vertiginoso de autores no cenário, pelas contribuições de fãs nas alterações do sistema e nas participações dos fóruns, pela possibilidade de se tornar em breve um sistema *Open Source*. Isso já delinea uma liberdade no sentido convergente das novas tecnologias e também dos debates contemporâneos acerca destes temas.

Outra concepção de liberdade, mais ligada às relações sociais, estaria nas relações de alteridade – presentes em opressões e de exclusões sociais, em que alguns grupos se encontram, principalmente no Brasil. Desta forma, a representação das mulheres, das pessoas negras, de grupos desviantes da heteronormatividade, etc. são temas que têm aparecido nas narrativas de maneira transversal, cada vez mais, e são parte importante das políticas dos autores e da Editora

Jambô. Estes caminhos demonstram que a desconstrução da imaginação e a defesa de que ela pode ser mais livre é um processo, e não está dado, se constitui em movimento de transformação simbólica e remitificação, como visto no caso dos Goblins do paracosmo de Tormenta.

Outro aspecto da liberdade está no fato de o jogo ser autotélico, ou seja, ter um fim em si mesmo, não ser utilitário, por isso ser também uma atividade de adesão voluntária. A escola convencional poderia aprender com estes espaços informais a criar momentos que não tenham objetivo rígido e tão demarcados, mas em que mesmo assim haja aprendizado como movimento espontâneo. Muitas vezes o conteúdo se torna uma determinação para o educador, mas existem caminhos mais abertos para aprendizagem de conhecimentos. Este “ecossistema” comunicativo de *Tormenta* mostra outras formas de fazer, em que o letramento é parte do cotidiano de vários fãs e jogadores, pela via afetiva. Será que o letramento na escola poderia se manifestar da mesma forma? Ao invés do ódio pela língua, o amor e o desejo de se expressar?

Na cultura contemporânea há um fluxo intenso de imagens que jorram dos nossos corpos-mentes para as tecnologias, fazendo um caminho iterativo, não linear, que por isso pode parecer caótico. Estes símbolos se encontram e criam mais outros novos, este embalo é próprio do imaginário. O que eu vejo nestas brincadeiras contemporâneas de contar história é uma ação de linguagem. Para ilustrar essa ideia, penso num rio correndo muito rápido e para longe, em que se constrói uma forma de atravessar, de captar água, de mudar os cursos. As práticas de criação em linguagem na educação são como estas transformações no rumo deste rio imaginário. Sinto a urgência de não poder ficar parada em frente, somente observando este imenso turbilhão em movimento. É possível mudar os cursos, e *Tormenta* ensina a fazer isso. Sei que nossos rios metafóricos (ou não) podem estar cheios de entulhos, mas existem neles também tesouros escondidos e muito trabalho de coleta a fazer.

As imagens poéticas seriam estes tesouros, elas fazem parte da cultura humana, dão forma aos nossos anseios, às nossas organizações sociais, aos nossos sonhos. Os multiletramentos têm colocado as imagens no mesmo patamar que a palavra, valorizando em suas pedagogias os repertórios culturais dos estudantes, em especial, pela possibilidade de fantasiar, que faz parte da brincadeira do jogo de RPG. Trazer o imaginário fantástico pode ser um meio de conhecer mais nossa realidade interior e social.

Desta forma, considero as novas formas de leitura e escrita – que se reorganizam sem criar hierarquia entre imagem e texto – libertárias. Como eu disse anteriormente, na minha história pessoal, as imagens cumpriram um grande papel em que basicamente era proibido imaginar – criar uma forma para o sonho e o devaneio. Minha infância não permitia dar forma

ao divino, que era uma ideia a ser alcançada somente pela leitura dos textos bíblicos. Sinto que esta hierarquia que hipervaloriza o texto sobre a imagem ainda pesa sobre os muros da escola. Um dos grandes presentes deste processo de pesquisa foi fazer as pazes com a minha imaginação infantil do faz-de-conta e do devaneio e nela poder potencializar a minha vida pela criação dos meus próprios ritos e mitos, baseados em outros divinos e nos povos do ar. A minha agência de leitura e escrita ainda se bate com as estruturas sociais, ou seja, estabelece novos jogos entre regras do mundo social e improvisação – conhecimento do desejo e da vontade de mudar as coisas. Este caminho de formar imagens começou com *Tormenta*, porque seu *modus operandi* não obriga que a narrativa seja de um jeito exato e específico – como alguns jogos tradicionais fazem –, a diversão está numa forma de dizer: faça você mesmo – como os *punks* estadunidenses dos anos 70.

*Tormenta* não é um RPG convencional, no sentido de que as imagens que ele apresenta fogem bastante do cânone, principalmente pela imagem do goblin. Seres que deveriam ser somente monstros a serem combatidos, eles acabam ganhando uma cultura extensa e complexa, premiada pela criatividade e engenhosidade. Desde os anos 90, *Tormenta* vem tentando ampliar a forma de jogar RPG, para além da lógica básica de “matar-pilhar-destruir”, o que se mostrou como uma ação de transformação de linguagem.

Neste aspecto, percebi que a potencialidade do imaginário é exatamente a de trazer uma referência entre dois extremos, ou, nos termos de Bachelard, da verticalidade. Ao criar jogos narrativos, *designers* firmam dois pontos para criar o contraste que dá o movimento da consciência do leitor/espectador. Enquanto o cânone torna o goblin um ser monstruoso passível da aniquilação, em *Tormenta*, o leitor pode ir do outro lado ver o monstro em sua motivação: de lá, talvez seja possível sentir tudo de cabeça para baixo (como no *ilynx* e na catarse) e quem sabe reorganizar tudo outra vez. Este é um embalo que a imaginação na educação pode fazer, buscar uma forma de olhar pelo outro lado, como no caso dos vikings e dos cristãos medievais, citado no capítulo seis. Educadores podem trabalhar com esta dimensão do jogo narrativo, independente de usarem o RPG ou não.

Obviamente, a brincadeira de *role play* é muito mais efetiva do que o jogo narrativo convencional neste aspecto de dar a ver as coisas do outro lado da história. Isso porque quando acontece algo no jogo, aquilo se passa com o personagem e também com o jogador. Tivemos muito sucesso ao aplicar os RPG no curso de pedagogia para dialogar sobre a imaginação na infância, porque os graduandos/jogadores diziam: “eu fazia isso o tempo todo quando era

criança”. Era exatamente o que a gente queria como formadores, que futuros professores se colocassem na pele das crianças, vendo o mundo pelos seus olhos.

Desta maneira, *Tormenta* não tem receio de reutilizar os imaginários de várias fontes. Estas imagens colaboram com a compreensão do público-alvo, ao valorizar imagens caras aos autores, num âmbito até mesmo pessoal. As autorias *remix* têm esta dimensão de criar um tipo de museu pessoal das imagens especiais, que são diluídas do seu sentido contextual anterior, mas não perdem sua potencialidade narrativa. Por isso, são interessantes para estimular a leitura e a escrita, como em *Tormenta*, e capazes de gerar diversas produções textuais, orais e escritas. Seria muito legal viver a experiência de criar um mundo, personagens e uma história episódica com crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e observar como elas podem estimular a criação literária dos estudantes – fica aí uma ideia para pesquisas futuras.

O poder de reverberação das imagens poéticas evidencia que as imagens são mais do que signo e significado, elas são corpo e consciência, trazem consigo pensamento e reflexão. Ao contrário de uma educação que cala e dociliza, uma educação via imaginário impulsiona, mas depende de jogos para não ficar somente no devaneio, permitindo a formulação textual. De maneira nenhuma estou me opondo ao devaneio aberto, sem ele é impossível meditar sobre as imagens. Acredito que um bom *design* de jogo equilibra as duas dimensões da imaginação: a da viagem e da estadia.

Os jogos de RPG, principalmente os extensos em regras como *Tormenta*, me parecem oferecer imaginários em forma de brinquedo para serem deformados pelos jogadores e fãs. Eles estão registrados em manuais, mas também, além disso, em narrativas transmídias que podem ser emuladas nas experiências dos jogos. Este processo é um tanto de “alimentação”, muito mais do que de mero consumo, afinal nutre-se para ter energia para poder criar, improvisar e emular as potencialidades oferecidas. As narrativas dali derivadas podem tomar diversas formas, mas se organizam de maneira hipertextual, numa arquitetura de textos que dão suporte uns aos outros. Por isso, a proposta da narratofagia.

Descrever algumas das imagens de *Tormenta* me mostrou como o cenário é narratofágico. O potencial das narrativas vem das mais variadas fontes, e os autores imaginam fortemente com elas, não somente para lhes fazer referência, mas para serem abençoados ou tocados por estas imagens. A escrita de fantasia parece um meio de abertura para o devaneio ou para o sonho. Comentar as imagens foi parte do processo de produção literária; se estimularmos estudantes a fazer o mesmo, poderemos vir a conhecê-los melhor e ser mais capazes de auxiliá-los em suas necessidades formativas.

Estas extensas regras delimitam o jogo, mas também dão foco e direção para proporcionar experiências específicas. Trazer jogos deste tipo para educação seria como inserir regras delimitadas pelos anseios do educador, que vai desenhar aquela verticalidade que comentei acima. Esta atividade autoral impõe outras tarefas – os desafios éticos e poéticos que apresentei no capítulo dois – que vão variar de acordo com o posicionamento político do educador/*designer*, mas que de maneira alguma podem ser negligenciadas ou mesmo exageradas. A verticalidade em Bachelard não é de forma alguma uma polaridade, mas uma dialética que deve ser levada em consideração para evitar narrativas maniqueístas, que reforçam lados e não criam relações. Desta forma, a produção narrativa de ficção na escola pode explorar uma educação amorosa, como prática de liberdade proposta por Paulo Freire.

Acho que esta é uma pista para desenvolver a imaginação como prática da liberdade em contextos educativos. Jogos comerciais, como *Tormenta*, não têm esta preocupação direta com a intencionalidade, pois privilegiam a fruição e a diversão. Os autores dizem muitas vezes: “se a mesa não está gostando, está jogando errado”. Acho que o equilíbrio entre prazer e aprendizado precisa estar bem balanceado, ao criar novos arranjos criativos que se comuniquem indiretamente com questões atuais, pertinentes para a educação. Mesmo assim, as atividades com mídias na escola precisam realizar mediação.

*Tormenta* não tem o compromisso de fazer a mediação sobre como o seu público compreende suas histórias. A presença da produção narrativa nas redes se resume a jogar, publicar e divulgar. Mesmo assim, acredito que pela onipresença das mídias sociais na vida atual, os criadores se sintam compelidos a se posicionar com uma pauta mais progressista em que diversidade acaba fazendo parte das suas falas. Sobre isso, algumas declarações me levaram a crer que o contato com o público possa ter contribuído, pois a esfera pública também pode ser um espaço para troca e possibilidade de estabelecer diálogos com o outro. Pesquisas futuras podem explorar melhor e com maior profundidade esta questão.

Levar em conta o repertório cultural dos estudantes para incentivar a participação e tomar estes conhecimentos como ponto de partida para a aprendizagem é parte do trabalho pedagógico. Ao incentivar a fantasia na escola, deve-se levar em conta que os imaginários que os alunos receberam pelas mídias e outros meios funcionam como marcos por onde os educadores podem iniciar o estético processo de conhecer, via imaginação. Deformar as imagens é um processo que faz parte das autorias *remix* contemporâneas, um meio de criação rápida e acessível, que cria condições para que a imagem possa emergir e assim também o conhecimento.

Este fenômeno realiza um sistema de transfusão da literatura – pela transtextualidade de seus suportes – mais rápido. Os criadores dão espaços para que os jogadores se sintam “autores”, mesmo que de maneira paralela ou secundária. Este processo criativo é fomentado pela cultura participativa das redes e dos jogos. É muito interessante perceber que os romances dão sustentação para os conteúdos das mesas, não somente pelas imagens que retratam, mas também pelas estruturas e regras estabelecidas. Esta foi a dimensão de labirinto de espelhos – bricolagem e reciclagem – que mais me impressionou: romances se tornam manuais de RPG, e jogadores emulam estas narrativas em suas mesas, mas elas se transformam em novas histórias, pelo poder de deformação do imaginário e da multiplicidade que o encontro permite.

Por isso pensar nos lugares de encontro onde estes grupos criam juntos é fundamental. Neste caso, o ambiente imaginário pode ser um lugar para viver outras vidas, como a ficção sempre foi, por isso um lugar de presença do corpo e de atenção. Além destes, há muitos outros espaços de publicação, como livros impressos, digitais, *streamings*, presenças nas redes para conhecer como os leitores reagem às publicações, tornando o texto um meio de diálogo com o mundo.

A imaginação é uma emergência, desta forma, não pode ser controlada. Como educadores, devemos nutrir e criar condições para que ela brote, o que pode se dar via narrativa, brincadeira e jogo. O repertório oferecido em sala de aula pode ser ainda mais proveitoso para realizar esta reciclagem das imagens de filmes, livros e séries. Elas podem oferecer elementos para o processo de criação narrativa, organizando o caos interior e permitindo o diálogo com os outros sobre o que se imagina.

A tarefa de criar condições não é somente imaterial, ela também precisa se apoiar na materialidade, no movimento das mãos, na percepção dos cheiros e dos sons. Por isso, a dimensão de tabuleiro pode ser aproveitada para criar elementos icônicos que organizem o que todos imaginam a cada momento. Principalmente quando o letramento ainda é inicial e a descrição verbal pode não surtir o mesmo efeito narrativo. Um tabuleiro bem estruturado pode levar a uma brincadeira muito boa, mas ouvir pelo áudio as vozes dos narradores também evoca muito bem as imagens. O caminho certo entre ambas é avaliar como o grupo está se saindo nos desafios que o jogo coloca.

Em um processo similar aos dos *softwares livres* – que liberam o código para cópia, modificação, reutilização e distribuição – posso dizer que em alguns aspectos do processo *Tormenta* libera suas histórias para que outras pessoas criem as suas próprias. Neste sentido, o

código da linguagem não é rígido, mas sim de muita plasticidade, característica de um espaço que permite as criações, a própria imaginação.

Este é um elemento da cultura aberta – como um jogo formado por regras sociais – em que as formas de funcionamento têm espaço para ser modificadas quando não estão atendendo mais às necessidades estabelecidas, ou mesmo precisam ser modificadas por não se adequarem aos contextos. *Softwares livres* são sistemas de cultura aberta, e *Tormenta* promete que um dia o será, mas o professor que cria jogos mediadores das interações entre ele, os alunos, e estes entre si, deve desde já estar atento às necessidades de reformulação. Na imaginação, há a possibilidade de a linguagem ser transformada e com isso, quem sabe modificar também as práticas sociais.

## REFERÊNCIAS

### Obras de arte (*art in situ*)

YUKUTAKE, H. **Paracosmos**. [A “membrana” dos espelhos cortados à mão dissolve a definição entre o primeiro e o segundo plano, dissipando a imagem única em uma explosão de reflexos.]. Seul: Singapore Art Museum, 2016. Disponível em: <https://g.co/arts/NPBqTjYgt7q2gRJAA>. Acesso em: 4 jun 2021.

### Filmografia

GAME of thrones. Série televisiva. Criação de David Benioff e D. B. Weiss. Produção de Mark Huffam, Frank Doelger, Chris Newman, Greg Spence, Lisa McAtackney, Bryan Cogman, Duncan Muggoch. New York (EUA): HBO, 2011-2018. Serviço Streaming (50-82min), son., color.

MONONOKE Hime. Direção de Hayao Miyazaki. Tóquio (Japão): Studio Ghibli, 1997. (133 min).

O ÚLTIMO dos moicanos. Direção de Michael Mann. Los Angeles (EUA): Viacom, 1992. (117 min).

OS INCOMPREENSÍVEIS. Direção de François Truffaut. Paris (França): Cocinor, 1959. (99 min).

PANTANAL. Telenovela. Criada por Benedito Ruy Barbosa. Direção de Jayme Monjardim. Rio de Janeiro: Rede Manchete, 1990.

POKÉMON. Anime. Direção de Kunihiko Yuyama. Tóquio (Japão): OLM Inc., 1997-. son, color.

QUEDA livre (nosedive). (Temporada 3 ep. 2) Black Mirror (Série televisiva). Direção de Joe Wright. Produção de Laurie Borg. Cidade do Cabo (África do Sul): Netflix, 2016. (63 min).

SENHOR dos anéis. Série de filmes. Direção de Peter Jackson. Produção de Peter Jackson, Barrie M. Osborne, Fran Walsh, Tim Sanders. Los Angeles (EUA): New Line Cinema, 2001-2003. (558min)

STAR WARS: Episódio IV, uma nova esperança. Direção de George Lucas. São Francisco: Lucasfilm Ltd, 1977. (121 min).

STAR WARS: Episódio V: o Império contra Ataca. Direção de Irvin Kershner. São Francisco (EUA): Lucasfilm Ltd, 1980. (125 min).

STAR WARS: Episódio VI: o retorno de Jedi. Direção de George Lucas e Richard Marquand. São Francisco (EUA): Lucasfilm Ltd, 1983. (134 min).

STAR WARS: Episódio I: A Ameaça Fantasma. Direção de George Lucas. São Francisco (EUA): Lucasfilm Ltd, 1999. (136 min).

STAR WARS: Episódio II: Ataque dos Clones. Direção de George Lucas. São Francisco (EUA): Lucasfilm Ltd, 2002. (142 min).

STAR WARS: Episódio III: A Vingança dos Sith. Direção de George Lucas. São Francisco (EUA): Lucasfilm Ltd, 2005. (140 min).

STAR WARS: episódio VII – o despertar da força. Direção de J. J. Abrams. Burbank (EUA): Walt Disney Studios, 2015. (135 min).

STAR WARS: episódio VIII – Os últimos jedis. Direção de Rian Johnson. Burbank (EUA): Walt Disney Studios, 2017. (152 min).

STAR WARS: episódio IX – A ascensão Skywalker. Direção de J. J. Abrams. Burbank (EUA): Walt Disney Studios, 2019. (142 min).

STRANGER Things. Série televisiva. Criação de The Duffer Brothers. Produção de Karl Gajdusek, Cindy Holland, Brian Wright, Matt Thunell, Shawn Levy, Dan Cohen, The Duffer Brothers, Iain Paterson. Jackson (EUA): Netflix, 2016-. Serviço Streaming (42-77min), son., color.

TITO e os pássaros. Direção de Gabriel Bitar, André Catoto, Gustavo Steinberg. Barueri: Europa Filmes, 2018. (75 min).

YU-GI-OH! Anime. Direção de Hiroyuki Kakudou. Tóquio (Japão): TV Asahi, 1998-. son, color.

## **Jogos**

ÁUREOS – Os dançarinos da lua. Criação de Reynaldo Cruz Barochelo Junior. Autopublicado: São José do Rio Preto, 2018.

MAGIC the Gathering. Jogo de troca de cartas. Criação de Richard Garfield. Renton (EUA): Wizards of the Coast LLC, 1993-.

## **Mídias sociais**

BREAKWELL, James. I played Dungeons and Dragons with my daughters. They were supposed to fight the wolves surrounding a town. Instead, they fed the wolves and turned them into their friendly wolf army. Girls, man. They'll take over the world. 7 de jan de 2018. **Twitter:** @XplodingUnicorn. Disponível em: <https://twitter.com/XplodingUnicorn/status/950152500149186562?s=20>. Acesso em: 4 jun 2021.

## **Obras literárias**

ADAMS, Douglas. **Guia do mochileiro das Galáxias**. Tradução por Paulo Fernando Henriques Britto e Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Arqueiro, 2011.

BALZAC, Honoré de. **La Recherche de l'absolu**. Paris: Gallica - BnF, 2008. Disponível em: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k1169098/f282.image.r=le+colonel+chabert+balzac.lang FR/>. Acesso em: 4 jun 2021.

- BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. São Paulo: Editora Globo, 1995 [1941].
- BRONTË, Charlotte & Branwell & Emily & Anne. **Tales of Glass Town, Angria and Gondal**. Editado por Christine Alexander. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- CARROLL, Lewis. **Aventuras de Alice no País das Maravilhas; Através do espelho e o que Alice encontrou por lá**. Ilustrações originais de John Tenniel. Tradução de Maria Luiza Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- CORTÁZAR, Julio. **O jogo da amarelinha**. Tradução de Gregory Rabassa. São Paulo: Companhia das letras, 2019 [1963].
- DUMAS, Alexandre. **Os três mosqueteiros**. Tradução de André Telles e Rodrigo Lacerda. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- HOWARD, Robert E. The people of the Black Circle. In: **Weird Tales**. Project Gutenberg. Disponível em: <https://www.gutenberg.org/files/42259/42259-h/42259-h.htm>. Acesso em: 4 jun 2021.
- LE GUIN, U. **O feiticeiro de Terramar**. Tradução: Ana Resende. São Paulo: Arqueiro, 2016.
- LEWIS, C. S. **As crônicas de Nárnia**. Com ilustrações de Pauline Baynes. Tradução de Paulo Mendes Campos e Silêda Steuernagel. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.
- LOVECRAFT, H. P. **O Chamado de Cthulhu** (eBook). Tradução de Rafael Arrais. Campo Grande: Textos para reflexão, 2019.
- MARTIN, George R. R. **A Guerra dos Tronos: As Crônicas de Gelo e Fogo**. Tradução de Jorge Candeias. São Paulo Leya, 2011.
- POE, Edgar Allan. **O relato de Arthur Gordon Pym**. Tradução de Arthur Nestrovski. Porto Alegre: LP&M, 1997.
- ROWLING, J. K. **Harry Potter e a pedra filosofal**. Tradução de Lya Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- RUSHDIE, Salman. **Haroun e o mar de histórias**. Tradução de Isa Mara Lando. São Paulo: Companhia das letras, 2010.
- STEVENSON, Robert Louis. **A Ilha do Tesouro**. Tradução de Samir Machado. Rio de Janeiro: Antofágica, 2019.
- TOLKIEN, J. R. R. **O hobbit**. Tradução de Lenita Rímoli Esteves e Almito Pisetta. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- TOLKIEN, J. R. R. **O senhor dos anéis**. A trilogia do anel. Tradução de Lenita Rímoli Esteves e Almito Pisetta. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- WELLS, H. G. **A ilha do Dr. Moreau**. São Paulo: Lelivros, 2017.

### Bibliografia teórica

ADICHIE, C. N. **O perigo da história única**. Conferência apresentado em Ted Global. Oxford, UK, 2009. Disponível em: <[https://www.ted.com/talks/chimamanda\\_ngozi\\_adichie\\_the\\_danger\\_of\\_a\\_single\\_story/transcript](https://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_the_danger_of_a_single_story/transcript)>. Acesso em: 25 maio. 2021

ANADÓN, M. La recherche dite «qualitative»: de la dynamique de son évolution aux acquis indéniables et aux questionnements présents. **Recherches qualitatives**, v. 26, n. 1, p. 5–31, 2006.

ANDRADE, M. DE. **Macunaíma, o herói sem nenhum caráter**. Rio de Janeiro, RJ, Brasil: Penguin Classics Companhia das letras, 2016.

ANDRADE, O. DE. O manifesto antropófago. In: TELES, G. M. (Ed.). **Vanguarda européia e modernismo brasileiro: apresentação e crítica dos principais manifestos vanguardistas**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1976.

AZEVEDO, R.; GIRARDELLO, G. Uma entrevista com Ricardo Azevedo ou de como um escritor embrenha-se no discurso popular e colhe mudas de “pés de maravilha”. **Signo**, v. 39, n. 66, p. 43–57, 2014.

BACHELARD, G. **La poétique de la rêverie**. Tradução: Antonio de Padua Danesi. Paris: Presses universitaires de France, 1968.

BACHELARD, G. **Le droit de rever**. Paris: Presses universitaires de France, 1973.

BACHELARD, G. **A Poética Do Espaço**. São Paulo: MARTINS FONTES, 1993.

BACHELARD, G. **A psicanálise do fogo**. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

BACHELARD, G. **A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria**. Tradução: Antonio de Padua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BACHELARD, G. **O ar e os Sonhos: Ensaio sobre imaginação do movimento**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BARCELOS, V. **Uma educação nos trópicos: contribuições da Antropofagia Cultural Brasileira (e-book)**. Petrópolis: Vozes, 2013.

BARIBEAU, C. Le journal de bord: un instrument de collecte de données indispensable. **Recherches Qualitatives-Hors Série-numéro**, v. 2, n. Actes du colloque L'INSTRUMENTATION DANS LA COLLECTE DES DONNÉES, UQTR, p. 98–115, 2005.

BARTH, P. A. Representações e apropriações nas sagas fantásticas. **Revista Crioula**, n. 18, p. 92–107, 2016.

BARTHES, R. **S/Z**. Lisboa: Edições 70, 1970.

BARTHES, R. A morte do autor. In: **O rumor da língua**. Tradução: Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BETTELHEIM, B. **Na terra das fadas: Análise das personagens femininas**. Tradução: Arlene CAETANO. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação**. Porto: Ed. Porto, 1994.

BOPP, R. **Vida e Morte Da Antropofagia**. Rio de Janeiro: Olympio, Jose Editora Ltda, 2012.

BOWMAN, S. L.; LIEBEROTH, A. Psychology and Role-Playing Games. In: DETERDING, S.; ZAGAL, J. P. (Eds.). **Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach**. New York: Routledge, 2018.

BRETON, A. **Manifesto do Surrealismo**. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/~cec/arquivos/referencias/Manifesto%20do%20Surrealismo%20%20A%20nr%20Breton.htm>>. Acesso em: 26 maio 2021.

BRUNER, J. A construção narrativa da realidade. **Critical Inquiry**, v. 18, n. 1, p. 1–21, 1991.

BUCKINGHAM, D.; SEFTON-GREEN, J. Gotta Catch 'em all: Structure, Agency and Pedagogy in Children's Media Culture. **Media, Culture & Society**, v. 25, n. 3, p. 379–399, 1 maio 2003.

BULCÃO, M. Bachelard: A noção de imaginação. **Revista Reflexão**, v. jan./dez., n. 83/84, p. 11–14, 2003.

BUZATO, M. E. K. et al. Remix, mashup, paródia e companhia: por uma taxonomia multidimensional da transtextualidade na cultura digital. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 13, n. 4, p. 1191–1221, dez. 2013.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

CALVINO, I. Visibilidade. In: **Seis propostas para o próximo milênio (e-book)**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

CALVINO, I. Introdução. In: **Contos fantásticos do século XIX**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

CAMPOS, K. C. **Nossas vidas contam histórias: crianças narradoras**. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação.—Florianópolis: UFSC, 2016.

CASTRO, E. B. V. DE. **Metafísicas canibais: elementos para uma antropologia pós-estrutural**. São Paulo: Cosac Naify : N-1 Edições (versão digital), 2015.

CAVICCHIOLI, G. S. **As competências audiovisuais e os novos letramentos na escola**. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação—Florianópolis: UFSC, 2015.

- CONTI, A. O senhor dos nerds. **revista piauí**, v. abr, n. 19, 2008.
- COPE, B.; KALANTZIS, M. “Multiliteracies”: New Literacies, New Learning. **Pedagogies: An International Journal**, v. 4, n. 3, p. 164–195, 6 ago. 2009.
- COSSON, R. **Letramento literário: teoria e prática**. São Paulo: Contexto, 2009.
- COVER, J. G. **The creation of narrative in tabletop role-playing games**. Jefferson, N.C: McFarland & Co, 2010.
- DAWKINS, R. **O gene egoísta**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- FREITAS, A de. Água, ar, terra e fogo: Arquétipos das configurações da imaginação poética na metafísica de Gaston Bachelard. **Educação e filosofia**, v. 20, n. 39, p. 39–70, 2006.
- DELEUZE, G. O atual e o virtual. In: ALLIEZ, É. (Ed.). **Deleuze Filosofia Virtual**. Tradução: Heloísa B.S. Rocha. São Paulo: Ed. 34, 1996. p. 47–57.
- DETERDING, S.; ZAGAL, J. P. Definitions of “Role-Playing Games”. In: DETERDING, S.; ZAGAL, J. P. (Eds.). **Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach**. New York: Routledge, 2018a.
- DETERDING, S.; ZAGAL, J. P. The Many Faces of Role-Playing Game Studies. In: DETERDING, S.; ZAGAL, J. P. (Eds.). **Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach**. New York: Routledge, 2018b.
- DIEDERICHSEN, M. C. R. **Pesquisar com a arte: devir-pesquisa devir-arte**. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação—Florianópolis: PPGE-UFSC, 2018.
- DURAND, G. **A imaginação simbólica**. Tradução: Eliane Fittipaldi Pereira. São Paulo: Cultrix, 1988.
- DURAND, G. **Estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral**. Tradução: Hélder Godinho. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- DYSON, A. H. **Writing Superheroes: Contemporary Childhood, Popular Culture, and Classroom Literacy**. New York: Teachers College Press, 1997.
- DYSON, A. H. Popular literacies and the All children: rethinking literacy development for contemporary childhoods. **Language Arts**, v. 81, n. 2, p. 100–109, 2003.
- ECO, U. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- EGAN, K. **Imagination in Teaching and Learning: Ages 8 to 15**. New York: Routledge, 1992.
- EGAN, K. Por que a imaginação é importante na educação. In: FRITZEN, C.; CABRAL, G. S. (Eds.). **Infância: imaginação e educação em debate**. Campinas: Papyrus, 2005. p. 11–37.

FANTIN, M. Os cenários culturais e as multiliteracias na escola. **Comunicação e Sociedade**, v. 13, p. 69–85, 2008.

FANTIN, M. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. **Olhar de Professor**, v. 14, n. 1, p. 27–40, 2011.

FEENBERG, A. **O que é a Filosofia da Tecnologia?** Conferência apresentado em International Conference of the Society for Philosophy and Technology. Komaba - Japão, jun. 2003. Disponível em: <[https://www.sfu.ca/~andrewf/books/Portug\\_O\\_que\\_e\\_a\\_Filosofia\\_da\\_Tecnologia.pdf](https://www.sfu.ca/~andrewf/books/Portug_O_que_e_a_Filosofia_da_Tecnologia.pdf)>. Acesso em: 26 maio. 2021.

FOUNDATION FOR THE ADVANCEMENT OF MESOAMERICAN STUDIES. **Guerrier jaguar**, 30 jun. 2017. (Nota técnica).

FREIRE, P. **Conscientização: teoria e prática da libertação**. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

FREIRE, P. **Educação como prática da Liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Editora Ática, 2006.

GASI, F. **Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: o videogame como agenciador de devaneios poéticos**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica)—São Paulo: Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 8 dez. 2016.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, v. 27, n. 1, p. 167–178, 2009.

GEE, J. P.; HAYES, E. R. **Language and learning in the digital age**. New York: Routledge, 2011.

GENETTE, G. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. Tradução: Tradução: Cibele Braga et al. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

GIRARDELLO, G. Autoria narrativa infantil e imaginário midiático nos anos iniciais do ensino fundamental. Políticas e Desafios na Produção da Pesquisa. **Anais**. In: III SEMINÁRIO DE GRUPOS DE PESQUISA SOBRE CRIANÇAS E INFÂNCIAS (GRUPECI). Aracajú: UFSE, 2012.

GIRARDELLO, G. **Uma clareira no bosque: Contar histórias na escola**. Campinas: Papirus Editora, 2014.

GIRARDELLO, G. Crianças inventando mundos e a si mesmas: ideias para pensar a autoria narrativa infantil. **childhood & philosophy**, v. 14, n. 29, 1 jan. 2018.

GIRARDELLO, G. E. P. **Televisão e imaginação infantil: histórias da Costa da Lagoa**. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes—São Paulo: USP, 1998.

GREENE, M. **Liberar la imaginación: ensayos sobre educación, arte y cambio social.** Barcelona: Ed. Graó, 2005.

HARAWAY, D. J. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: KUNZRU, H.; HARAWAY, D. J. (Eds.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano.** Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** Tradução: João P Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ITO, M. Technologies of the childhood imagination: Yugioh, media mixes, and everyday cultural production. In: **Structures of participation in digital culture.** Durham: Duke University Press, 2005. p. 88–111.

JAEGER, W. **Paideia: A formação do homem grego.** Tradução: Artur Parreira. São Paulo: WMF, 1994.

JEAN, G. **Los Senderos de la Imaginación Infantil: los cuentos, los poemas, la realidad.** Cidade do México: cFe, 1979.

JENKINS, H. **Textual poachers: television fans & participatory culture.** New York: Routledge, 1992.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Editora Aleph, 2008.

JENKINS, H. et al. **Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century.** Chicago: The MacArthur Foundation, MIT Press, 2009.

KEARNEY, R. **The Wake of Imagination: Toward a Postmodern Culture.** Minneapolis: Routledge, 1998.

KEARNEY, R. **On stories.** London, New York: Routledge, 2002.

KLEIMAN, A. B. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: KLEIMAN, A. B. (Ed.). **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita.** Campinas: Mercado das Letras, 1995.

KRELLING, A. G. **Oficinas de criação de histórias inventadas: experimentações em uma pesquisa em educação ambiental.** Florianópolis: Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2018.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **New literacies: everyday practices and classroom learning.** Maidenhead/Open University Press, , 2006.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **A new literacies sampler.** New York: P. Lang, 2007.

LAPLANTINE, F.; TRINDADE, L. S. **O que é imaginário.** São Paulo: Brasiliense, 2011.

LE GUIN, U. A teoria da ficção como sacola. **Revista Presente**, n. abril, p. 57–64, 2021.

- LEÃO, L. **O Labirinto da hipermídia**. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- LEGROS, P. et al. **Sociologia do imaginário**. Tradução: Eduardo Portanova Barros. Porto Alegre: Sulina, 2014.
- LEMOS, A. Estruturas Antropológicas do Ciberespaço. **Textos de Cultura e Comunicação**, v. n.35, n. julho, 1996.
- LUTTRELL, W. **Qualitative educational research: Readings in reflexive methodology and transformative practice**. New York, London: Routledge, 2010.
- MACKEITH, S. A. Paracosmos and the development of fantasy in childhood. **Imagination, cognition and personality**, v. 2(3), n. Baywood Publishing Co., Inc., p. 261–267, 1982.
- MAFFESOLI, M.; ICLE, G. Pesquisa como conhecimento compartilhado: uma entrevista com Michel Maffesoli. **Educação & Realidade**, v. 36, n. 2, p. 521–532, 2011.
- MARTINO, L. M. S.; GROHMANN, R. A longa duração dos memes no ambiente digital: um estudo a partir de quatro geradores de imagens online. **Fronteiras-estudos midiáticos**, v. 19, n. 1, p. 94–101, 2016.
- MARTINS, B. C. **Autoria em rede: os novos processos autorais através das redes eletrônicas**. Rio de Janeiro: Mauad, 2014.
- MIRANDA, L. V. T. DE. **Saberes de ação, interação e comunicação: metodologia ativa e resolução colaborativa de problemas com crianças na escola**. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2016.—Florianópolis: UFSC, 2016.
- MORENO-GARCÍA, S. **Titan of terror: the dark imagination of H.P. Lovecraft**TED-Ed, 2020. Disponível em: <<https://ed.ted.com/lessons/titan-of-terror-the-dark-imagination-of-h-p-lovecraft-silvia-moreno-garcia>>. Acesso em: 22 jan. 2021
- MUNHOZ, S. C. D.; ZANELLA, A. V. Linguagem escrita e relações estéticas: algumas considerações. **Psicologia em Estudo**, v. 13, n. 2, p. 287–295, jun. 2008.
- MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.
- MURTHY, D. Digital Ethnography: An Examination of the Use of New Technologies for Social Research. **Sociology**, v. 42, n. 5, p. 837–855, 2008.
- MUSSA, A. **Meu destino é ser onça (recurso digital)**. Rio de Janeiro: Record, 2011.
- NODARI, A. A única lei do mundo. **Antropofagia hoje? Oswald de Andrade em cena**, p. 455–483, 2011.
- OSÉS GARCÍA, B. **O fantástico na sala de aula: a criação de Paracosmos | Revista Emília**. Disponível em: <<https://revistaemilia.com.br/o-fantastico-na-sala-de-aula-a-criacao-de-paracosmos/>>. Acesso em: 9 dez. 2020.

PENN, G. Análise semiótica de imagens paradas. In: BAUER, M.; GASKELL, G. (Eds.). . **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2008.

PEREIRA NETO, D. et al. Relato de experiência: sessão de RPG com alunos surdos do ensino médio. In: DA SILVA, J. B.; BILESSIMO, S. M. S.; ALVES, J. B. DA M. (Eds.). . **Integração de Tecnologias na Educação: Práticas inovadoras na Educação Básica**. 1ª ed. Araranguá: Hard Tech Informática Ltda, 2019. v. 3.

PEREIRA, R. S. **Multiletramentos, tecnologias digitais e os lugares do corpo na educação**. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina - Centro de Ciências da Educação - Programa de Pós-Graduação em Educação—Florianópolis: UFSC, 2014.

PETERSON, J. Precursors. In: DETERDING, S.; ZAGAL, J. P. (Eds.). . **Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach**. New York: Routledge, 2018.

PRIMO, A. **Ética Hacker para crianças e adolescentes**. TEDx apresentado em TEDxUnisinos. Porto Alegre, 29 nov. 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pFXI8KIUC0w>>. Acesso em: 22 maio. 2021

RIVERA, G. G. Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Horror: nuevos conceptos y métodos). **Primeras noticias. Revista de literatura**, n. 207, p. 61–70, 2004.

RIVERA, G. G. **Paracosmos Dicionario Digital de Nuevas Formas de Lectura y Escritura**. Salamanca: USAL, 2014. Disponível em: <<http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Paracosmos>>. Acesso em: 9 dez. 2020.

RIVOLTELLA, P. C. Midia-educação e pesquisa educativa. **Perspectiva**, v. 27, n. 1, p. 119–140, 30 abr. 2010.

RODRIGUES, S. **Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

ROJO, R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R.; MOURA, E. (Eds.). **Multiletramentos na escola**. Estratégias de Ensino. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. Tradução: Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012. v. 4

SCHRIER, K.; TORNER, E.; HAMMER, J. Worldbuilding in Role-Playing Games. In: DETERDING, S.; ZAGAL, J. P. (Eds.). **Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach**. New York: Routledge, 2018.

SILVA, L. A. DA. **A roda de histórias: pelo direito de viver a infância no Colégio de Aplicação-UFSC**. Dissertação (mestrado) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação—Florianópolis: 2018, 275p.

SILVEIRA, R. T. **Jogue como uma Garota: a desigualdade de gênero nas vozes de jogadoras de RPG**. Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Departamento de história, Centro de Filosofia e Ciências Humanas — Florianópolis: 2019, 54p.

SOARES, M. **Letramento em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

STABLEFORD, B. **The A to Z of Fantasy Literature**. Lanham: Scarecrow Press, 2009.

THOMAS, A. Fan fiction online: Engagement, critical response and affective play through writing. **Australian Journal of Language and Literacy**, *The*, v. 29, n. 3, p. 226, 2006.

TODOROV, T. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

TOLKIEN, J. R. R. **Árvore e folha**. Tradução: R.J. Lopes. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2020.

TZARA, T. Pour faire un poème dadaïste. In: **sept manifestes dada**. Paris: éd. Pauvert, 1924.

VAN DER MAREN, J.-M. **Méthodes de recherche pour l'éducation**. Montréal/Bruxelles: PUM et de Boeck, 1996.

VARELA, F. J.; THOMPSON, E.; ROSCH, E. **A mente corpórea: ciência cognitiva e experiência humana**. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.

VIEIRA, D. C. S. DA C. **Narrativas infantis e imaginação: o estado da arte**. Anais em congresso apresentado em EDUCERE – Congresso Nacional de Educação. Curitiba, 2015. Disponível em: <[https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/19738\\_10851.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/19738_10851.pdf)>. Acesso em: 9 dez. 2020.

VIGOTSKI, L. S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**, v. 8, n. 1, p. 23–36, 2008.

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico**. São Paulo: Editora Ática, 2009.

WOLFF, Jorge. Jogos, antijogos uma breve heterologia latinoamericana. **UniLetras**, v. 23, n. 1, 2001.

WUNENBURGER, J.-J. **O imaginário**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

## APÊNDICE A – Descrição do cenário *Tormenta*

Cenário em um RPG é a ambientação de jogo, isto é, o mundo onde se passam as histórias, que é definido por um conjunto de características específicas dependendo do tipo de RPG. Uma das modalidades de cenário mais comuns é a que exprime gêneros literários/filmicos, como fantasia, ficção científica e terror. No caso de *Tormenta*, o tipo de cenário é o mais comum dentro nas narrativas de RPG: uma “fantasia medieval”. Esse gênero abarca alguns elementos do medievo europeu, como uma organização social similar ao antigo regime (nobres, camponeses), cidades fortificadas, cavaleiros, arcos, espadas. A magia é o principal meio de extrapolar as leis da realidade, com telecinese, transmutações, levitação, fogo, controle mental, etc. e atravessa desde coisas mundanas como tratar de um machucado até se comunicar a distância e ajudar em obras de engenharia. Porém, como *Tormenta é Tormenta*, é *remix* por excelência, o cenário não é fechado na fantasia medieval, e abrange alguns elementos do gênero *steampunk*: tecnologias com engenhocas, pistolas, maquinaria, metal e fumaça; do gênero *anime*, com lutas épicas cinematográficas e dramas; e do gênero horror, com alienígenas e ameaças ao psicológico.

Em *Tormenta*, vale tudo: o cenário é altamente adaptável para receber diferentes contextos: viagem estelar, intriga palaciana, aventuras de exploração, aventuras históricas, guerras campais, etc.. O mundo (planeta) é chamado de Arton. O mapa-múndi lembra um pouco nosso continente americano: A porção maior do continente é chamada de Arton-Norte ou Ramnor. Um pequeno estreito que lembra a América Central a separa do restante, Arton-Sul ou Ramnor. Ao leste do oceano fica Moreania, num formato que lembra a Austrália, e a nordeste no Oceano existe Tamu-ra, uma grande ilha inspirada no Japão (geograficamente e em cultura local). Arton-Norte é que contém o Reinado, a maior coalização de países, e é geograficamente onde se passam a maior parte das histórias de Arton.

Esse universo do cenário foi criado por duas entidades: o “Nada e o Vazio”; que também criaram os vinte deuses maiores do Panteão (que, por sua vez, criaram os seres e estrutura de Arton). Já foi apresentado inclusive um modelo de sistema solar do cenário; nele, Arton é um planeta gigante no centro, com cada um dos planetas orbitando Arton sendo o planeta natal de um dos vinte deuses. O “planeta Sol” é ele próprio uma das divindades. Esse modelo foi apresentado como uma alternativa para as viagens planares mágicas tradicionais de mundos de fantasia medieval.

Os seres de Arton podem ser os mais variados tipos de humanoides: como Humanos (comuns em Arton, filhos de Valkaria, deusa da ambição); Elfos (seres de orelhas pontudas, em busca do refino máximo em suas práticas, mas arrogantes, criados por Glórienn, deusa da beleza e da perfeição); goblins (seres baixinhos e um tanto desprezados pelos demais, de pele verde ou marrom, de origem nebulosa, mas regidos por Thwor, deus dos goblinóides, um ex-mortal); Dahlans (como dríades, seres femininos da floresta, parecem humanos, mas diz-se que descendentes das próprias árvores e filhas de Allihanna, deusa da natureza); Anões (são como humanos atarracados e fortes, vivem no subterrâneo e são mineradores, filhos de Tenebra, deusa da noite e de Khalmyr, deus da justiça); minotauros (híbrido bovino, vive em cidades labirínticas, filhos de Tauron, deus da força); Lefous (considerados monstros, são pessoas que foram tocadas pela influência alienígena da tormenta), etc. Outros seres fantásticos habitam Arton, como fadas, gnomos, sátiros, centauros, e, de uma forma ou de outra, sempre conectados aos deuses, que são a própria expressão em Arton.

Até mesmo os dragões estão lá presentes, seres de grande poder, arrogância e sabedoria, lagartos voadores capazes de expelir o elemento que personificam: fogo, gelo, ácido, eletricidade. São filhos do deus Kallyadranoch, soberbo conhecido como o Terceiro.

Os deuses vivem em seus próprios planos (ou planetas) lugares que essencializam sua natureza divina, e que podem ser acessados por meio de magia, artefatos, e até... viagens espaciais. Esses planos são habitados por várias criaturas que existem em Arton e por outras ainda. A maior parte das narrativas do cenário tem forte influência de conflitos, acordos e artimanhas que se operam entre os deuses. Porém, eles não podem se materializar em sua plenitude em Arton; na maior parte das vezes, quando eles fazem uma aparição, descem ao mundo utilizando um avatar, uma versão materializada de seu poder. Nessa forma são como fantoches, e podem ser mortos. Glórienn, por exemplo, já foi derrotada na sua forma de avatar: ela surgiu para tentar impedir a queda do reino de seus filhos elfos, mas falhou.

O maior antagonista do cenário é o que dá nome a ele: o surgimento da tormenta em Arton; uma tempestade vermelha que também é um portal cósmico, e por onde adentram monstros de outra dimensão, de formas e poderes desconhecidas aos artonianos e mesmo dos deuses. Ela traga tudo o que toca, matando, corrompendo, ou, em sua forma mais leve, gerando os Lefou. *A tormenta é a sua própria realidade*: seus seres são tormenta, seus portais são tormenta, sua geografia é tormenta, sua natureza é tormenta, sua magia é tormenta, seus líderes são tormenta. A tormenta tem, até certo ponto, uma lógica de colmeia, e corrompe, aos poucos, toda a vida de Arton, destituindo artonianos – e mesmo deuses do Panteão – de valores, princípios, crenças,

pluralismos, contradições e motivações. Há na comunidade de fãs uma forte teoria (nunca confirmada) de que Arton também corrompe a tormenta, criando nela sentimentos e indícios de individualidade e conflito que impedem a existência orgânica com a realidade a sua volta.

Existem outros antagonismos em Arton: os maiores exemplos seriam a Aliança negra (uma coalizão de goblins e outras raças derivadas que governa Arton-Sul e se opõe ao Reinado em Arton-Norte); os Puristas (inspirados no nazismo europeu, são uma união de reinos humanos racistas, que se opõe ao Reinado e que escravizam e caçam outras raças). A verdade é que como os próprios autores dizem, mestres e criadores têm total liberdade para criar conflitos e dificuldades para que seus personagens possam viver desafios, aprender e melhorar. Assim, curiosamente, no cenário Tormenta, os jogadores podem jogar anos sem nunca ter enfrentado ou visto a tormenta...

Ver mais em: SVALDI, G. D. et al. **Tormenta 20**. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2020.

## APÊNDICE B – Teoria de Propp

Vladimir Propp, crítico literário russo, criou um sistema de 31 funções com variantes e outras articulações possíveis dentre delas que buscam identificar os sistemas dos contos de fadas. Elas descrevem desenvolvimento das fábulas, a partir de análises de contos clássicos russos. Apresento uma breve análise estrutural, utilizando a teoria de Propp em “Joia da Alma” (SOARELE, 2017), uma das sagas de *Tormenta*.

**Situação inicial:** Christian e Nadia são adolescentes apaixonados, ela princesa, ele filho do professor da família, sonham em ter um grifo para poder voar e ser livres. Viviam no Castelo de Adhurian, próximo às Montanhas Sanguinárias (covil de dragões e outros monstros);

1. **distanciamento:** Nadia será mandada para Academia Arcana para ficar longe de Christian;
2. **proibição:** Christian foi proibido de namorar Nadia, ele é humano, ela é qareen, uma gênica, vive muitos anos;
3. **infração:** Eles decidem arriscar últimas aventuras antes da separação;
4. **reconhecimento:** Eukithor tem ciúmes de Nadia, por não ter nascido qareen;
5. **investigação:** Descobre sobre a Joia e seus poderes;
6. **armadilha:** testar a impetuosidade de Christian para benefício próprio;
7. **conluio:** cobiçar a joia da alma para si e tramar para deixá-la desprotegida;
8. **dano:** Nadia morre, Eukithor e Christian ficam muito feridos;
9. **mediação:** Christian compra um feitiço que retira sua memória destes acontecimentos;
10. **aceitação do herói:** Aceita seu ímpeto por aventuras e encrencas;
11. **partida do herói:** Se torna aventureiro e diz que vai abandonar totalmente Adhurian;
12. **o herói é submetido a um teste por um doador de um amuleto mágico:** Nadia tinha lhe dado antes de morrer um localizador mágico, Sir Dedo-duro, que aponta o caminho para o desejo de quem lhe toca, mas na verdade, guarda mais segredos;
13. **reação do herói:** como não se lembra, não percebe o poder do artefato;
14. **ganha um talismã:** Seu pai lhe dá a Joia da Alma;
15. **jornada do herói:** o item é roubado por Eukithor, por meio de uma medusa, uma elfa clériga e um goblin engenheiro;
16. **luta entre o herói e seu antagonista:** Eukithor adquire a joia e invoca um poder incomensurável do nada e do vazio;

- 17. o herói está ferido:** no combate, Christian e seus amigos são feridos, um amigo médico da sua família os trata em Salistik;
- 18. vitória sobre o antagonista:** Christian ganha novos aliados, os ex contratados por Eukithor;
- 19. alteração de dano ou falha inicial:** Gwen revela que tem algo a mais no Sir Dedo-duro, guarda outro elemento mágico em forma de runas;
- 20. retorno do herói:** o grupo de heróis vai a Adhurian para descobrir os planos de Eukithor com a joia;
- 21. sua perseguição:** De volta a Adhurian, Eukithor transforma os medos das pessoas em sombras;
- 22. o herói é salvo:** O passado de Christian se volta contra ele;
- 23. o herói chega incógnito em sua casa:** os moradores de Adhurian não o reconhecem como salvador;
- 24. fingir o falso herói:** Christian invade furtivamente o castelo para enfrentar Eukithor;
- 25. o herói está encarregado de uma missão difícil:** Christian deve usar o Sir Dedo-duro e enfrentar seu passado, nele Nadia congelou uma fração de si, para quando seu amado precisasse pudesse pedir ajuda;
- 26. completando a missão difícil:** Christian recupera sua memória e revive sua dor do passado, mas também descobre um ponto fraco de Eukithor;
- 27. reconhecimento de herói:** Christian e seu bando salvam os moradores da vila;
- 28. desmascaramento do falso herói ou antagonista:** os planos de Eukithor por trás da morte de Nadia são revelados ;
- 29. transfiguração do herói:** Christian agora tem um grifo e poderá finalmente voar nele quando a quimera crescer;
- 30. punição antagonista:** Eukithor perde sua essência humana, sendo fragmentado em 20 facetas na dimensão do vazio;
- 31. herói casamento:** Christian se une ao novo bando.

Existem várias camadas e outras multiplicidade de personagens com seus próprios arcos. O casamento do herói não acontece, mas ele se reúne ao bando, já que viajava sozinho com seu amigo, Ichabod, lefou e mago. Oihana, druida do templo do Jaguar realiza um tipo de iniciação, em busca das planícies, auxilia Christian. Diversos auxiliares estão ao seu lado: Gwen, elfa clériga de Tannah-Toh; Verônica, medusa guerreira; Doc, goblin engenheiro; são inimigos convertidos em aliados.

## APÊNDICE C – Monomito

O trabalho de Joseph Campbell na análise do Monomito, em *Herói de Mil faces* faz um trajeto cíclico deste tipo de personagem: 1. Chamado para aventura; 2. Ajuda; 3. Partida; 4. Testes; 5. Abordagem; 6. Crise; 7. Recompensa; 8. Desfecho; 9. Retorno; 10. Nova Vida; 11. Resolução; 12. Vida Normal (geralmente um marco zero, que recebe uma grande aprendizagem).



Captura de tela do TedEd: “O que faz um herói?” Aula de Matthew Winkler. Disponível em: [https://www.ted.com/talks/matthew\\_winkler\\_what\\_makes\\_a\\_hero/transcript?language=pt-br](https://www.ted.com/talks/matthew_winkler_what_makes_a_hero/transcript?language=pt-br)

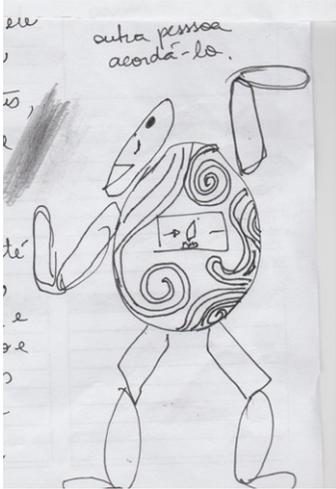
### Análise de *A Flecha de Fogo* (CALDELA, 2018) saga fantástica de Tormenta

1. **Chamado para aventura:** Corben é um acólito de Thiatys, deus da ressurreição e da profecia, sua cidade é atacada pelo lodo negro, todos morrem, menos ele;
2. **Ajuda:** ele recebe auxílio de Maryx Corta Sangue, hobgoblin da Aliança Negra, inimigos dos humanos;
3. **Partida:** Segue com ela e Gradda para Arton Sul;
4. **Testes:** Corben se torna escravo com a função de revelar a profecia da Flecha de Fogo;
5. **Abordagem:** se afeiçoa aos goblins;
6. **Crise:** descobre que a flecha de fogo é um asteroide que vai cair sobre Arton Sul;
7. **Recompensa:** se torna um duyshidakk, por sua fidelidade à Thwor;
8. **Desfecho:** Thwor pretende trocar sua vida pelo refúgio dos goblins no norte;

9. **Retorno:** viajam ao norte para negociar, ele reencontra seu pai;
10. **Nova Vida:** descobre a sua história verdadeira e a trama dos deuses;
11. **Resolução:** Thwor mata o deus da morte e ascende ao panteão;
12. **Vida Normal:** Khorr'benn se torna o sumo sacerdote do culto a Thwor, o deus dos goblins.

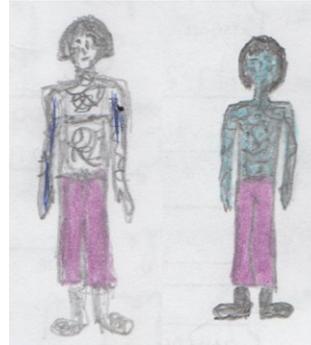


### APÊNDICE D – Meus personagens de *Tormenta*

Personagem	Ilustração	Inspiração
<p data-bbox="504 427 772 454">Xum – golem – paladino</p> <p data-bbox="241 491 1032 639">Os monges de Pyra criaram uma pedra que queima infinitamente, era um guarda pessoal do sumo sacerdote de Thiatys. O sumo sacerdote não gostava do golem, achava que ele era uma peça de mal gosto. Até que um dia, resolve abandonar e apagar o fogo da pedra, que por si só não se mantém. Desde então, ele ficou dormindo.</p> <p data-bbox="241 676 1032 887">Ele foi criado para cuidar, proteger e lutar se for necessário, mas sem líder ele fica abandonado e perdido. Seu sonho é retornar ao fogo de Thiatys, acendendo a pyra do seu templo. Por anos suas pedras rolaram de cá para lá, até que uma criança, uma menina, acendeu sua lamparina interna e o acordou de seu longo sono. Ele estava empoeirado e torto. A menina o ensinou vários truques, e como ser menos duro, ela pintou sua pele de pedra com linhas coloridas.</p> <p data-bbox="248 924 1025 1007">Xum cuidou da menina até que houve uma enchente, agora ele está perdido numa caverna por aí, esperando outra pessoa acender sua chama interior.</p>	 <p data-bbox="1070 422 1406 911">A hand-drawn sketch of a golem character. The golem has a round, spiral-patterned body, a small box on its chest, and a small flame-like shape above it. It has two arms and two legs. The drawing is on a piece of paper with some faint text and scribbles around it.</p>	 <p data-bbox="1451 699 1886 751"><i>Lore</i>, personagem de “Dark crystal: age of resistance”, 2019, série do Netflix.</p>

Indesirée – qareen – maga

Me chamo Indesirée, sou uma maga da linhagem abandonada de Colombis. Este nome foi uma pegadinha do meu pai, já que ele teve que me tutelar sem querer, afinal, minha mãe morreu no meu parto e ele nunca me quis, sempre deixou isso bem claro. Apesar disso, me ensinou o que eu precisava para depois me jogar no mundo. O problema maior que eu enfrentei é que eu não me lembro de nada disso, porque eu perdi minha memória, já que ela não prestava. Tudo que eu sei, foi meu pai que tatuou no meu corpo, inclusive que eu tenho o gênero desconhecido, apesar de eu me sentir fabulosa todos os dias, em alguns me sinto uma merda, acho que sou sombria como os meus ascendentes. Quando fico muito nervosa, chamo um cão do inferno para me ajudar. O nome dele é Totó, ele é tão bonzinho!



Guinevere (Keira Knightley) em “King Arthur” (Antoine Fuqua), 2004.

## Fúcsia – fada – barda

Eu sou Fúcsia, sou meio distraída e desajeitada, mas tenho tino para teatro e circo. Estava trabalhando para um mestre carrasco, sobrecarregando minhas pobres pulgas com um espetáculo atrás do outro. Cansei dessa vida e acabei abrindo minha própria tenda de rua. Deu certo por um tempo, mas como sou pequena e pareço inofensiva, fui roubada duas vezes. Daí eu disse chega e comecei a treinar para me defender, no final, até que sou boazinha com algumas técnicas de magia de combate. As pulgas também gostam de ação. Quando alguém vem para cima de mim, elas tratam de me defender, pentelhando os inimigos. Eu acabo rindo muito. Um cara precisou de ajuda contra uns assaltantes esquisitos, eu acabei me metendo na confusão e pimba! Recebi minha primeira recompensa. Tava aí que valia mais a pena do que treinar os truques com Pinta, a Nina e a Pitomba, já a Josefa, nem vai para a algibeira, fica o tempo todo no meu ombro me dando dicas sobre o que está acontecendo. Ela é demais!



Ilustração feita por Raul Barbosa.



O nome dela veio da poesia de Hilda Hilst: Filó, a fadinha lésbica.

## APÊNDICE E – *Fanfic de Tormenta*

### Deixando o rebanho

por Vivi Ferreira

O pai vira para a filha, Raiama, que está notadamente nervosa e pergunta:

- Você não confia em Keenn?

Ela responde: - Não é isso! - Seus lábios tremem, sua boca seca, mas a mão na espada permanece firme sobre o pescoço da criatura goblinesca, que se encontra desesperada. O pé de seu pai, Damus, segura firme o corpo pequeno, que apesar de ser bem vestido, era verde, nojento. Sua pele já sangra, mas a lâmina não adentra a jugular ainda. A moça está hesitante, é a primeira vez que ela avança no treino. A morte não lhe parece a coisa mais acertada a ser feita naquele momento, diante de uma figura totalmente indefesa.

Ela vai remar contra si mesma para atender ao pedido do pai. Pensa que se ela o fizer, vai finalmente passar pelo rito e ser aceita como purista, seu batismo de sangue jorrado sobre o solo de Yuden. Algo no seu coração diz que não, na luta interna, o mundo externo e suas pressões vencem. Ela fecha os olhos e afunda a espada. O goblin suspira aliviado pela pressão que já não conseguia suportar mais, a iminência da morte. Raiama fica em desespero interno, como se a espada tivesse transpassado a sua garganta e não a do pequeno verde. Soluça lágrimas, como se fossem sangue e corre floresta adentro ouvindo ao longe as risadas de regozijo dos mais velhos pela limpeza feita.

Um guerreiro ruivo alto brada em seu peito um grito de guerra:

- Eles tentaram nos parar, mas vamos varrer de Arton as impurezas!

Haaaaaaaaaaaaaaaaa!

Todos gritaram de volta, erguendo suas armas. Em volta, o cenário era de carruagens em chamas e corpos de elfos, fadas e goblins espalhados pelo chão.

- Eles iam para alguma festividade no reinado, tentaram cortar caminho tão perto de Yuden. Péssima ideia! - Ri descontroladamente outro guerreiro.

- Sem segurança ainda, hahaha! Até parece! Agora nossos jovens foram iniciados finalmente.

- Percebi que sua filha ficou desnorreada, Damus. - Fala um amigo disfarçadamente, a malícia na voz.

- Ela vai se acostumar. Estão treinando os iniciados cada vez mais cedo. Como somos convertidos, ela não foi criada para atacar sem ser na disputa, na luta contra o adversário.

- Foi criada a pão e mel, isso sim, por isso está mal acostumada com jorrar sangue impuro, mas Keenn, quem nos prepara, logo ele vai te abençoar com uma grande guerreira, dando um jeito nestes nervos de galinha da sua filha.

- Talvez seja o caso de mandá-la para casa...

- Se você fizer isso, vai ser ridicularizado por todos do grupo, ainda mais pelo Jarsen, aquele idiota, se sente o General, fica aí ditando regra a vontade. - Esbraveja para o companheiro de patrulha: - Não aguento este escroto.

- Fale baixo, me espere um momento que vou pegar Raiama, sem fazer alarde.

A moça estava chorando embaixo de uma árvore. Seu elmo cintilante aqueceu, ela era bela, estava muito bem armada, sua família mantinha um padrão de vida que a beneficiava com adagas e espadas cravadas de joias. Eles talvez estivessem disputando o alto escalão da armada de Yuden. Seu pai, logo se tornaria capitão, ela não podia deixar por menos, vestia uma bela

armadura dourada com o brasão dos puristas talhado em cristal. Enquanto chorava, as raízes da árvore foram abraçando-a, acolhendo sua dor. Nunca tinha matado ninguém, mas agora teria que se acostumar com isso. Sangue e mais sangue, não entendia porque o pai entrou para este grupo de extremistas, no começo eles eram tão poucos e só uns malucos, agora estavam por toda parte e ficavam a obrigando-os a ser assim ou assado.

O pai veio, colocando um pé à frente do outro, devagar.

- Reconstitua-se. Ainda bem que ninguém viu o seu pequeno espetáculo teatral que você deu para salvar a vida de um goblin. Menina... Até parece que não ganhou prêmios naquelas justas e foi nomeada a melhor espadachim de Kanillar! Não acredito que você quase me fez passar por uma vergonha, eu te dei o goblin, era só fincar a espada. Não precisava fazer mais nada!

Apesar do ódio em sua voz, ele falou tudo isso calmamente, não queria mais uma fuga para o meio da floresta, queria só convencer a filha de voltar para o bando. E que fosse logo, pois os dois sozinhos, depois de um ataque, poderiam estar vulneráveis.

Ela sentiu um mal estar tremendo, mas reconheceu que o pai estava certo. Amou aquela árvore, por ter lhe dado um acolhimento o que ela estava precisando de verdade e que nunca receberia de ninguém ali. Ela amava os seres vivos, e amava lutar, mas na sua vida não havia espaço para o amor, somente para o ódio que crescia cada vez mais forte no coração dos yudenianos. Era mesmo necessário. Era por uma boa causa. Levantou-se. Suspirando e resmungando coisas ininteligíveis, pegou sua adaga brilhante e fez um coração no tronco da árvore; esta gemeu um som fino, que vibrou pelas suas raízes até os confins da floresta. Os humanos, pai e filha, nunca se dariam conta de como era sua dor. O desenho começou a bombear no tronco da árvore, enquanto os dois desciam uma colina e retomavam o grupo.

Raiama estava iniciada, finalmente. Um encontro fortuito entre sua caravana e as carruagens que cortavam caminho pela zona fronteira de Yuden - desavisados que não sabiam, ainda, do crescimento dos puristas pela região. O grupo mal percebeu que uma qareen os vigiava ao longe. Ela tinha conseguido entrar em uma garrafa pequena, e fugir da confusão. Raiama foi reintegrada aos berros e abraçada por todos. Ela estava tímida e assustada, porém, lá no fundo orgulhosa. Mesmo de olhos fechados, ela era capaz de purificar a terra.

Uma qareen sobreviveu, somente uma, e ela fugiu correndo pela Floresta de Svallas, se esgueirando desesperada rumo a fronteira, evitando cair nas Grandes Sombras. Depois de dois dias de caminhada, ela encontrou um grupo de aventureiros mambembes, cantando uma velha canção élfica:

quem chega pelas montanhas  
 encontra um belo arsenal  
 uma cama aconchegante  
 e quem sabe um belo par  
 meu amor foi com o verão  
 não posso viver um bom calor  
 vindo de um corpo macio do sul  
 estamos caminhando para lá  
 não vejo a hora de parar  
 uma bela cabana montar e  
 acender um fogo quente

- Por favor, me ajudem! - A qareen grita - Um grupo de yudenianos malucos atacou nossa caravana! Eles eram puristas! Vocês têm que me ajudar a chegar à Ergônia, onde iríamos para uma recepção festiva...

- Calma querida, vamos cuidar de você, fique tranquila. Mas não temos como te levar a lugar algum, mal cabemos em nossos lugares. - Disse um humano grandalhão e meio desajeitado, mexendo nas pontas dos cabelos, enrolando-os nos dedos.

- Podemos conduzi-la com algum cuidado para a cidade. Podemos fazer isso. Mas, vai levar uns mil dias! - disse Irom, o Halflin divertindo-se com a situação.

- Não vai ser mil dias, são uns sete dias para Ergônia daqui. - Repliou o outro humano. Até que os dois tinham traços físicos bem parecidos.

- Então vocês pode me fazer o pedido, eu sou uma qareen, posso conceder pedidos, antes de ser libertada por Braco, meu amigo goblin honrado, vivia numa lâmpada mágica.

Os viajantes que não tinham nenhum projeto se entreolharam animados com a possibilidade de conhecer um novo lugar. Não conheciam os poderes qareen, mas estavam dispostos. Eles não tinham planos de chegar em algum lugar ou alguém os esperando com um belo jantar quentinho. Pensaram em aumentar a lista de cidades por onde estavam passando e toparam agradecidos. Riram pela sorte grande e deram vários pulos de alegria.

A qareen emendou,

- Mas vocês precisam fazer direito! Não basta dizer o lugar, é preciso dar o endereço exato no tempo e no espaço para a localização ou nós podemos ficar presos no nada! Ah! Outra coisa, precisam citar os nomes e assinar este contrato aqui que... - Ela desenrola um pergaminho longuíssimo que escorre pelo chão.

Depois de um treino de mais ou menos meia hora para poderem saber fazer o pedido corretamente, os viajantes finalmente foram arremessados para a cidade de Ergônia, voando pelos ares como que ejetados por uma catapulta. Na descida, eles pausaram no ar e deslizaram suavemente para o chão, mal sentindo o impacto. Irom caiu de bunda, apenas porque é muito desastrado mesmo. Chegando em Ergônia, a qareen suspira longamente, no seu pensamento pairam as mortes de seus amigos que pesa no seu interior.

A recepção foi uma reunião maravilhosa com um nobre local, que queria apagar as memórias ruins da estrada. Comeram muito no banquete e ficaram muito felizes pela oportunidade de encontrar uma qareen tão amável. Porém, depois de dois dias de folga, já estavam pensando em como se despedir para seguir uma próxima e nova aventura um pouco mais desafiante do que aquilo tudo. Eles foram procurar Jegi, que era afinal o nome da qareen que pediu a ajuda deles, apesar de que neste momento eles estarem em dúvida sobre quem que ajudou quem nesta história.

- Calma rapazes! Não vão ainda! Vocês têm que conhecer uma resistência que está se formando nas divisas. Eles estão fazendo algumas assembleias para decidir como fazer para evitar a expansão dos puristas dentro e fora de Yuden. Vocês vão gostar particularmente da abordagem deles.

Os viajantes eram cinco. Eles estavam ali reunidos: um elfo, dois humanos, um halfling, Irom, e um pequeno goblin que se chamava Dudou. Todos estavam tentando viver uma vida mais agitada procurando aventura, ao mesmo tempo que aprendiam a viver como halflings, com Irom. Depois de pensar um pouco e discutir os rapazes acabaram topando porque pensaram no que podia ter para comer naquela tal reunião.

Chegando lá, um grupo de jovens de várias raças estavam sentados no chão conversando, fumando ervas de vários lugares e bebendo cerveja e outras bebidas alcólicas questionáveis. Eles gritavam, se xingavam e não chegavam nunca a lugar nenhum sobre o que fazer. Alguns apresentavam argumentos muito contundentes sobre como os puristas poderiam se expandir em Arton e lá lá lá lá... Outros já diziam sobre como devemos respeitar os costumes dos diferentes conglomerados sencientes. Os filhos de Lena pediam a voz para dizer que nenhuma morte sem finalidade pode ser tolerada. Uma mulher humana guerreira, com brincos de penas e desenhos no seu rosto, bradou as palavras de Marah, pregando:

- A paz e o amor é a única saída contra os Puristas. Matem-os, e se multiplicarão os novos seguidores!

Um cara no fundo começou a gritar:

- Até parece, olha... a gente vai convidar os puristas para tomarem um chá, é isso? - Em seguida deu um brado retumbante: - Temos é que dar porradaaaaa!!!

Os assembleianos ficaram em polvorosa, aquela reunião duraria dias e nunca chegaria a lugar nenhum. A mulher se afastou, colocando as mãos na cabeça em dúvida. O elfo, que se chamava Adime, ficou interessado em conhecer a devota de Marah melhor. melhor. Foi em sua direção, abandonando seu grupo. Dudou também encontrou uma goblin batendo painéis desenfreadamente e foi na sua direção. Pareceu que o grupo começou a dispersar na confusão.

No meio da multidão que se reunia na clareira da mata, foi difícil se encontrar. Quando Adime encontrou a pregadora, ela estava fazendo um fogo para um ensopado de coelhos selvagens, caçados no final da tarde. Ele se ofereceu para ajudar e conversaram sobre Marah e os seguidores. Pouco antes de se servirem, os dois irmãos humanos e Irom os encontraram.

- Gostamos da sua palavra um pouco antes. Sou Jacob e estes são meus amigos, o pequeno Irom e Jasão, meu irmão.

- Olá, sou Juci, vamos comer agora, mas podemos conversar melhor. Se houver pão, dá para todos compartilharmos. Me passem suas tigelas...

Irom já esticou o braço rapidamente, passando a frente até de Adime que tinha ajudado a cozinhar. Os dois irmãos sentaram-se no chão em volta do fogo pensando em toda confusão que tinha dado naquela reunião. Jacob se vira para Juci e pergunta:

- Você uma ideia real e não violenta do que fazer contra os Puristas?

\*\*\*

Meses se passaram na vida de Raiama, que permaneceu fora da cidade em diversas missões da milícia armada que transitava pelas fronteiras e arredores. O objetivo da sua patrulha era o de cruzar com grupos de aventureiros que rondavam aquela região. Era bem raro, fazendo o trabalho ser um completa chatice. Todos dias ela sugeria somente se eles fossem para Caverna do Saber, que atraía muitos aventureiros de várias raças pelo seus tesouros. De qualquer maneira, ninguém dava atenção para o que ela queria. Por enquanto, apenas andavam de região em região, vigiando as fronteiras em batidas e passando nas aldeias menores para explicar sobre como os outros seres eram a raiz de todo mal de Yuden. Ser purista, para eles, era um compromisso com Keenn e com Valkária.

Passaram alguns dias, o seu grupo foi enviado para uma missão na floresta. Eles deveriam recolher algumas árvores, pois o povo da cidade precisava de madeira para aquecer as casas. Como eles estavam lá sem ocupação específica, poderiam fazer esta frente. Em alguns dias de carroça, poderiam recolher madeira para alimentar um quartel a algumas milhas dali. Quando chegaram a floresta, viu que outros grupos foram mandados ali também, e todos estavam com serrotes gigantes, derrubando as maiores árvores. Raiama encontrou ali sua antiga amiga, que o acolhera meses atrás, se contorcendo loucamente frente ao serrote feroz de um soldado. Como foi chamada de mimada nas outras noites de conflito, ficou triste pela sua amiga árvore, mas engoliu seco o sentimento de empatia. Teve uma azia daquelas.

Virou de costas para aquela cena e pensou em ajudar em outro lugar. Foi alimentar os cavalos e cuidar de seus cascos para não ter que lidar com aquela cena. Ela aprendera, com o passar dos dias e meses, a esconder seus sentimentos, a engolir seco o choro e a se tornar uma guerreira das causas alheias. Alimentava principalmente o fogo do ódio no seu coração. Cada dia, se tornava mais reclusa, mais amarga e distante, nem ao seu pai demonstraria mais carinho; sua alma foi apodrecendo por dentro.

Com alguns dias de exploração seguidos, estavam com quase tudo pronto para entregar o carregamento de madeira, e quem sabe ir para casa finalmente. Antes de saírem da floresta, seu pelotão foi atacado por saraivadas de flechas. Todos se esgueiraram em seus escudos, se abaixando. A maior parte da força de ataque a distância dos yudenianos não estava ali, então, eles precisavam ser muito precisos para voltar para floresta. A sentinela anuncia:

- São somente cinco arqueiros, mas temos que adentrar na floresta para acabar com eles! - Bradou, sentindo excitado antecipadamente ante a perspectiva do cheiro de sangue, que adorava.

Quatro batedores entraram na floresta se esquivando das flechadas, protegidos pelas suas armaduras e escudos pesados. Raiama subiu em um dos cavalos e partiu, pensando que deveria atacar e matar os oponentes sem dó nem piedade. Desvia bastante de onde vem as setas, fazendo um caminho mais longo, mas quando adentra a floresta novamente o cavalo empina e a joga para fora, foge correndo pela campina. Ela bate a cabeça e fica inconsciente.

Juci e Adime estavam ali; verificaram o seu pulso, retiraram sua armadura e a amarraram. O elfo a colocou nas costas e a levou por uma trilha. Na floresta, enquanto isso, os arqueiros protegiam a sua retaguarda, lançando flechas contra os poucos puristas que os alcançavam. Contudo, de repente, os guerreiros de armadura se veem sozinhos: sentem falta de três do seu grupo, procuram seus corpos e não encontram. Raiama e mais dois jovens foram raptados.

Raiama tem um sonho profundo cheio de luzes e cores, cheiros de flores e uma bela jovem recitando poesias em seu ouvido, tudo isso com mensagens e tranquilidade. Quando acorda está em uma cabana, somente com as roupas íntimas e um vestido muito leve e fino sobre sua pele extremamente branca. Ela transpira muito e o ar está muito pesado e muito quente. Sente a umidade sufocando seus pulmões. Tudo parece um ritual, mas ela está totalmente sozinha.

As paredes se aproximam do seu corpo. Ela sente uma angústia, mas mal consegue se mexer. Suavemente, deixa seu corpo cair no chão, não oferecendo nenhuma resistência, como se a sua tentativa de levantar fosse inútil. As pálpebras caem mais uma vez, se vê no pesadelo mais profundo de sua vida. Está numa floresta escura e ouve sussurros assustadores dizendo “somente a raça humana é pura”, “todos outros precisam morrer”, “nunca mais cairemos nas decisões deles”. As vozes foram se tornando mais profundas e assustadoras, mas quando aquelas eram as palavras que ela estava muito acostumada a escutar, de alguma forma sentia que pareciam vozes de homens que queriam capturá-la na mata fechada. Ela corre em busca de um abrigo e encontra uma árvore, onde recosta seu corpo e se esconde, tampando os ouvidos para não escutar mais o que dizem ela recai. As partes da árvore em contrapartida começam a se mexer, aconchegando-a de uma maneira conhecida, o que lhe dá um conforto temporário que se torna aos poucos dor. As suas raízes a sufocam, sussurrando: “você nos deixou morrer... você nos abandonou na floresta para morrer... cuidamos de você...” Como se fossem serpentes as raízes se mexem pelo chão da floresta e Raiama começa a se desesperar, quando elas prendem seus braços e pernas, uma delas sobe pelo seu peito e encontro o seu pescoço, sufocando o seu fôlego de vida. “É agora”, ela pensa, “vou morrer”. Começa a tossir em busca de ar.

Juci entra na cabana onde a moça está deitada no chão, a sacode pelo braço dizendo em valkar:

- Acorda! Você está num pesadelo, acorda!

Raiama abre os olhos arregalados e diz:

- Ela queria me matar!!!

A mulher suspira fundo, leva a moça para cama e a deita, passa água fria no seu rosto que está ardendo em febre. Lhe dá um chá quente, dizendo que é remédio para o seu mal estar.

Quando a moça se acalma, Juci sai do quarto pensando sinceramente se essa foi a melhor ideia: depurificar os puristas, um a um. Adime chega perto da saída da cabana e fala com Juci:

- Luz da minha vida, como está a moça?

- Muito mal, não sei porque ela está com essa febre se só bateu a cabeça. Ela nem atinou ainda do que aconteceu. E os outros homens?

- Estão presos nas redomas mágicas do jardim que o Mago Jove está conjurando. Não conseguem ver uns aos outros, mas já reclamaram um bocado.

- Algum deles conseguiu identificar a magia?

- Ainda não, acho que eles ignoram os saberes antigos e só pensam em revidar.

- Humm, melhor assim.

- Mas, o que há com você? Está estranha...

- Estou me arrependendo um pouco da nossa ideia, a moça é tão jovem, está claramente muito ferida, mas não é no físico, ao meu ver.

Adime olha para sua amada clériga, que estava tão cheia de esperanças anteriormente. Acredita que algo deve ter acontecido dentro daquele espaço de tempo. No fundo, não quis saber. Tinha problemas maiores para se encarregar: dois soldados fortões matando todos insetos ao lado do lago, xingando e blasfemando, pedindo ajuda de Keenn para se livrar da magia que os continha.

Todos os dias alimentavam os prisioneiros, conversavam com eles, como era possível, abençoados pela força do mago Jove, alto seguidor de Alihanna que abjurava muros invisíveis seguidas vezes por dia.

Quando acorda, Raiama caminha para fora da cabana está numa floresta de árvores altas, ao lado de um lago que parece raso. Consegue ver revoadas de pássaros dando rasantes ao passar perto dela, quando encosta os pés na água, peixes coloridos circundam violentamente seus pés. Ela se abaixa e molha o rosto, se olhando no reflexo do lago, está com um vestido branco muito cumprido, seus longos cabelos loiros estão alinhados de uma forma que só a escova da sua mãe poderia desenlaçar. Lágrimas vêm aos seus olhos quando ela se lembra de casa, da sua boa progenitora, generosa. Seu estômago ronca tão alto que afasta os animais curiosos que se aproximavam dela para reconhecê-la. Não vê outro ser senciente por lá e está muito fraca para correr. Pega um peixe com a mão, abre começa a comer a sua carne crua e ainda viva.

Depois de comer, volta a cabana e procura por pistas, suas roupas, qualquer coisa, não encontra nada, nem ninguém. Circunda a área extrema e gigante, ela está presa por uma redoma de magia totalmente transparente. Apesar da prisão, não se sente mal, o lugar é bonito e parece acolhedor. Decide tomar banho no lago, para passar para o outro lado, quem sabe a magia se interrompa na água? Ao sentir os joelhos passarem pela água, sente uma textura estranha, começa a se sentir esquisita, meio risonha. Recua, pensa que é melhor não arriscar, o que quer que seja que exista naquela água, não é normal.

À noite, chega um casal com um prato de comida. Raiama se revolta, entra em forma de ataque. Os dois se entreolham e riem.

- Parece-me que a moça melhorou...

- Quem são vocês? O que estou fazendo aqui? Tragam minhas coisas de volta! Deixem me ir!

- Nós somos da Aliança Sagrada Vita, seguidores de Marah e de Alihanna. Nós te mantemos aqui para o seu próprio bem. - Sinalizam com um sorriso pacífico e acolhedor.

Raiama dá um mortal em cima do elfo, ataca Juci com suas pernas e depois derruba Adime sem que ele mal entenda o que houve. Sobe em cima do elfo, pegando pelas orelhas e começa a dar porrada na sua cara, mas nada acontece, nenhuma gota de sangue ou raspão. Juci se levanta, empurra Raiama no chão e grita:

- Ei! Só eu posso bater nele!

Raiama fica sem entender o que está acontecendo, por menos ela já teria tirado sangue daquele idiota sequestrador, mas nada. Neste momento, Juci e Adime se levantam, deixando o prato de comida no chão, parece uma caça assada e cheira muito bem.

- Se eu fosse uma guerreira mais experiente, vocês nunca teriam me pegado!

Os dois riem da garota e seguem pelo caminho até desaparecerem na floresta. Raiama tenta resistir ao cheiro da comida, mas sua fome é antiga, Valkaria sabe quanto tempo ela ficou sem comer. Ela senta no chão come a carne como uma animal selvagem e faminta que ela é. Olha para o céu e não reconhece nenhuma constelação, ela não tem a mínima ideia de onde possa estar. Deita ao lado do lago, olhando as estrelas e dorme em paz, com o barulho lento da água se movendo no lago e dos peixes dropando em busca de insetos.

No dia seguinte, corre loucamente da direção que os dois partiram pensando que poderia haver uma passagem, uma forma de sair da redoma. O que obviamente não foi uma boa ideia porque ela dá de cara na barreira transparente e seu nariz começa a sangrar muito. Quando percebe ela grita bem alto, pedindo socorro. A dor é dilacerante, suas roupas brancas já estão cobertas de sangue quando aparece um halfling, com uma varinha. É Irom, que vem acolhê-la.

- Ei, eu posso arrumar para você! Entendo muito de narizes quebrados, eu mesmo já quebrei o meu várias vezes.

Debulhando em lágrimas, ela grita:

- Que nojo! Eu tenho nojo de você!

O pequeno faz uma cara de resignação e diz:

- Eu entendo você não me achar o cara mais suportável da face de Arton, mas nojo?

Eu só quero ajudar...

O resto do grupo chega para acolher a garota, um cara que ela já viu antes que fazia parte do bando dela, Juci e Adime, o Mago Jove, alto com um nariz gigante e batatudo. Todos ficam olhando para ela, vendo aquela cena deprimente, com o nariz quebrado e suspiram em unísono:

- Oooohhh!!!

- Não cheguem perto de mim!! - Raiama demonstra o teor mais íntegro de purismo ao olhar aqueles seres juntos em congregação, pessoas com quem seus pais odiariam que ela acompanhasse. Mas seu nariz dói muito, então, ela senta no chão, virando a cabeça para trás para parar de sangrar. Irom adverte:

- Não vai adiantar, tem que colocar o osso no lugar, eu consigo fazer isso sem tocar em você, mas preciso da sua colaboração.

O Mago pega o seu cajado e abre o véu como se fosse uma cortina por onde todos passam, menos o seu ex-companheiro de clã que fica por lá decidido a dar uma volta pela floresta. Raiama se submete, deixa que eles se aproximem. Juci a pega pelo braço e diz:

- É para o seu próprio bem, querida.

Adime segura a cabeça firme e o Mago com sua voz grossa afirma:

- Você consegue se fizer exatamente como eu te ensinei. - Olhando para o pequeno Irom. Ele está fazendo caras e bocas de concentração, com medo de quebrar outro osso do crânio da garota. Ela está parada, mas fazendo grunhidos de estrangulamento que estão a impedindo de engolir o próprio sangue. Irom grita:

- Realigenez!

Craque! É o barulho que faz o osso do nariz da moça quando encontra novamente a cartilagem, deixando-a zonga como uma abelha perdida. Ela desfalece no colo de Adime. Eles pegam seu corpo, levam docente para o lago. Juci está segurando a cabeça, Adime o tronco e o Mago as pernas. Eles a mergulham docemente sobre as águas. Juci pergunta:

- Posso limpar o sangue?

Raiama que está muito abatida por ter passado dias tão estranhos, e agora com uma lesão no rosto, só desce o queixo levemente acenando um sim. As águas são tão verde turmalina que parece um sonho, enquanto Adime segura seu tronco na superfície, o Mago lava os seus pés, tocando gentilmente em sua pele suave. Juci, retira o sangue dos seus olhos e das narinas, tocando no seu corpo com gentileza.

Raiama nunca tinha sentido tamanha delicadeza, sua pele, seus poros estão abertos aos toques daqueles estranhos. Não havia malícia alguma, mas cada deslize de mãos soava como um cuidado profundo no seu ser. Ela nunca tinha sentido nada parecido, a princípio, parecia uma invasão, mas aos poucos, ela foi relaxando e se permitindo apreciar aquele momento de carinho e ternura. Cada mão no seu corpo e alguma coisa na água do lago a deixavam solta. Até seus pensamentos de fuga ou saudades não lhe acometiam mais, ela nunca se sentira assim. Perguntou com a voz e as defesas baixas:

- O que está acontecendo?

- São as águas curativas do Lago Allinthonarid - disse Juci -, é sabido que elas têm poderes de curar qualquer doença, do coração, do corpo ou da alma. Seu nariz está melhor?

- Sim. - Respondeu Raiama de maneira seca e breve, transparecendo a sua agora mais leve desconfiança.

Elevaram o seu corpo, colocando-a de pé. Saíram da água e ela ficou lá, agachou-se e ficou sem pensamento por alguns minutos. Irom acenou docemente, enquanto saiam do escudo, com um sorriso de um canto só da boca, mas ela não respondeu. Só olhou meio perdida para aquele cenário. O sol estava a pino e estava muito quente, nadou um pouco e depois sentou-se na grama para se secar.

\*\*\*

Irom lamenta:

- Estes puristas são um caso perdido!

Todos olhavam para a cara dele: que já é quinta vez que reclamava, porque alguém não aceitava os seus cuidados. e como ele queria somente passar o seu modo de vida adiante, que era simples; fumar cachimbos e comer bem, aproveitando o que a floresta pode te oferecer na caminhada. Juci vira os olhos, pois há anos não comia nada que não fosse vegetal e, no fundo, acha os halfings preguiçosos e dorminhocos. O Mago brada uma risada sábia e diz:

- Acho que hoje houve um grande avanço com a garota.

- Devemos deixar todos irem embora, nada do que a gente faça vai mudar estas cabeças duras e sem imaginação destes malucos! E tenho dito... a gente só entrou nessa por causa do Adime que se engraçou com a Juci. Nada contra você Juci, nós todos te amamos, mas, o Dudou safado, sumiu naquela reunião, casou-se e teve 18 filhos, pelo que soube. Nós fizemos o que? Entramos numa seita com um objetivo impossível!

Enquanto Irom fica reclamando, com cara de alguém que também gostaria de ter conhecido um grande amor, só para aliviar a tensão, todos riem da sua cara engraçada, bochechas vermelhas e nariz pontudo. De repente, o Mago interrompe a fala de Irom:

- Vocês estão ouvindo esse barulho?

Neste momento, um som como um farfalhar de insetos se amplifica. Besouros ou baratas de várias cores e tamanhos, se espalham sobre o escudo, e uma energia desconhecida toma vagarosamente o lugar onde estão. O Mago abjura o Escudo Arcano Supremo para reforçar as redomas de proteção onde todos estavam. Porém, quando correm para fora dos aposentos onde dormiam, veem o avançar daqueles seres pequenos, destruindo tudo o que há pela frente, todo o verde se torna vermelho, toda a beleza se torna feiura. Ao menos para o olhar dos sequestradores. O Mago diz:

- É a tormenta, contra ela eu não posso fazer nada, não há nada que eu consiga fazer! Vamos pegar os prisioneiros e bater retirada, me encontrem aqui enquanto tento conter o avanço da tempestade vermelha, tragam os outros, vamos ter que ir embora. Juci correu abriu os portais com três palavras em élfico passou pelas prisões e gritou,

- Temos que partir imediatamente!

Ninguém se mexeu e ela disse:

- Jáaaaaaaaaaaaaaaaa!

As pessoas foram se levantando, inclusive os prisioneiros que estavam bem tranquilos tomando banhos de sol, e que nem sequer haviam escutado os barulhos. Juci e Adime pegaram as coisas dos puristas e deles, todos já prontos para bater retirada foram até o mago que estava numa posição de concentração. Parado como uma torre, ele mantinha os olhos revirados em azul muito claro. Irom berrou:

- Estamos todos aqui!

Sem se mover, ele abre nas suas costas um disco brilhante que mais parece um espelho, logo ele reflete uma floresta em parte devastada. Raiama reconhece imediatamente, é Svalas, em Yuden; o grupo de seguidores de Marah empurra-os para dentro do espelho e jogam suas tralhas pelo portal. Depois de passarem, quase caem um em cima do outro, e o portal desaparece.

Raiama e os outros dois puristas estão meio zonzos, tentando compreender o que aconteceu com eles. Discutem um pouco sobre quem eram e o que era a Aliança, ou mesmo se ela era real. Um deles está muito nervoso e irado por ter sido sequestrado, o que, afinal, seria da sua reputação? Dentro do outro soldado e de Raiama, porém, não surgiu um sentimento de felicidade por estar de volta em Yuden, depois destas semanas no lago. Foi uma experiência muito tranquila e restabeecedora.

Neste dia, montaram acampamento, vestiram suas armas, se dividiram para fazer vigilância. No dia seguinte, resolveram voltar para casa. Sem suprimentos, tiveram que retomar as práticas dos puristas, indo de vila em vila, exigindo propinas e cuidados. Acabaram deixando o trabalho todo para o ainda raivoso guerreiro, se aproveitando um pouco da situação por interesse.

Logo, a notícia se espalhou que os sequestrados estavam de volta, e foi mandado um grupo de resgate que chegou em Kannilar com carroças e depois de mais alguns dias eles já estavam de volta à cidade.

A mãe de Raiama, Daisy, correu em sua direção lhe abraçou e levou-a para casa. Seu pai foi atrás delas, dando passos lentos e xingando a filha em voz alta:

- Você foi deixar aqueles impuros cretinos te sequestrar!

Ela abaixou a cabeça em frente a praça pública e a mãe olhou o pai com reprovação como quem diz, você está sendo muito duro com a nossa garotinha. Mas ninguém realmente responde nada, nem Raiama e nem sua mãe. Entram em casa, a mãe lhe prepara um banho. O pai ao longe pensava alto na sua reputação que foi colocada em cheque. Na cabeça de Raiama, nada mais faz sentido, porque seu pai e sua mãe estão subordinados àquelas ideias de que as outras raças são uma afronta para existência deles? Pareceu-lhe uma tolice sem tamanho. Ela lembra dos seus últimos momentos no lago, do halfling que arrumou seu nariz quebrado, da floresta, e da empreitada que eles fizeram para salvar a vida deles. Era muito para lidar neste momento.

Agora, só precisava tirar uma soneca e pensar no futuro amanhã, que vai ser um novo dia. Porque havia chegado a hora de deixar Yuden para sempre, antes que todos yudenianos se convertessem em puristas.

## APÊNDICE F – Mini Glossário do RPG

### Vocabulários de jogo e narrativa

**Alinhamento** Também chamado de tendência, é um padrão ético e moral regido por duas linhas *bem x mal* e *lei x caos*, que geram 9 combinações possíveis. Elas orientam como o personagem pode se comportar. Por exemplo, um personagem *Leal e Bom* poderia ser alguém compassivo e que segue um código de ética restrito, como um Paladino.

**Arco** Simbolização gráfica do enredo que começa no ponto zero, sobe no clímax e desce novamente na conclusão. Utilizado em séries de televisão que tem vários arcos simultâneos, enquanto um fecha, outro se abre.

**Aventura** Um enredo formado por cenas e acontecimentos que conduz os jogadores pela narrativa, variando de acordo com o sistema, mas sempre mantendo o eixo no desafio e na solução. Por ser episódica, a narrativa do RPG pode se diluir em uma série de sessões de aventura que concluem os arcos.

**Background** História de origem do personagem que explica quem ele é, de onde **(bg)** veio e como se uniu ao atual grupo. Em *Tormenta 20*, existem regras que dão favorecimentos em forma de mecânica para personagens devido seu passado pregresso.

**Campanha** Série de aventuras organizadas em arcos temáticos.

**Cena** Momento na aventura que propõe um desafio para os jogadores, pode ser uma negociação, procura por pistas em uma investigação, confronto com antagonista, uma festa, etc. Envolve testes resolvidos por meio das qualidades dos PJ somados aos resultados dos dados.

**Classe** Profissão ou ocupação do personagem que define boa parte de seus poderes. Por exemplo, um bardo usa magias que vem da sua arte, seja ela teatro, música, poesia, etc.

**Cliffhanger** Recurso de roteiros de ficção em que todos os fatores do clímax culminam em um ponto crítico, o que gera um momento de tensão e de suspensão a espera do que vai vir adiante. Em seriados de televisão, é o momento em que se conclui um episódio para garantir que espectadores vão continuar assistindo. Em inglês, significa literalmente “pendurado na beira do penhasco”.

**Combate** Cena de luta entre PJ e NPC. É comum que seja contra monstros.

**Combo**, Tipo de *hack* das regras do jogo para aumentar os poderes dos personagens tornando-os supereficientes: fortes, rápidos, sorrateiros, etc. Em *Tormenta*, existem vários memes nesse sentido, talvez o mais famoso seja o “4 braços”: uma construção gratuita (injustificada

narrativamente) de um personagem de quatro braços apenas pelo poder que essa mecânica proporciona em termos de jogo.

**Crítico** Quando o valor de uma jogada aleatória (pelo dado ou outro recurso) gera um sucesso automático (maior valor possível) ou fracasso automático (menor valor possível, no caso de um D20, um dado com resultado 1). Esses momentos geram grande expectativa narrativa e podem ativar regras específicas e muito determinantes.

**D20** Vale tanto para o dado de 20 lados, em formato icosaedro, quanto para o “sistema D20”, mecânica de D&D (2000) de licença aberta, que utiliza D20 com base. Esse sistema foi publicado com licença aberta (*OGL*).

**Discord** Plataforma para comunicação *online* via texto, áudio, vídeo, etc. utilizada pela comunidade de gamers. Nele é possível criar servidores, organizar reuniões em grupos e inserir apoio de robôs com finalidades específicas. No caso do RPG, por exemplo, robôs para rolagens de dados, tocar música, gravar as sessões, etc. funcionam como extensões ou *plugins* do sistema.

**Enredo** Estrutura da história clássica que segue o modelo: exposição, clímax, conclusão.

**Fandom** Subcultura de fãs que se unem em comunidades para discutir, criar, organizar eventos, entre outras atividades, sobre o domínio pelo qual são aficionados. Tema estudado por Henry Jenkins em 2008, 2009, 1992.

**Fanfic** Ficção produzida por fã, derivada de narrativas ou conteúdos oficiais.

**Ficha de Personagem** Documento que organiza as informações sobre os personagens para que o jogador as utilize durante a sessão de jogo. Geralmente, inclui informações como detalhes, *background*, perícias, habilidades, modificadores, magias e outros escores do jogo.

**Gamificação** Uso de regras e mecânicas de *design* de jogos para outros fins, como por exemplo, educação, gestão de pessoas, redes sociais, e etc. Muito bem representada no episódio “Queda livre” da 3ª temporada de Black Mirror [2016]. Também pode ser chamada de ludificação, guarda relação com “design de experiência” que busca promover, na relação cliente-mercado, sensações de conforto e identificação. Os modelos de gamificação são muito baseados no *agon* (competição) de Roger Caillois. Costumam, por exemplo, ser marcados pela bonificação em forma de pontos ou etiquetas. Atualmente, busca-se expandir para outros usos menos mercantilizados.

**Hack / Adaptação** Modificação, adaptação ou adequação de um sistema para interesses e propósitos não previstos anteriormente. *Hackers* fazem

transformações em sistemas analógicos ou digitais como meio de diversão, adequação, desafio intelectual ou exploração.

**Larp** Sigla de *Live Action RPG* (RPG ao vivo) ou, em francês, *RPG Grandeur Nature* (RPG em tamanho natural). Simulação em que os jogadores se vestem e se comportam de acordo com os personagens como em um teatro sem palco ou espectadores, ampliando o RPG de mesa, onde as histórias são somente narradas.

**Lore** Conhecimento tradicional de um povo, ligado a partilha oral. Por exemplo, a palavra folclore vem da junção de folk “pessoas” e “lore”, mitos, lendas, anedotas, etc. Em RPG, *lore* significa o que se sabe sobre um assunto, quais são as histórias que definem contextos do cânone da narrativa de jogo: mitologia, linha do tempo e continuidade.

**Mesa** Sessão de jogo de RPG, que tradicionalmente inclui salgadinhos, papéis e muita conversa. Também pode se referir à um grupo de jogadores que joga junto, como na frase “na minha mesa usamos o sistema Tormenta-RPG”.

**Mestre ou Narrador** Jogador responsável pelo enredo, cenário e personagens secundários em uma sessão de RPG. Organiza a sessão de jogo e intermedeia os conflitos, sugere regras para dissolvê-los, incluindo rolagens de dados.

**Metagame** Quando jogadores negociam ou decidem o que vão fazer “fora” da narrativa de jogo, se aproveitando de conhecimentos e informações que seus personagens não teriam.

**Modificador** Quantificação que consta na ficha de personagem, que serve para adicionar ou subtrair um valor numa jogada aleatória. Essa jogada é realizada para algum teste no jogo.

**ND** Nível de dificuldade, quando um mestre elabora uma sessão, costuma equilibrar este valor numérico com o nível dos personagens, seja para medir a habilidade dos inimigos, seja para mensurar a dificuldade dos testes de jogo.

**NPC/PdM** *Non-player character* ou Personagem do Mestre. São personagens secundários, comandados pelo mestre de jogo ou pela inteligência artificial no caso de um videogame.

**Paracosmo ou cenário** Mundo imaginário que dá base para criação de histórias como brincadeira, diversão ou entretenimento, muito presente em filmes, jogos, livros, seriados dos gêneros fantasia, ficção científica e horror.

**PJ** Personagem jogador, implica a persona no qual o jogador imerge em um cenário de fantasia, via produção narrativa.

**Props** Miniaturas, mapas, imagens que facilitam o mestre a apresentar elementos sem ter que descrevê-los exageradamente.

**Quest** Missão, em inglês. No RPG é uma expressão utilizada quando um objetivo definido é dado ou tomado pelo grupo de PJ.

**Raça** São tipos de pessoas, isto é, de criaturas sencientes e inteligentes substancialmente distintos entre si. Geralmente humanoides, elas existem em abundância em cenários de fantasia, onde “humano” é apenas mais uma das raças. Exemplos seriam goblins, kobolds, elfos, anões, etc. Estas criaturas carregam características que as fazem únicas em habilidades, atributos físicos e culturais. Termo que, a princípio, não tem nada a ver com etnias humanas que são não-ficcionais. Mesmo assim, nos últimos anos, graças às demandas e incentivos das comunidades indies de jogadores de RPG que se preocupam com estereótipos raciais de etnias humanas sendo projetadas nos jogos, o *gamedesign* de RPG tem tomado mais cuidado com um “bio-essencialismo racial”, que seja excessivamente limitante ou estereotipado. O conceito de raça nos RPG tem perdido espaço, nesse sentido, para a mecânica “Origem”, que também diz respeito a de onde seu personagem veio, tanto em D&D, quanto em Tormenta.

**Remix** Modo de produção que implica reutilizar trechos, métodos ou estruturas de outras obras para criar um rearranjo novo.

**Roll20** Ferramenta específica para jogar RPG de mesa de forma *online*, ela oferece um *grid* interativo, sistema de ficha de personagens com rolagens por um clique, conversa por áudio e vídeo, também é chamada de mesa virtual. Tem crescido muito no contexto da pandemia de 2020/2021.

**RPG** Role Playing Game, se você leu até aqui e não entendeu o que é RPG eu desisto, vou fazer outra coisa. Brincadeira. RPG é um jogo de contar história, em que um jogador é o mestre controla o cenário, o enredo e as personagens secundárias; os outros jogadores interpretam personagens protagonistas. A história se desenrola na imaginação, pela oralidade, organizada em conjunto de textos bases: sistema, ficha de personagem, mapas, etc.

**Sandbox** Jogos sem enredo pré-estabelecido, são cenários com lugares abertos para serem explorados, a narrativa emerge da interação com o mundo do jogo e outros personagens.

**Script** Nome inglês para roteiro, um tipo de documento com anotações sobre o enredo, seguindo a linha tradição de apresentação de cenas, conflitos, novos personagens, resolução.

**Sessão** Um único encontro entre pessoas para jogar RPG. Os acontecimentos que ocorrem dentro e fora da narrativa de jogo que correm nesse encontro são os acontecimentos da sessão de jogo.

**Sistema** Conjunto de regras narrativas e mecânicas que arbitram aventuras de RPG.

**Spin-off** Narrativa oficial derivada de outra que já existe, produto da indústria de entretenimento. Geralmente, exploram outra linha temporal, personagem, criando um outro contexto. Nos anos 90, a série de televisão *As aventuras de Hércules* (1995), lançou o *spin-off Xena, a princesa guerreira* (1995). Ou no cinema, depois da série *Harry Potter* (2001), foram lançados outros filmes no mesmo cenário: *Animais fantásticos e onde habitam* (2016). Em *Tormenta*, uma ilha do cenário chamada Tamu-ra é mais aprofundada e detalhada no livro de RPG chamado *Império de Jade* (2018), que contém um sistema de regras independente (porém compatível com *Tormenta*) e explora um Japão feudal fantástico.

**Stats** Apelido de estatística. Elemento numérico que descreve ou determina características do personagem, com frequência marcado com pontos para serem distribuídos entre o jogador (que escolhe, por exemplo, se quer um personagem mais forte, mais ágil, mais sagaz, etc). Esta é uma mecânica que procura, na maioria dos jogos, fazer com que o jogador ressalte somente um ou dois pontos fortes; ele pode não ser bom em tudo, ou ser mediano em várias coisas e não ser excelente em nada.

**Teste** Por vezes, quando os jogadores declaram suas ações em jogo, devem realizar testes para saber se foram bem-sucedidos na narrativa. Geralmente, esse teste é um lance de sorte, realizado pela rolagem de dados ou outro recurso, ao qual o jogador somará alguns modificadores.

**Token** Outro nome para peça. Adereço material que tem a função de marcar algum passo do jogo ou representar um personagem, por exemplo.

**TPK** *Total party kill* acontece quando todo o grupo de PJ morre durante a narrativa de jogo. Pode ter ocorrido porque o mestre cria uma aventura com ND (nível de dificuldade) muito alto, pelo destino das jogadas de dados, por tomadas de decisões inconsequentes na narrativa, etc.

**Twitch** Plataforma de divulgação de conteúdo na modalidade de *streaming* ou de vídeos gravados, bastante utilizada pela comunidade de gamers. No caso do RPG, nele é possível interação em tempo real com jogadores e com a própria comunidade que está assistindo a uma sessão de jogo de RPG.

**Worldbuilding** Processo de elaboração de um paracosmo que busca nas categorias macro do conhecimento curricular: história, geografia, ecologia, etc.

um sistema de construção das relações que sustentam a realidade paralela.

### Vocabulário Fantástico

- Bugbear** Em *Tormenta*, é um ser humanoide, monstruoso, peludo com dentes e unhas afiados, maior que um humano comum e muito forte. Da mesma família dos goblins, boa parte das vezes são representados como monstros, mas podem vir a ser grandes líderes inteligentes como Thwor Ironfist. Na mitologia, é uma variação ocidental do bicho-papão.
- Centauro** Híbrido homem e cavalo, da cultura greco-romana, está associado a força bruta, mas também à gentileza dos preceptores. Em *Tormenta*, são tipos de personagens jogáveis, vivendo em tribos bárbaras, longe das cidades, devotos de Allihanna, deusa da natureza.
- Dahllan** Ser humanoide meio-árvore, é inspirado na mitologia das dríades, ninfas das florestas. Em *Tormenta*, são unicamente personagens femininas, dependendo de outras raças para se reproduzir. Elas ganham sempre as características físicas dos pais, embora marcados por sua faceta vegetal, como galhos, espinhos ou folhagens.
- Dragão** Parte das lendas orientais e ocidentais, seres monstruosos, gigantescos que cospem fogo pela boca ou nariz, geralmente acumulam tesouros ou sabedoria. Em *Tormenta*, são seres antigos e muito astutos, mas também podem ser cruéis e mesquinhos. Seu deus criador é Kallyadranoch, deus do poder. Esse deus também é responsável pela criação da tormenta, com ajuda dos outros deuses, Valkaria e Tillian.
- Goblin** Um tipo de fada maligna no folclore europeu. Nos RPG em geral, é pequeno, com orelhas pontudas, tem dentes e unhas afiados, geralmente, é representado com tons de pele verde, marrom e cinza, anda em bandos, incomodando e causando danos. Em *Tormenta*, tem essa aparência um tanto monstruosa como segue a tradição, porém são considerados personagens inventivos, inteligentes, úteis, apesar de sofrerem preconceito na tradição narrativa. Ultimamente, no cenário, os goblins de *Tormenta* têm ganhado muito protagonismo pelo romance *A Flecha de Fogo* que nos proporciona uma visão mais humanizada da sociedade goblinoide (CALDELA, 2018).
- Golem** Da mitologia judaica, é um construto de barro capaz de proteger quem o cria. Em *Tormenta*, são seres tecnomágicos, com os quais os jogadores podem utilizar como personagens. São seres autônomos em que se debate se há ou não a presença de uma “alma” e com poderes

relacionados a suas particularidades, podendo ser de barro, metal, pedra, etc.

**Grifo** Besta fera, do folclore oriental e ocidental, tem corpo de leão e cabeça, asas e garras de águia. Em *Tormenta*, tem forte presença em alguns romances, como companheiro animal do protagonista Cristian em *A Joia da Alma* (SOARELE, 2017) e na *A Deusa nos Labirinto* (SOARELE, 2019).

**Hobgoblin** Seres humanoides com fama de grotescos e cruéis, são como os goblins, porém maiores e mais fortes, geralmente guerreiros, como representados em *Senhor dos Anéis*. Em *Tormenta*, também são permitidos aos personagens de jogadores, ao contrário da tradição do RPG que os torna monstros antagonistas. Provém do folclore europeu.

**Mago, Bruxo, Feiticeiro** Traz em si imagens clássicas como o velho sábio de barba branca e chapéu pontudo (Gandalf, de *O Senhor dos Anéis* e Dumbledore de *Harry Potter*), seria capaz de utilizar seus conhecimentos para dobrar a realidade por meio de feitiços ou conjurações. Faz parte da tradição persa em que magos eram sacerdotes do zoroastrismo, com poderes proféticos, alquimistas, grandes estudiosos do esoterismo. Tradicionalmente, no RPG é um personagem com conhecimento para manipular os elementos e dobrar as leis da realidade. Em *Tormenta*, eles se organizam por escolas de magia (como abjuração, adivinhação, encantamento, ilusão, necromancia e transmutação, etc.) e por “tipo” de evocação imagética (magos alquimistas, magos que usam cajados, magos com sangue mágico, etc.). No cenário, os magos mais conhecidos são Talude, reitor da Academia Arcana, e Vectorius, prefeito de Vectora, a cidade mágica voadora.

**Mana** Mana é um conceito tradicional que quantifica a energia mágica, ideia de origem polinésia, dos povos melanésios. A noção é similar entre outras culturas e filosofias, como o *axé* da iorubana. Em *Magic, The Gathering*, jogo de cartas, mana é indicado pela quantidade de magia que “emana” de um lugar. Em *Tormenta*, funciona como uma espécie de estamina que os personagens gastam quando utilizam poderes mágicos ou sobrenaturais, e que só podem ser recuperados depois de um longo descanso ou situações específicas variantes.

**Medusa** Ser mitológico greco-romano, apresentado como uma mulher que ao invés de cabelos tem cobras, pode transformar em pedra quem a olha nos olhos. Em *Tormenta*, são raças jogáveis, e podem escolher se vão ter este poder tradicional ou outros. A personagem mais icônica medusa é Verônica, que aparece nos romances de Karen Soarele para o cenário.

**Minotauro** Da mitologia grega, um ser que vivem em um labirinto, híbrido de homem e touro. Em *Tormenta*, é representado como uma raça jogável exclusivamente masculina, que precisa de outras raças para se reproduzir e que tem uma cultura inspirada na romana. Os minotauros

costumam ser defensores da escravidão e tem fama de arrogantes e poderosos guerreiros no cenário.

**Nagas** Ser da mitologia hindu, simbolizado por um ser humanoide cobra, ou por cobras de várias cabeças, se relacionam às forças das águas. Em *Tormenta*, foram criadas pelo deus da traição, Szzaass, e por isso costumam ser lacaios de suas tramas e intrigas. Contudo, também podem ser personagens jogáveis, não somente antagonistas e NPCs.

**Paladino** De origem romana, soldado guardador de territórios ou de figura ilustre, representado por um cavaleiro de armadura completa, espada e escudo. Nos RPG, são personagens com código de conduto restrito, tendo poderes sagrados concedidos por uma entidade de devoção.

**Swashbuckler** Tipo de personagem heroico que utiliza capa e espada, técnicas de luta esgrimista. Comum em romances com mosqueteiros, justiceiros, piratas, mercenários, anti-heróis. O personagem na fantasia deste tipo mais conhecido é o Zorro, o herói mascarado. Em *Tormenta*, segue a tradição, embora na versão mais recente do jogo, aparece como bucaneiro e tem sua relação com a pirataria incrementada.

**Troll** Ser antropomórfico, gigante, com pele grossa, nariz e orelhas imensos, geralmente, estúpido e malévolo, vindo da mitologia escandinava. Em *Tormenta*, podem ser monstros ou antagonistas nas narrativas e surgir também como *Fintrolls*, que seriam trolls cruéis com inteligência humana, envolvidos em questões políticas de Arton.

## APÊNDICE G – Referências do *corpus*

### Romances:

- CALDELA, L. **O inimigo do mundo**. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2003.  
 CALDELA, L. **Crânio e o Corvo**. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2007.  
 CALDELA, L. **O terceiro Deus**. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2008.  
 CALDELA, L. **A Flecha de Fogo**. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2018.  
 SOARELE, K. **A Joia da Alma**. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2017.  
 SOARELE, K. **A Deusa no Labirinto**. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2017.  
 TREVISAN, J.M. Prefácio. In: CALDELA, L. **A Flecha de Fogo**. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2018.

### Livros-jogo:

- BEUREN, Athos. **Senhor das Sombras**. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2016.  
 SVALDI, Guilherme Dei. **Ataque a Khalifor**. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2015.

### Histórias em Quadrinhos (estilo mangá):

- HOLY AVENGER 1. Marcelo Cassaro e Erica Awano. São Paulo: Trama Editorial. [1999]  
 HOLY AVENGER 6. Marcelo Cassaro e Erica Awano. São Paulo: Trama Editorial. [1999]  
 HOLY AVENGER 9. Marcelo Cassaro e Erica Awano. São Paulo: Trama Editorial. [1999]  
 HOLY AVENGER 14. Marcelo Cassaro e Erica Awano. São Paulo: Trama Editorial. [2000]  
 HOLY AVENGER 16. Marcelo Cassaro e Erica Awano. São Paulo: Trama Editorial. [2000]  
 HOLY AVENGER 26. Marcelo Cassaro e Erica Awano. São Paulo: Trama Editorial. [2000]  
 HOLY AVENGER 29. Marcelo Cassaro e Erica Awano. São Paulo: Trama Editorial. [2000]  
 HOLY AVENGER 30. Marcelo Cassaro e Erica Awano. São Paulo: Trama Editorial. [2000]  
 HOLY AVENGER 40. Marcelo Cassaro e Erica Awano. São Paulo: Trama Editorial. [2000]

Ledd, de J.M. Trevisan e Lobo Borges (5 volumes) (2011-2018);

LEDD. J.M. Trevisan e Lobo Borges. Porto Alegre: Ed. Jambô. n. 1-5 [2011-2018]

Revista Dragão Brasil (revista digital n. 112-151 [2016-2020]): ordenadas de acordo com o aparecimento do texto

- DRAGÃO BRASIL 112. Revista Digital. Ano 12. Porto Alegre: Ed. Jambô. [2016]  
 DRAGÃO BRASIL 120. Revista Digital. Ano 12. Porto Alegre: Ed. Jambô. [2016]  
 DRAGÃO BRASIL 123. Revista Digital. Ano 15. Porto Alegre: Ed. Jambô. [2019]  
 DRAGÃO BRASIL 125. Revista Digital. Ano 13. Porto Alegre: Ed. Jambô. [2017]  
 DRAGÃO BRASIL 126. Revista Digital. Ano 13. Porto Alegre: Ed. Jambô. [2017]  
 DRAGÃO BRASIL 126. Revista Digital. Ano 13. Porto Alegre: Ed. Jambô. [2017]  
 DRAGÃO BRASIL 133. Revista Digital. Ano 14. Porto Alegre: Ed. Jambô. [2017]  
 DRAGÃO BRASIL 136. Revista Digital. Ano 14. Porto Alegre: Ed. Jambô. [2018]  
 DRAGÃO BRASIL 139. Revista Digital. Ano 15. Porto Alegre: Ed. Jambô. [2019]  
 DRAGÃO BRASIL 142. Revista Digital. Ano 15. Porto Alegre: Ed. Jambô. [2019]  
 DRAGÃO BRASIL 147. Revista Digital. Ano 15. Porto Alegre: Ed. Jambô. [2019]  
 DRAGÃO BRASIL 147. Revista Digital. Ano 15. Porto Alegre: Ed. Jambô. [2019]

*Podcast Dragão Brasil* (emissão semanal, do n. 1-54 [agosto de 2018 a junho de 2020]):

PODCAST DRAGÃO BRASIL 5: Jogos Indie. Participantes: J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Júlio Matos. Porto Alegre. Ed. Jambô. 21 set. 2018. Podcast. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/podcast-dragao-brasil-005-jogos-indie/>. Acesso em: 22 ago. 2019.

PODCAST DRAGÃO BRASIL 13: Romances de Tormenta e Seus Segredos. Participantes: J.M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi e Karen Soarele. Porto Alegre. Ed. Jambô. 16 nov. 2018. Podcast. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/podcast-dragao-brasil-013-romances-de-tormenta-e-seus-segredos/>. Acesso em: 22 ago. 2019.

PODCAST DRAGÃO BRASIL 14: A Zoeira tem Limites no RPG? Participantes: J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi e Leonel Caldela. Porto Alegre. Ed. Jambô. 23 nov. 2018. Podcast. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/podcast-dragao-brasil-014-a-zoeira-tem-limites-no-rpg/>. Acesso em: 22 ago. 2019.

PODCAST DRAGÃO BRASIL 25: Reputação! Participantes: J.M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi e Karen Soarele. Porto Alegre. Ed. Jambô. 16 jun. 2019. Podcast. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/podcast-dragao-brasil-25-reputacao/>. Acesso em: 22 ago. 2019.

PODCAST DRAGÃO BRASIL 32: Vida no Exterior! Participantes: J.M. Trevisan, Leonel Caldela e Karen Soarele. Porto Alegre. Ed. Jambô. 6 jul. 2019. Podcast. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/podcast-dragao-brasil-32-vida-no-exterior/>. Acesso em: 22 ago. 2019.

PODCAST DRAGÃO BRASIL 33: Dia Internacional dos Romancistas de Tormenta! Participantes: J.M. Trevisan, Leonel Caldela e os convidados Felipe Della Corte e Álvaro Freitas. Porto Alegre. Ed. Jambô. 12 abr. 2019. Podcast. Disponível em: . Acesso em: 22 ago. 2019.

PODCAST DRAGÃO BRASIL 34: Realismo no RPG! Participantes: J.M. Trevisan, Leonel Caldela e o convidado especial Thiago Rosa. Porto Alegre. Ed. Jambô. 22 jun. 2019. Podcast. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/podcast-dragao-brasil-34-realismo-no-rpg/>. Acesso em: 22 ago. 2019.

Sistemas:

CASSARO, M.; SVALDI, G. D.; CALDELA, L. **Tormenta RPG**: edição revisada. Ilustração de Erica Awano, Erica Horita, Michelângelo Almeida, Marcelo Cassaro, Julio Cesar Leote, Luiz Eduardo Oliveira, Eduardo Francisco, Rod Reis e André Vazzios. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2013.

SVALDI, G. D. TREVISAN, J. M. CALDELA, L. CASSARO, M. SALADINO, R. **Tormenta 20**. Ilustração de André Vazzios, Ângelo Bortolini, Caio Monteiro, Dudu Torres, Erica Awano, Erica Horita, Gustavo Torqueto, Heitor Amatsu, Henrique DLD, Jon Bosco, Leonardo Santana, Lobo Borges, Marcela Medeiros, Marcelo Cassaro, Rafael Françoi, Ricardo Mango, Ricardo

Riamonde, Robson Michel, Samuel Marcelino e Ursula Dorada. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2019.

MEARLS, M. CRAWFORD, J. PERKINS, C. **Dungeons & Dragons Monster Manual**. 5ª ed. Ilustrado por Tom Babbey, Daren Bader, John-Paul Balmet, Mark Behm, Eric Belisle, Michael Berube, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Aleksí Briclot, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam B-urley, Mike Burns, Wesley Burt, Milivoj Ceran, Jedd Chevrier, Conceptopolis, Adam Danger Cook, Julie Dillon, Dave Dorman, Jesper Ejsing, Emrah Elmasli, Wayne England, Mike Faille, Toma Feizo Gas, Emily Fiegenschuh, Tomas Giorello, E.M. Gist, Lars Grant-West, E.W. Hekaton, JD, Jo·n Hodgson, Ralph Horsley, Kurt Huggins and Zelda Devon, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Lindsey Look, Daniel Ljunggren, Raphael Lubke, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Andrew Mar, Brynn Metheney, Christopher Moeller, Mark Molnar, Marco Nelor, Jim Nelson, Mark A. Nelson, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Adam Paquette, Jim Pavelec, Kate Pfeilschiefter, Steve Prescott, Vincent Proce, Darrell Riche, Ned Rogers, Scott Roller, Jasper Sandner, Mike Sass, Marc Sasso, Ilya Shkipin, Carmen Sinek, Craig J Spearing, Annie Stegg, Zack Stella, Matt Stewart, Raymond Swan land, Justin Sweet, Anne Stokes, Matias Tapia, Cory Trego-Erdner, Autumn Rain Turkel, Cyril Van Der Haegen, David Vargo, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Sam Wood, Ben Wootten, Kieran Yanner, Min Yum, Mark Zug. Seattle: Wizards of the Coast, 2014.

CALDELA, Leonel. **Guia da Trilogia**. Ilustrado por André Valle, André Vazzios, Denise Akemi, Eduardo Francisco, Erica Awano, Erica Horita, Julio César Leote, Luiz Eduardo Oliveira, Marcelo Cassaro, Patricia Knevez, Paulo Ítalo, Remo di Sconzi, Roberta Pares e Rod Reis. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2011.

BORNE, Lucas; CALDELA, Leonel; SVALDI, Guilherme Dei. **Manual do malandro**. Ilustrado por Erica Awano, Giovana Basílio, Rafael Françoí, Roberta Pares, Rod Reis. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2015.

BORNE, Lucas; CALDELA, Leonel. **Manual do arcano**. Ilustrado por André Vazzios, Denise Akemi, Eduardo Francisco, Erica Awano, Remo di Sconzi, Roberta Pares, Rod Reis e Wellington Dias. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2012.

CASSARO, M.;SALADINO, R.; TREVISAN, J.M. **Holy Avenger D20 System**. Ilustrado por Erica Awano, Denise Akemi, Lydia Megumi, André Vazzios, Eduardo Francisco, Marcelo Cassaro. São Paulo: Editora Talismã, 2004.

Props:

ESCUDO do mestre. Criação por Marcelo Cassaro e Guilherme Dei Svaldi. Ilustração de Erica Awano e Rod Reis. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2014.

LADY SHIVARA Sharpblade. Miniatura de liga metálica não ferrosa, escala 32mm. Esculpida por Boris Szuster Woloszyn. 2014. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/produto/lady-shivara-sharpblade/>. Acesso em: 22 ago. 2019.

## ANEXO A – Um exemplo de jogo

O mestre está conduzindo uma aventura para quatro jogadores.

Seus personagens são Bland Foresworn, paladino humano; Rondhir, druida anão; Johan Vanderval III, swashbuckler elfo; e Abir Fariha, qareen feiticeira.

Recentes ataques contra viajantes em uma estrada para Malpetrim levaram o prefeito a contratar heróis para acabar com a ameaça. Após alcançar o lugar das emboscadas e procurar pistas, o grupo segue rastros através da floresta até uma antiga ruína erguida por anões. A noite avança sobre a clareira que leva até a estrutura.

**Rondhir:** Suspeito que seja um posto avançado de Doherimm. Talvez exista uma passagem para a Montanha de Ferro aqui perto.

**Johan:** Se houvesse tal passagem, você mostraria onde fica?

**Rondhir:** Claro que não! Nenhum anão digno da barba jamais diz o caminho para Doherimm.

**Bland:** Silêncio, vocês dois. Está escuro demais aqui. Os monstros que atacaram os mercadores podem estar por perto, prontos para nos emboscar.

**Abir:** Não precisa ter medo do escuro, bom paladino! Não quando estou aqui para conjurar uma magia de luz. Pronto, melhor agora?

**Bland:** Eu não estava com... oh, bem! Mestre, o que vemos em volta? Algum perigo?

O mestre examina suas notas. De fato, há alguns monstros aqui, vigiando a entrada da ruína. Como os jogadores não tentaram ser silenciosos, os monstros estão cientes de sua chegada e esconderam-se para uma emboscada.

**Mestre:** Pode ser que sim. Façam testes de Percepção.

O jogador de Bland rola 1d20 e consegue um 10. Somando seu modificador +5 na perícia Percepção, seu resultado final é 15.

Os outros jogadores fazem o mesmo, conseguindo resultados 18 (Rondhir), 9 (Johan) e 11 (Abir).

O mestre rola um teste de Furtividade secretamente para os monstros, conseguindo um total 13. Apenas Bland e Rondhir tiveram resultados melhores.

**Mestre:** Abir e Johan, vocês não percebem nada.

**Johan:** Eu estava entretido com a tatuagem da feiticeira...

**Mestre:** Bland e Rondhir, vocês percebem três criaturas humanoides tentando se aproximar sem serem notadas. Rondhir, faça um teste de Conhecimento (natureza).

O jogador de Rondhir rola 14, soma seu modificador +9 e consegue um 23. O mestre decide que é suficiente para identificar as criaturas.

**Mestre:** Os monstros são peludos, com 2m de altura e cabeças de hiena. Usam armaduras metálicas e escudos, e estão armados com machados. Você tem certeza que só podem ser gnolls.

**Rondhir:** Hah! Bichos covardes! Vão provar minha foice!

**Mestre:** Então rolem Iniciativa, vocês dois.

Bland e Rondhir rolam sua perícia Iniciativa, conseguindo respectivamente 10 e 16. O mestre rola uma vez para os monstros, conseguindo 7. Johan e Abir não rolam ainda, porque falharam em perceber os monstros e estão surpresos.

**Mestre:** Você age primeiro, Rhondir. O que vai fazer?

**Rondhir:** Avanço e ataco o gnoll mais próximo!

**Mestre:** Certo, pode rolar o ataque.

O jogador de Rondhir rola 1d20 e soma a seus modificadores de ataque, conseguindo um total 22. O mestre verifica que o gnoll tem classe de armadura 17 (mas não diz esse número aos jogadores). O ataque do anão é bem-sucedido.

**Mestre:** Muito bem, a foice atravessa a armadura do gnoll e consegue feri-lo. Role o dano.

Rondhir rola 2d4, soma seus modificadores de dano corpo-a-corpo, e consegue 9. O gnoll, que tinha 11 pontos de vida, é gravemente ferido.

**Mestre:** Foi um ferimento profundo, quase liquidou o gnoll, mas ele ainda está lutando. Agora você, Bland.

O jogador de Bland decide atacar um gnoll diferente. Ele rola 16 para o ataque, um ponto abaixo do necessário para vencer a classe de armadura do alvo.

**Mestre:** Hm, infelizmente o escudo do gnoll deteve sua espada. Agora é a vez deles.

O mestre decide a estratégia dos gnolls. Os dois que foram atacados continuam com seus adversários, enquanto o terceiro avança contra Abir. O mestre rola ataques para os gnolls. Os oponentes de Bland e Rondhir rolam mal, falhando em vencer a classe de armadura do paladino e do druida. Mas a feiticeira, desprevenida, é um alvo fácil. Mesmo com uma rolagem mediana, o gnoll é bem-sucedido em seu ataque.

**Mestre:** É... o gnoll que você não havia percebido conseguiu se aproximar pelas costas e aplicar um golpe com o machado. Você perde... 8 pontos de vida.

**Abir:** Aaagh!! Tanto assim? Só me sobram 3 PV! Outro desses, e vou direto ao encontro de Wynna.

**Mestre:** Acabou a rodada de surpresa. Você e Johan podem rolar a Iniciativa.

Agora que todos agiram, uma nova rodada vai começar. Abir e Johan não estão mais surpresos, e rolam sua perícia Iniciativa. Conseguem resultados 22 (Abir) e 9 (Johan). Ambos agem antes dos gnolls, e Abir age antes de Bland (10) e Rondhir (16).

**Mestre:** Você primeiro, Abir. O que vai fazer?

Abir: Ataco com uma magia de toque chocante.

O mestre avisa que, quando um conjurador lança uma magia, fica desprevenido até seu próximo turno. Um personagem desprevenido sofre uma penalidade de -4 na classe de armadura.

**Mestre:** Lembre-se que conjurar uma magia nessa situação faz com que fi que vulnerável.

**Mestre:** Então, faça um ataque de toque.

Abir rola 1d20 e soma seus modificadores de ataque corpo-a-corpo. Para este ataque ela não precisa vencer a armadura do alvo, apenas tocá-lo. Por isso, em vez de usar a classe de armadura do gnoll, o mestre faz um teste de Reflexos para a criatura. Além disso, a magia toque chocante oferece um bônus ao conjurador contra alvos em armaduras metálicas. É um ataque fácil. Abir rola 14, mais que suficiente para acertar.

**Mestre:** Você conseguiu! Role o dano.

**Abir:** Ótimo! Prove um pouco do poder de Wynna, monstro!

Abir rola um total 11. O número exato de pontos de vida do gnoll.

**Mestre:** O gnoll cai fulminado pela eletricidade, o pêlo queimando entre as frestas da armadura. Rondhir, é a sua vez.

O anão desfere outro ataque com a foice, mas desta vez rola mal e erra. A próxima Iniciativa é do paladino.

**Bland:** Não vou me arriscar. Pode haver mais monstros por perto. Vou usar meu poder de cura pelas mãos para ajudar a feiticeira.

Examinando sua ficha de personagem, Bland verifica que pode curar 1d8+1 pontos de vida, três vezes por dia. Ele gasta um dos usos diários para restaurar Abir.

**Abir:** Muito agradecida, mas veja lá onde coloca essa mão!

**Johan:** Interessante, preciso lembrar de aprender esse poder um dia destes.

**Bland:** Grande Khalmyr, dai-me força e paciência...

**Mestre:** Johan, só falta você antes de chegar a vez dos gnolls. O que vai fazer?

**Johan:** Até que enfim! Como pode ver aqui em minha ficha, eu falo o idioma gnoll. Vou falar com eles.

**Rondhir:** Vai falar com eles?! E o que pretende dizer, seu elfo biruta? Vai contar uma piada?

**Johan:** Mestre, eu digo aos gnolls que se rendam.

**Mestre:** Hm... faça um reste de Enganação.

O jogador de Johan rola 1d20, soma seus modificadores e consegue um excelente 28.

**Mestre:** Muito bem. Quando chega a vez dos gnolls... eles não atacam. Continuam de armas erguidas, mas não fazem nada. Parecem muito confusos.

**Rondhir:** Mas em nome de Allihanna, o que...?

**Johan:** Não sabia? Gnolls sempre aceitam ofertas de rendição. Eles estão em menor número, um deles morto, outro muito ferido. Não é surpresa nenhuma.

**Mestre:** Johan jogou bem, os gnolls não atacam nesta rodada. Começa outra rodada. Abir, você não está mais desprevenida, e não tem mais penalidade na classe de armadura. O que vai fazer agora?

**Abir:** Hã... ótima pergunta.

E assim a história segue. Os jogadores podem continuar lutando, aproveitando a oportunidade oferecida pelo blefe de Johan. Ou podem dialogar, conseguir com os gnolls informações sobre a ruína, em troca de suas vidas. Por outro lado, não há como saber se os gnolls pretendem mesmo se render, ou se apenas ficaram confusos por um instante. Apenas o mestre sabe a resposta — e poderia pedir testes de Intuição aos jogadores para perceber.

Fonte: CASSARO, M.; SVALDI, G. D.; CALDELA, L. **Tormenta RPG: edição revisada.** Porto Alegre: Ed. Jambô, 2013. p.17-19



### ANEXO C – *Open Game License*

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or

Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute. 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. 15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rogerio Saladino e J.M. Trevisan. Império de Jade, Copyright 2018, Jambô Editora. Autores Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi e Álvaro Freitas. O material a seguir é Identidade do Produto: toda a Introdução e todo o Capítulo 9, todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, todas as ilustrações e todas as regras da classe inventor. O material a seguir é Conteúdo Open Game: todo o texto de regras do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

Fonte: SVALDI, G. D. et al. **Tormenta 20**. Porto Alegre: Ed. Jambô, 2019. p.391