
MESTRE DO RPG: DO REFLEXO DO NARRADOR AO PRISMA DA NARRATIVA RPG MASTER: FROM THE NARRATOR'S REFLECTION TO THE NARRATIVE PRISM

João Luis Pereira Ourique¹
Jeean Karlos Souza Gomes²

RESUMO: Este artigo propõe uma discussão sobre a categoria do mestre de *Role Playing Game* (RPG) em comparação com o narrador na perspectiva de Walter Benjamin. Em virtude de serem categorias distintas, é importante salientar as diferenças entre mestre e narrador, ainda que para esta reflexão o mestre do jogo pode ser visto como uma imagem do narrador literário. Dessa forma, assim como em qualquer espelho, o reflexo não é idêntico ao objeto real. Enquanto que o narrador benjaminiano se sustenta na sabedoria, o mestre não *possui* a sabedoria mencionada, mas amplia sua atuação para além da condução dos jogadores/personagens dentro da história, abrindo espaço para que colaborem com a construção da narrativa. O mestre do RPG é um duplo anfitrião: como aquele que recepciona seus jogadores para o desenrolar do jogo e como *ouvinte* ao receber as outras narrativas, provérbios e experiência para compartilhar e oferecer suporte ao seu grupo para o jogo acontecer. As narrativas, por sua vez, podem ser comparadas às cores, pois as diversas aventuras se misturam como em um prisma, podendo se tornarem uma só ou então se multifacetarem em várias *tonalidades* de histórias. Nessa perspectiva, assim como o narrador, o mestre do RPG resgata, em alguns aspectos, o hábito de contar histórias. Essas discussões visam embasar uma proposta de ensino de literatura a partir do RPG, na qual o texto literário se aproxima da noção de jogo com base nas reflexões de Wolfgang Iser e em elementos da teoria da Estética da Recepção.

Palavras-chave: Narrador; Narrativa; Literatura; RPG.

Abstract: This paper proposes a discussion about the master of the Role Playing Game (RPG) comparing with Walter Benjamin's concept of narrator. Because they are distinct categories, it is important to highlight their differences and to demonstrate how the RPG master can be seen as an image of the literary narrator. Thus, as in any mirror, the reflection doesn't identical to the original. While the Benjamin's narrator is based on wisdom, the RPG master creates conditions for the players to collaborate with the construction of the narrative. The RPG master is a dual-function host: when he welcomes players and when he hears the others stories to return as part of the game. The narratives, in turn, can be compared to colors, because the different adventures mix as if a prism, acquiring several shades of stories. Like the narrator, the RPG master rescues, in part, the habit of storytelling. These discussions aim to support a proposal for teaching literature from RPG, in which the literary text approaches the notion of game based on the reflections of Wolfgang Iser and elements of aesthetics of reception

Key words: Narrator; Narrative; literature; RPG.

1 Professor da Universidade Federal de Pelotas. E-mail: jlourique@yahoo.com.br

2 Doutorando na Universidade Federal de Rio Grande. E-mail: jeeankarlos@hotmail.com

1. CONTAR/CONSTRUIR UMA HISTÓRIA: NARRAR EXPERIÊNCIAS

Transmite-se oralmente uma frase de Schuler. Em todo conhecimento, disse ele, deve estar contido um mínimo de contrassenso, como os antigos modelos de tapete ou de frisos ornamentais, onde sempre se pode descobrir, nalgum ponto, um desvio insignificante de seu curso regular (BENJAMIN, 2012, p. 271).

Observando as semelhanças e as nuances entre o mestre³ do RPG - *Role Playing Game* (Jogo de Interpretação de Papéis) e o narrador, buscamos fazer um estudo sobre suas potencialidades e suas peculiaridades nos apoiando no ensaio *O Narrador*, de Walter Benjamin. Porém, o que pretendemos aqui não é equiparar narrador e mestre, mas sim apontar como o mestre pode se apresentar como um reflexo do narrador proposto por Benjamin.

Partimos da necessária compreensão de que narrador e mestre são categorias distintas. O primeiro está inserido no campo da Teoria Literária, enquanto que o segundo se situa no universo do RPG de mesa. A mesa é entendida aqui como um lugar onde indivíduos se reúnem para jogar, sendo composta por múltiplos jogadores e um deles desempenhando o papel de mestre. O RPG, com a maioria das suas regras como conhecemos até a atualidade, surgiu na década de 70 do século XX nos Estados Unidos. Foi idealizado por Gary Gygax e Dave Arneson e inspirado no jogo de tabuleiro WAR. O RPG é um jogo em que seus participantes interpretam uma personagem, que ganha vida nos mais diversos mundos de cenário medieval a futurístico. Com o lançamento de *Dungeons and Dragons*, em 1974 nos Estados Unidos, o jogo de mesa ganhou notoriedade e, assim, espalhou-se por vários países. Ao contrário da maioria dos jogos, ele é mais colaborativo do que competitivo, pois o grupo de jogadores precisa se ajudar para alcançar um objetivo comum.

Podemos argumentar que, analisando de forma ampla, existe um diálogo entre Teoria da Literatura e RPG. O jogo de interpretações de papéis carrega várias categorias da literatura que compõem e estruturam sua narratividade, a saber: personagem, ação, clímax, enredo, foco narrativo e narrador. E é essa última categoria que possui a relação mais aparente com o mestre do RPG. Para Franco Jr. “o narrador é uma personagem que se caracteriza pela função de, num plano interno à própria narrativa, contar a história presente num texto narrativo.” (2003, p. 40). Logo, mestre e narrador se equiparam porque os seus papéis, simplificando, se situam no âmbito de uma história a ser contada. Contudo, o ato de narrar é inerente ao ser humano e dialoga com a profundidade da representação e da imitação. Esses elementos profundos, que constituem a mimesis, são considerados como um bem humano fundamental⁴, tendo em vista a presença de um eu em formação vislumbrado no outro narrado. Assim, podemos entender esse ato de ‘narrar’ a ação do jogo também como uma for-

3 O mestre do jogo é responsável por conduzir a narrativa, ou seja, ele narra uma história em construção, cuja participação das personagens interfere no andamento da ação no decorrer do jogo.

4 Essa questão é discutida por Günter Gebauer e Christoph Wulf da seguinte forma: “O conceito de mimese encontrou ressonância na teoria do homem. Este conceito descreve um outro modo de fazer além daquele puramente racional: a produção de artefatos, em que são sublinhados particularmente os aspectos corporais, perceptivos e emocionais, assim como o temporal. Sob o ponto de vista da mimese, busca-se uma outra forma de ação humana que tenha como ponto central a práxis de ação e a relação com outras pessoas.” (2004, p. 25).

mação cultural (*Bildung*), capaz de ligar os diversos campos da cultura (música, literatura e artes plásticas, por exemplo) num jogo de imagens em que a formação se dá por *mimesis* ou imitação transfigurada.

2. A NARRATIVA NOS DIAS ATUAIS

É difícil parar nos dias de hoje e contar uma história. A pressa e a cobiça pelo consumo nos deixam ludibriados nesta sociedade de valores puramente capitalistas. Tal sociedade, ao se pautar neste modelo consumista, nos priva desta experiência empobrecendo-nos na arte de narrar. Ao nos distanciarmos da narrativa, também nos distanciamos da experiência.

Walter Benjamin (1994) já observava que a arte da narrativa estava em declínio, sendo substituída pela informação que conforma nossas consciências. Ao olharmos para o cenário atual, o quadro parece ter se avançado; a informação ganhou mais fôlego do que havia na época do teórico alemão, basta observarmos para as mais distintas informações chegadas até nós por e-mail, rede social, televisão etc. Benjamin previa que:

Cada manhã nos traz as novidades do globo terrestre. E no entanto somos pobres em histórias de espanto. E porquê? Porque não há acontecimento que nos chegue sem estar impregnado de explicações. Por outras palavras: quase de mais nada que acontece aproveita à narração, quase tudo à informação. De facto, já é meio caminho andado na arte da narração *reproduzir uma história libertando-a de explicações*. (2004, p. 257) (grifos nossos).

Diferente da informação, a narrativa do RPG é desprovida de explicações, ocorrendo, portanto, a narrativa em si. E em cenários com tanta informação as pessoas perderam ou não aprenderam a narrar. Diante disso, é justificável encontrarmos mais jogadores do que mestres de RPG, pois essa função demanda um tempo maior de dedicação. Esse, porém, não é o único fator, ainda evocando Benjamin: “Quando se pede num grupo que alguém narre alguma coisa, o embaraço se generaliza” (1994, p. 197), as pessoas perderam o hábito de narrar, não sabem como conduzir uma história, elas parecem distanciadas de uma característica que nos acompanha desde os tempos pré-históricos. Logo, estão perdendo o gosto de contar histórias no sentido de resgatar a troca de diálogo, perdendo, pouco a pouco, a capacidade de enraizar-se e conhecer seu povo, seus costumes e sua cultura. Os indivíduos se afastam pouco a pouco também das narrativas contadas por pais e avós em roda de conversa em que a experiência era passada de geração em geração. Hoje, muitos estão conectados ao *smartphone* e, ao visitar a casa de amigos, na primeira oportunidade perguntam: “Qual é a senha do *wi-fi*?”.

Levando em consideração a perspectiva benjaminiana, tal abordagem sustenta a experiência como sendo o processo de construção de uma consciência histórica as pessoas se encontram distanciadas da experiência e a narrativa perde o seu lugar, que lhe é devido, portanto, ela parece morrer, e assim, o processo de “intercambiar experiências” (BENJAMIN, 1994, p. 198) está desaparecendo.

A sociedade é preenchida por excesso de trabalho, excesso de informação e não sobra tempo para se praticar a arte de narrar, algo tão simples e inato ao ser humano. Perante este caos, uma esperança ainda perdura: RPG. Esse jogo, com suas sessões mais simples entre amigos ou até mesmos grandes eventos, contribui com a narrativa não deixando-a ser extinta. O jogo de mesa favorece ao hábito de criar ficção e assim, “Os participantes redescobrem a arte ancestral de criar, ouvir e contar histórias” (MARCATTO, 1996, apud PAVÃO, 2000, p. 3).

3. MESTRE, ESPELHO DO NARRADOR E PRISMA DA NARRATIVA

As semelhanças entre mestre e narrador são nítidas, basta observarmos os dois campos de suas “atuações”. É interessante, antes de mais nada, trazer a perspectiva de Iser acerca do texto literário entendido como jogo:

o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo. Essa dupla operação de imaginar e interpretar faz com que o leitor se empenhe na tarefa de visualizar as muitas formas possíveis do mundo identificável, de modo que, inevitavelmente, o mundo repetido no texto começa a sofrer modificações (ISER, 2002, p.107).

Partindo dessa premissa, no texto literário, o leitor assume um papel ativo de imaginar, interpretar e ressignificar o mundo apresentado na ficção através do narrador literário. No jogo de RPG, o jogador assume essa categoria responsável por imaginar, interpretar e ressignificar o mundo do jogo descrito através do mestre, portanto, texto e jogo são semelhantes, no sentido de que tanto o leitor quanto o jogador contribuem para a fluidez da história. Direcionando a discussão para o mestre e o narrador, eles são comparados neste sentido: o narrador descreve o mundo ao leitor e o mestre descreve o mundo ao jogador, ambos nos narram história “*como se fosse realidade.*” (ISER, 2002, p. 107).

Imaginando uma típica mesa de RPG em que um grupo de pessoas se reúnem com o intento de compartilharem narrativa(s), o mestre, por sua vez, desempenha o papel de criar e histórias, personagem e também de encenar todas as suas personagens criadas, de acordo com Pavão:

O mestre é um sujeito semi-eleito, para ser aceito é preciso que disponha de certos atributos que, de acordo com sua atuação no jogo, encontram-se fortemente associados à própria função narrativa tais como: criatividade, rapidez, capacidade de descrição, conhecimento de estruturas de narrativa, bagagem cultural, leitura, cultura geral, certos valores éticos como capacidade de cooperação, de aceitar as contribuições dos jogadores, bem como alguma dose de senso de humor. (2000, p. 6).

Logo, ele não pode se ater a contar apenas a sua história, mas sim compartilhar as diversas histórias com o resto do grupo, algo similar do que Benjamin escreveu: “O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes.”(1994, p. 201), seguindo esse raciocínio, o mestre precisa preparar o jogo, porém ele não deve querer apenas a sua história em cena, pelo contrário, deve oferecer suporte aos jogadores para completarem a narrativa. Assim como o mestre, o narrador literário deixa espaços para o seu leitor completar a obra, jogador e leitor participam nesse processo ativo de leitura e jogo. Com essa forma de incorporar as narrativas em uma narrativa, a história narrada ganha formato e como escreve Amaral, Ximenes e Brandão:

[...] Os seus participantes imaginam as cenas descritas pelo mestre e verbalizam as ações do seu personagem, no decorrer da trama. Visando definir o que é possível ou não de ser realizado por cada personagem, existem regras que definem que habilidades cada personagem possui e como podem ser utilizadas. Essas regras também determinam testes, feitos a partir da rolagem de dados, para definir se as ações são realizadas com sucesso ou não.(2014, p. 4)

Cada narrativa, assim como as cores, possui sua própria tonalidade, ao misturarmos duas cores: azul e amarelo, por exemplo, uma nova cor surge, a verde; com a narrativa acontece um processo similar, ao mesclarmos duas ou mais delas, uma outra se forma e assim como a nova cor, a nova narrativa também carrega a sua própria tonalidade e idiossincrasia. Com as misturas das diversas narrativas, o intercâmbio de experiências é constante

O narrador, ao interpretar a história, dá sentido a ela e, com isso, o episódio narrado atinge uma amplitude que não existe na informação, como a criação, a invenção e a novidade. O mestre, sendo o reflexo do narrador, desempenha um papel parecido, ele, ao interpretar o jogo junto com o seu grupo, cria, inventa e, desse modo, a narrativa faz parte da sessão de jogo.

Todavia o mestre é apenas um reflexo não idêntico do narrador, pois o mestre não compartilha sabedoria e a sua história a ser contada, pois, como já foi mencionado, depende da colaboração de outros indivíduos. Pode-se, assim, imaginar o mestre com um prisma em seu poder do qual utiliza as distintas tonalidades, entendidas aqui como histórias, e, ao atravessarem esse prisma, transformam-se em uma única cor, ou seja, uma única história. Sob outro enfoque, o mestre pode colocar o prisma da narrativa diante da luz e, como as cores, as histórias se espalham, fazendo com que, nesse processo, outras narrativas se formem oriundas de um único ponto.

Partindo da perspectiva de Benjamin: “O senso prático é uma das características de muitos narradores natos.” (1994, p. 200). Ele, pois, assume o papel de estudar, de buscar informações visando dar continuidade à(s) história(s). Assim, afirmamos que o mestre deve ser o mais experiente do grupo, porque o seu papel possui maior responsabilidade do que os demais participantes da mesa.

Em uma sessão, geralmente, há uma necessidade de improvisar, logo, o mestre precisa ser astuto para não demonstrar em quais momentos ele lançou a improvisação diante

de seus jogadores. Ao serem consideradas as diferenças e semelhanças entre o narrador e o mestre, é importante mencionar que enquanto o narrador possui o controle da história na narrativa, o mestre possui um domínio relativo que é percebido mediante a necessidade de demonstrar segurança diante das narrativas surgidas, mesmo aquelas que fogem de seu planejamento. Um contador de histórias, por sua vez, encanta a todos com suas narrativas mágicas e fantasiosas, mesmo sem nunca ter estudado para isso. Um mestre também não faz curso antes de narrar. Contudo, suas histórias podem ser inesquecíveis na medida em que alcança todos do grupo pela linguagem e aventuras vívidas e vividas⁵.

Os mestres geralmente possuem uma certa bagagem de leitura, uma vez que o jogo exige determinadas leituras, como por exemplo, o livro de regras. Em alguns sistemas, o nível de leitura é ainda maior, como é o caso do já citado *Dungeons and Dragons*, que são necessárias as leituras de três livros, um destinado ao mestre, outro ao jogador e outro aos monstros.

A sabedoria de um mestre pode ser adquirida lendo livros, por exemplo, ou consultando outros suportes, como a internet; pode ser raro encontrar alguém que saiba e esteja disposto a narrar, entretanto, entrecruzar o atual e o antigo é uma forma de enfrentarmos a dificuldade do presente e é justamente com a narrativa que construímos nossa história. E como afirma Kearney:

Contar histórias é, certamente, algo de que participamos (como atores), assim como algo que fazemos (como agentes). Estamos sujeitos à narrativa assim como somos sujeitos da narrativa. Somos feitos pelas histórias antes mesmo de conseguirmos criar nossas próprias histórias (2012, p. 428).

Um mestre deve cativar seus jogadores, assim como um narrador procede, nos guiando pela concepção benjaminiana de que o “grande narrador tem sempre suas raízes no povo” (1994, p. 214), as raízes populares que dão sustento ao mestre possibilitando continuidade à arte da narrativa. As *perfeitas imperfeições* das narrativas populares e das histórias construídas pelo próprio grupo dialogam constantemente, não permitindo a quebra da sua autenticidade pela formatação única aos padrões, conforme a citação que complementa a epígrafe deste artigo:

Em outras palavras: o decisivo não é a progressão de conhecimento em conhecimento, mas o salto em cada conhecimento isolado em si. É a marca imperceptível da autenticidade que os distingue de todos os objetos em série fabricados segundo um padrão. (BENJAMIN, 2012, p. 271).

O importante é perceber as nuances das várias narrativas que podem ser comparadas aos tapetes construídos pelas mãos do artesão. As histórias criadas no ambiente do RPG, entretanto, são cosidas por mestre e jogador, tornando esse processo coletivo. Em algum

5 Vividas, pois o RPG tem o seu lado teatral, portanto os jogadores se sentem como estivessem realmente vivendo as histórias de suas personagens. Entre os jogadores, a parte da encenação é chama de role *playing*, em tradução livre, significa interpretar papéis.

ponto, porém, é possível notar um desvio, assim como na superfície do tapete, a primeira vista pode ser encarado como um defeito, mas logo é percebido como parte inerente da narrativa, tornando-a única a cada vez que é contada e reinventada. Cada um acrescenta retalhos e fios para o objeto final e “[...] É isso que faz da existência humana um tecido costurado por histórias ouvidas e contadas.” (KEARNEY, 2012, p. 428).

4. LIVROS E HERÓIS: PROPOSTA DE ENSINO DE LITERATURA A PARTIR DO RPG

A partir da metodologia do jogo de RPG, propomos uma didática de ensino de literatura seguindo essa linha⁶. Dessa forma, o professor de literatura assume o papel do mestre/narrador. Enquanto mestre, o professor tem que planejar e propiciar o espaço aos alunos terem experiência com as obras literárias. Enquanto narrador, ele é o sábio que passa experiência e escuta atentamente as outras narrativas dos demais.

Levando em consideração o que escreve Iser: “Os autores jogam com os leitores e o texto é o campo do jogo.” (ISER In: JAUSS et al, 2002, p. 107), o texto é entendido, então, como um jogo em que os leitores fazem uma participação ativa no processo de leitura. Portanto, cada leitor acaba construindo um significado para determinada obra, estabelecendo-se, assim, uma relação muito próxima entre autor, texto e leitor. Sendo o RPG um jogo aberto, em que cada um dos jogadores assume uma personagem, sua ação foi mesclada com a literatura, revelando uma aproximação importante para a compreensão das diversas histórias que se entrecruzam.

Os jogadores puderam, assim, ter uma experiência de leitura diferente e mesmo aqueles interessados apenas no jogo, também puderam *jogar* com os textos. Quando os jogadores/leitores decidiam por um novo rumo para um desfecho de uma narrativa, percebiam as nuances e aspectos formais e de conteúdo que remetiam a um jogo não apenas de palavras, mas de perspectivas e decisões variadas e sempre renovadas. As reflexões decorrentes das atividades despertaram um interesse pela leitura de obras literárias e também qualificaram um olhar crítico e interpretativo acerca dos contextos históricos e culturais que foram abordados. Um exemplo é o poema “O navio negreiro”, de Castro Alves. A partir desta obra foram abordados o contexto da escravidão e o movimento literário do Romantismo no Brasil. Os participantes encararam o texto como épico e isso é explicado pelo fato de que a obra foi usada como prólogo da aventura do jogo. O poema foi ressignificado desta forma:

Mestre: — Nossos aventureiros, depois de terem embarcado em um navio negreiro clandestino rumo ao novo mundo, estão agora em alto mar. Um Albatroz sobrevoa um barco...

‘Stamos em pleno mar... Do firmamento
Os astros saltam como espumas de ouro...

⁶ Essa metodologia foi aplicada como projeto de extensão na Universidade Federal de Pelotas e seu conteúdo pode ser acessado pelo seguinte endereço: http://panoramaliteraturabrasileira.blogspot.com/2017/03/o-role-playing-game-e-o-imaginario-do_29.html

O mar em troca acende as ardências,
— Constelações do líquido tesouro...
(...)
Azuis, dourados, plácidos, sublimes...
Qual dos dois é o céu? Qual o oceano?...
(...)
Donde vem?... Onde vai?... Das naus errantes
Quem sabe o rumo se é tão grande o espaço?
Neste Saara os corcéis o pó levantam,

Galopam, voam, mas não deixam traço.⁷

Nesta parte o poema foi intercalado com as ações livres das personagens, que incluem olhar para o horizonte, conversar com a tripulação, ler livros para aprimorar seus conhecimentos, etc. Os versos foram apresentados usando a licença poética para se adequarem às ações, afinal o RPG é uma história colaborativa. Sendo assim, o capitão do navio se chamava Vasco da Gama e a sua fala também foi construída a partir de versos do poema:

— Homens, quero ouvir o “Tinir de ferros... estalar do açoite.../ Legiões de homens negros como a noite, Horrendos a dançar... // Negras mulheres, suspendendo às tetas./ Magras crianças, cujas bocas pretas/ Rega o sangue das mães” (ALVES, 1995, p. 183).

Com tal fala, os jogadores ficaram espantados, alguns afirmaram conhecer o poema, nunca tinham, porém, prestado atenção nesses versos, a encenação desses trechos provavelmente despertou maior atenção para as entrelinhas da obra. Com a descrição desse cenário, os jogadores decidiram intervir naquela injustiça e logo arquitetaram um motim para libertar as pessoas do porão do navio. Como no jogo de mesa as situações são decididas pelos dados, os jogadores tinham que rolá-los e tirar um número alto, o que não ocorreu. O motim, então, foi por água abaixo e tanto personagens quanto jogadores perceberam a impossibilidade de se rebelar em navio negreiro.

O segundo exemplo foi o soneto “Descrevo o que era realmente naquele tempo a cidade da Bahia”, de Gregório de Matos. Com o enredo da aventura em andamento, as personagens dos jogadores viajaram para a Bahia e, através dos versos de Gregório, o estado foi descrito. Ao cruzarem a fronteira, o mestre narrou a cena das personagens cavalgando e ao mesmo tempo declamou o poema do escritor barroco:

A cada canto um grande conselheiro,
Que nos quer governar a cabana, e vinha,
Não sabem governar sua cozinha,
E podem governar o mundo inteiro.

Em cada porta um frequentador olheiro,
Que a vida do vizinho, e da vizinha

7 – Versos retirados das primeiras estrofes do poema “O navio negreiro”, de Castro Alves. In: **Grandes poemas do Romantismo brasileiro**. Introdução e seleção Alexei Bueno. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995, p. 180.

Pesquisa, escuta, espreita, e esquadrinha,
 Para levar à Praça, e ao Terreiro.
 Muitos mulatos desavergonhados,
 Trazidos pelos pés os homens nobres,
 Posta nas palmas toda a picardia.
 Estupendas usuras nos mercados,
 Todos, os que não furtam, mui pobres,
 E eis aqui a cidade da Bahia. (MATOS, 1997, p. 24-25)

Ao final da sessão, foram realizados momentos de leitura que permitiram estudar o movimento Barroco e o autor pela obra que integrou a aventura dos jogadores/personagens. Durante a discussão, a terceira estrofe do poema foi questionada pelos participantes se seria considerada literatura. O mestre, agora deixando para trás sua função dentro do RPG para atuar no espaço da docência, direcionou a discussão para todos exporem suas inferências, colaborando com as observações de que cada homem faz parte de seu tempo histórico e que, mesmo uma obra apresentando traços racistas, não poderia ser deixada de lado, devendo ser estudada e entendida no seu momento histórico vivido, considerando suas condições e contextos de produção e recepção.

Os jogadores (agora no papel de leitores críticos), por meio do RPG, estavam questionando o cânone, porém reconhecendo que ele faz parte da cultura e da história da literatura. Diante aos exemplos, pode-se observar que os textos literários foram permeados pela narrativa do jogo, fazendo com que os integrantes ficassem imersos no mundo construído e nas obras ali relacionadas.

O terceiro exemplo que citamos adquire um sentido mais amplo em virtude do reconhecimento da obra utilizada por um dos jogadores e seu diálogo com o mestre. Trata-se da personagem Brás Cubas, da obra de Machado de Assis. Para inserir essa personagem na aventura, extraímos a cena do capítulo “O Vergalho”, do romance “Memórias Póstumas de Brás Cubas”. O mestre, portanto, descreveu e criou o ambiente necessário para a interação do grupo. Iniciando o jogo, as personagens que decidiram seguir caminho se deparam com a cena do Prudêncio maltratando um homem negro, seu escravo. A descrição despertou atenção das personagens e logo resolveram investigar. Quando um membro do grupo perguntou a razão de tanta violência, Prudêncio, então, respondeu: — É só um negro bêbado e que merecia uma lição. As personagens ficaram revoltadas com aquilo e perguntaram se ele não via semelhança entre ele e a pessoa em quem estava batendo. Prudêncio respondeu que ele é apenas um negro de sua propriedade e podia fazer o que bem entendesse, afinal dava comida e moradia para ele, o que mais ele iria querer? Essa indiferença despertou a fúria do grupo que ficou a ponto de atacar Prudêncio. Porém, antes das personagens dos jogadores agirem, chega Brás Cubas.

Vestido de terno preto e com chapéu, Brás pergunta a Prudêncio o que estava acontecendo e pede para perdoar o pobre coitado, Prudêncio, por sua vez, mostra respeito a Brás e, portanto, lhe obedece. Neste ponto houve uma interação não programada: um dos participantes, que já tinha lido o romance, falou: “Você é o Brás Cubas?”, o mestre teve que improvisar: “Sou sim, como sabe meu nome, rapaz? Talvez seja por causa dos meus negócios.”, a personagem do jogador continuou: “O senhor é formado em medicina?” Brás responde: “Não, sou formado em direito”. Como esse participante já tinha lido a obra, deu

para explorá-la para além do planejado, de uma forma que o espaço foi propiciado para que a personagem do jogo deixasse o agora leitor explicar o que estava se passando. O jogador, então, falou que era um livro de Machado de Assis e essa personagem de terno encontrada na rua era o protagonista da obra.

A leitura dos textos, portanto, era um elemento importante para o andamento da aventura, pois a não leitura poderia comprometer a fluidez da sessão. As decisões dos jogadores também dependiam da leitura, pois os desfechos das obras, como se trata do RPG, poderiam ser alterados completamente, sendo o final da sessão dedicado à análise e interpretação das obras. Neste momento, as obras vistas no encontro/sessão eram resgatadas e comentadas para dar uma contextualização fora do ambiente do jogo (autores, principais características, movimentos e períodos literários, etc), permitindo que ocorresse a discussão em grupo. Para que as discussões não ficassem restritas às sessões e aos debates realizados após as atividades dos jogos, os participantes foram convidados a registrarem seus comentários no blog: <http://panoramaliteraturabrasileira.blogspot.com/>. Nesse espaço os participantes puderam expressar suas opiniões acerca do projeto. Seguem abaixo dois comentários:

11 de junho de 2017 22:03

É realmente muito interessante a junção da literatura ao jogo de RPG, fa-se uma moldura da realidade, adaptada ao jogo e ligada, diretamente, ao cenário das narrativas literárias. Ao ler os trechos indicados, percebemos, durante o jogo, a presença dos personagens ou, também, de aspectos interligados ao seu caráter e/ou conduta. O jogo possibilita a alteração das narrativas (algumas com desfechos mais infelizes), trazendo, assim, a magia do jogo e, ao mesmo tempo, a vontade de corrigir erros do passado que, hoje, soam como terríveis injustiças sociais. A convivência com o grupo também nos permite uma troca de experiências interessantes e divertidas, por trás de cada personagem existe um jogador com diferentes vivências que transformam o jogo em uma narrativa excepcional. Foi, realmente, uma experiência única e mágica.

14 de junho de 2017 14:27

Gostei bastante de conhecer literatura através desta nova perspectiva (principalmente por sua abordagem “não-canônica”), tendo o negro e sua cultura em primeiro plano. O RPG é uma forma maravilhosa de ilustrar e esquematizar a literatura. Ele também desperta a curiosidade acerca dos próximos passos, tanto nas leituras quanto na aventura (o próprio role play), além de nos induzir a um senso de cooperação e aprendizado conjunto. A cultura africana (direta ou descendente) é algo espetacular e pouco explorado, algo que valoriza e muito projetos como esse. Parabéns pela ideia e pela iniciativa!

Textos, heróis, jogos... a partir da metodologia do RPG e com os pressupostos de Iser (2002) várias personas e pessoas fazem parte da experiência do leitor com uma obra literá-

ria. Os leitores são então convidados a explorarem a diegese das obras participando de maneira ativa pelas entrelinhas. O docente que adotar esta metodologia precisa ser o anfitrião, mestre e narrador ao mesmo tempo. Anfitrião no sentido literal, portanto deve propiciar o espaço para o jogo; mestre de acordo com as características do RPG e narrador a partir das ideias de Benjamin, transmitindo sabedoria e impedindo que a narrativa morra. Em outras palavras o narrador-mestre[professor] precisa ter, em mãos, o prisma da narrativa e, assim, poder escolher qual ou quais cores ele utilizará em suas aventuras.

REFERÊNCIAS:

ALVES, Castro. O navio negreiro. In: **Grandes poemas do Romantismo brasileiro**. Introdução e seleção Alexei Bueno. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

AMARAL, R. R.; BRANDÃO, M. R. T.; XIMENES, L. M. S. **Clube do RPG – o lúdico na formação de valores**. Braga, PB: Universidade do Minho, 2014.

ASSIS, Machado de. **Obra Completa. vol. I**, Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994.

BENJAMIN, W. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: _____. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. Arte de narrar. In: _____. **Imagens de pensamento**. Tradução: João Barrento. Lisboa: Assírio e Alvim, 2004.

_____. Sombras curtas (ii). In: _____. **Rua de mão única**. Tradução: Rubens R. Torres Filho e José Carlos Martins Barbosa. São Paulo: Brasiliense, 2012.

FRANCO JR., A. Operadores de leitura da narrativa. In: BONNICI, Thomas e ZOLIN, Lúcia Osana. (orgs.) **Teoria da Literatura, abordagens históricas e tendências contemporâneas**. Maringá, Ed. da UEM, 2003.

GEBAUER, Günter; WULF, Christoph. Conceção de mimese de Platão a Derrida. In: _____. **Mimese na cultura**. Tradução: Eduardo Triandopolis. São Paulo: Annablume, 2004.

KEARNEY, R. Narrativa. Trad. Gilka Girardello. *Educação & Realidade*, PPGEdU/UFRGS, v. 37, n. 2, p. 409-438, 2012.

MATOS, Gregório de. Descreve o que era realmente naquele tempo a cidade da Bahia. In: **Clássicos da poesia brasileira**. Seleção e organização Frederico Barbosa. Biblioteca ZH. KLICK Editora: São Paulo, 1997.

ISER, W. O jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa (Org.). **A literatura e o leitor: textos de Estética da Recepção**. 2. ed. Tradução Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

PAVÃO, A. A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying games (RPG). **23ª Reunião da ANPED, GT 10 Alfabetização, Leitura e Escrita**, 2000. <http://23reuniao.anped.org.br/textos/1003t.PDF>