

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE LETRAS E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
DOUTORADO EM ESTUDOS LITERÁRIOS**

BRENO PAUXIS MUINHOS

**ENTIDADES E IDENTIDADES NO DIÁLOGO ENTRE OS SERES FANTÁSTICOS
DAS NARRATIVAS ORAIS TRADICIONAIS DA AMAZÔNIA E DOS RPGS**

Belem-PA

2021

BRENO PAUXIS MUINHOS

**ENTIDADES E IDENTIDADES NO DIÁLOGO ENTRE OS SERES FANTÁSTICOS
DAS NARRATIVAS ORAIS TRADICIONAIS DA AMAZÔNIA E DOS RPGS**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Letras e Comunicação, da Universidade Federal do Pará como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de Doutor em Estudos Literários.

Área de Concentração: Estudos Literários.

Linha de Pesquisa: Literatura, Memórias e Identidades.

Orientadora: Profa. Dra. Maria do Perpétuo Socorro Galvão Simões.

Belem-PA

2021

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a)
autor(a)**

M953e Muinhos, Breno Pauxis
Entidades e identidades no diálogo entre os seres
fantásticos das narrativas orais tradicionais da Amazônia e
dos RPGS / Breno Pauxis Muinhos. — 2020.
200 f.

Orientador(a): Prof^a. Dra. Maria do Perpétuo Socorro
Galvão Simões

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em
Letras, Instituto de Letras e Comunicação, Universidade
Federal do Pará, Belém, 2020.

1. Narrativas Oraís. 2. RPG. 3. Cultura. 4. Amazônia.
5. Identidades. I. Título.

CDD 869.95

BRENO PAUXIS MUINHOS

**ENTIDADES E IDENTIDADES NO DIÁLOGO ENTRE OS SERES FANTÁSTICOS
DAS NARRATIVAS ORAIS TRADICIONAIS DA AMAZÔNIA E DOS RPGS**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Letras e Comunicação, da Universidade Federal do Pará como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de Doutor em Estudos Literários.

Linha de Pesquisa: Literatura, Memórias e Identidades.

DATA DA AVALIAÇÃO: ____/____/____

CONCEITO: _____

BANCA EXAMINADORA

Profa.
(Orientadora –)

Profa.
(Membro –)

Profa.
(Membro –)

Aos meus pais,
Por tudo

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, o seu Samuel e a dona Alice, por todo esforço e confiança que depositaram em mim.

À Lorryne Cássia, pela paciência e apoio durante a criação deste trabalho.

Às minhas irmãs Léia, Magali e Agnes e à minha sobrinha Maria Elisa, pelo conforto em momentos difíceis.

Aos meus amigos de vida e mesa de RPG; Diegole (uma ajuda incrível e essencial), Phryscka, Briccus, Pedroka, Gilka, Papa, Naryga, Yukito, Pombo, Japa, Ed, Oko, Loucke, Lelega, e tantos outros que passaram pela “mesa”, alguns contribuíram diretamente para construção da tese.

Àqueles amigos que não jogam, todavia, estão sempre contribuindo de alguma forma; Su, Cabelo e Sandroka.

Aos criadores do primeiro RPG, Gary Gygax e Dave Arneson.

A H. P. Lovecraft, pelo que escreveu, não por quem foi.

A Eduardo Galeano, por ter deixado textos que fomentam a resistência latino-americana.

Aos antigos e novos editores da Dragão Brasil, por continuarem divulgando material para o gênero.

Aos grandes mestres que tive, além dos meus pais, na Escola e na Universidade, que me ensinaram o que pude transformar nesta tese, principalmente, às professoras Maria do Perpétuo Socorro e Tânia Sarmiento-Pantoja.

A Ricard Ibañez, por ter criado “Aquelarre”.

A Rodrigo “Ragabash” pela autorização de uso do Sistema Interpreta e pelo que faz para a divulgação do RPG no Pará.

A todos que ofereceram ajuda nos momentos mais difíceis. Eles e elas sabem quem são e nunca esquecerei disto.

À FAPESPA pelo apoio financeiro de extrema importância para criação deste texto e busca dos dados utilizados.

À Chica, minha companheira de tese, que em silêncio, me acompanhava em horas e horas de digitação e leitura.

RESUMO

A Amazônia, além de uma região geográfica, é um espaço de civilizações tradicionais e suas culturas. Diversas sociedades floresceram e se desenvolveram nesse espaço, e vieram a entrar em contato com outras, advindas de outras partes do mundo e, neste local, criaram outra variedade de pensamentos que são concretizados em narrativas que se mantêm até hoje. Na Literatura, o espaço amazônico se tornou um cenário para as mais diversas manifestações da arte literária, e na História se constitui em um arcabouço rico de fenômenos da humanidade. Os jogos de interpretação de papéis, os RPGs, fazem parte de um gênero surgido no final da década de sessenta nos EUA, que apresenta em seu vasto material, reflexos de diversos momentos históricos e literários. Suas contribuições são perceptíveis em vários impressos voltados para praticantes desta atividade narrativa e outras mídias. A presente tese tem o objetivo de traçar os diálogos que os textos de impressos de RPG possuem com algumas narrativas orais coletadas pelo projeto IFNOPAP, que visa a expor o imaginário resistente na identidade local acerca daquilo que compreendem como realidade mitológica. O foco do trabalho está nos textos que relatam criaturas fantásticas presentes nos testemunhos de diversos sujeitos que foram interrogados pelos pesquisadores. Os relatos são colocados em comparação com os textos advindos de livros de jogos narrativos, algo que objetiva apresentar como as narrativas populares tradicionais ainda resistem ao tempo e são absorvidas por um gênero próprio da modernidade. Para uma percepção completa, irá ser traçado um recorte do percurso dos estudos das narrativas orais no Brasil e em outras partes do mundo, pertinentes aos objetivos da tese. Além, de se apresentar o contexto de como os jogos de interpretação de papéis surgiram; também será apresentado como as narrativas presentes nas obras podem ser percebidas como textos literários, cabíveis de interpretação e análise próprias da Teoria Literária. A partir destas premissas, se confirmará que as entidades ficcionais estarão ao lado da construção de identidade destes povos, a partir do material dos autores que contribuíram com o Projeto IFNOPAP. Por fim, em anexo, a tese apresentará uma proposta que exemplifica como as narrativas orais tradicionais podem ser adaptadas para uso como cenários de RPGs, que irão dispor de características próprias para serem utilizados como uma forma de resistência e expressão amazônica.

Palavras-chaves: Narrativas Oraís. RPG. Cultura. Amazônia. Identidades.

ABSTRACT

The Amazon, besides being a geographic region, is a space of traditional civilizations and their cultures. Several societies flourished and developed in this space, and came in contact with others from other parts of the world, and in this place they came to create another variety of thoughts that are concretized in narratives that continue today. In Literature, it has become a setting for the most diverse manifestations of literary art, and in History it constitutes a framework rich in the phenomena of humanity. Role-playing games, RPGs, are part of a genre that emerged in the late sixties in the USA, which presents in its vast material reflections of different historical and literary moments. His contributions are noticeable in several printed materials aimed at practitioners of this narrative activity and other medias. The present thesis aims to trace the dialogues that the RPG printed texts have with some oral narratives collected by the IFNOPAP Project, which aims to expose the resistant imagery in the local identity about what they understand as mythological reality. The focus of the work is on the texts that report fantastic creatures present in the testimonies of several subjects that were questioned by the researchers. The reports are placed in comparison with the texts coming from books of narrative games, something that aims to present how traditional popular narratives still resist time and are absorbed by a genre proper to modernity. For a complete perception, an outline of the course of studies of oral narratives in Brazil and other parts of the world, relevant to the objectives of the thesis, will be drawn. In addition to presenting the context of how role-playing games emerged, it will also be presented how the narratives present in the works can be perceived as appropriate literary texts for interpretation and analysis proper to Literary Theory. From these premises, it will be confirmed that fictional entities will be at the side of the construction of the identity of these peoples, based on the material of the authors who contributed to the IFNOPAP Project. Finally, in annex, the thesis will present a proposal that presents examples of how traditional oral narratives can be adapted for use as RPG scenarios, which will have their own characteristics to be used as a form of resistance and Amazonian expression.

Keywords: Oral Narratives. RPG. Culture. Amazon. Identities.

RESUMEN

La Amazonía, además de ser una región geográfica, es un espacio de civilizaciones tradicionales y sus culturas. Varias sociedades florecieron y se desarrollaron en este espacio, y entraron en contacto con otras de otras partes del mundo, y en este lugar llegaron a crear otra variedad de pensamientos que se concretan en narrativas que continúan hoy. En la Literatura, se ha convertido en escenario de las más diversas manifestaciones del arte literario, y en Historia constituye un marco rico en los fenómenos de la humanidad. Los juegos de rol, los RPG, son parte de un género que surgió a finales de los sesenta en Estados Unidos, que en su vasto material refleja diversos momentos históricos y literarios. Sus aportes se notan en varios materiales impresos dirigidos a los practicantes de esta actividad narrativa y otros medios de información. La presente tesis tiene como objetivo rastrear los diálogos que tienen los textos impresos de juegos de rol con algunas narrativas orales recogidas por el proyecto IFNOPAP, que pretende exponer el imaginario resistente en la identidad local sobre lo que entienden como realidad mitológica. El foco del trabajo está en los textos que relatan criaturas fantásticas presentes en los testimonios de varios sujetos que fueron cuestionados por los investigadores. Los reportajes se comparan con los textos provenientes de los libros de juegos narrativos, algo que pretende presentar cómo las narrativas populares tradicionales aún resisten el tiempo y son absorbidas por un género propio de la modernidad. Para una percepción completa, se trazará un esquema del curso de estudios de narrativas orales en Brasil y otras partes del mundo, relevante para los objetivos de la tesis. Además de presentar el contexto de cómo surgieron los juegos de rol, también se presentará cómo las narrativas presentes en las obras pueden ser percibidas como textos literarios apropiados para la interpretación y el análisis propios de la Teoría Literaria. A partir de estas premisas, se confirmará que las entidades ficticias estarán al lado de la construcción de la identidad de estos pueblos, a partir del material de los autores que contribuyeron al Proyecto IFNOPAP. Finalmente, en anexo, la tesis presentará una propuesta que presenta ejemplos de cómo las narrativas orales tradicionales pueden adaptarse para su uso como escenarios de juegos de rol, que tendrán características propias para utilización como forma de resistencia y expresión amazónica.

Palabras-Claves: Narrativas Orales. Juego de Rol. Cultura. Amazonia. Identidades.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 Questões de cultura	14
1.2 Narrativas orais populares.....	17
1.3 O RPG.....	21
1.4 Entidades e identidades: o objetivo e a estrutura do texto	28
1.5 Encantados	33
2. CAPÍTULO I - UM GÊNERO LÚDICO E LITERÁRIO	35
2.1 O Ser e o jogo	36
2.1.1 Para além do jogo	38
2.2 O caráter literário dos jogos	41
2.2.2 Disputas ancestrais: O <i>Kalevala</i> e o <i>Sehaypóri</i>	44
2.3 O RPG: o início da jornada e os primeiros desafios.....	49
2.3.1 Os antecedentes da jornada	52
2.3.2 A jornada chega ao Brasil	56
2.4 RPG e a crônica literária	63
2.4.1 Discussões crônicas.....	69
2.5 O papel da leitura, da escrita e da educação no RPG	75
2.6 A herança teatral	79
3 CAPÍTULO II - ASPECTOS SOBRENATURAIS E FANTÁSTICOS NOS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS	83
3.1 Memória e Testemunho.....	84
3.2 Recomendado para maiores	88
3.2.1 Magia e loucura.....	91
3.2.2 Demônios	97
3.2.3 O fantástico, o sobrenatural e o policial.....	100
3.3 As máscaras.....	105
3.4 <i>Aquelarre</i> : O demoníaco e o RPG.....	109

4 CAPÍTULO III – AS ENTIDADES E IDENTIDADES NAS NARRATIVAS ORAIS POPULARES E TEXTOS RPG	115
4.1 Visões de Amazônia.....	115
4.1.1 Os “metamorfos”	119
4.1.2 No Mundo das Trevas	123
4.2 Entidades e identidades nos Contos Amazônicos.....	127
4.3 O diálogo entre as narrativas orais selecionadas e os textos de livros de RPG	133
4.3.1 Devoradores de homens	135
4.3.2 Cobras grandes	139
4.3.3 “Suinomens”	145
4.3.4 Defuntos pecadores	149
4.3.5 “Matintas”	152
4.3.6 “Ataídes”	158
4.4 Nós, os monstros?	163
5 CONCLUSÃO	166
5.1 A cultura e as narrativas orais	167
5.2 O RPG como objeto de análise literária	169
5.3 Entidades e identidades: O legado.....	173
REFERÊNCIAS	179
ANEXO I	188

1 INTRODUÇÃO

[...] Eu, informante do programa de pesquisa “O Imaginário nas Formas Narrativas Oraís Populares da Amazônia paraense”, venho mui respeitosamente solicitar que V. Sa se digne a aceitar o fato de que o lobisomem, aparição comum nessa região, não é exatamente a zoomorfose de homem em lobo. O processo pode acontecer em relação a outros animais, motivo que me leva a requerer o seu empenho a fim de que o lobisomem da minha história venha a ser chamado de suinomem, pois a coisa esquisita, atemorizadora das minhas noites de sono, tem toda a configuração de porco. (SIMÕES; GOLDER, 1995a, p. 158)

As narrativas populares pertencem ao legado mais longo da tradição oral na Literatura, delas emanam interpretações, reflexões e perspectivas há milênios; é impossível datar quando estas surgiram, a cada nova descoberta histórica, crescem em complexidade quanto a sua natureza. Possivelmente, quando os seres humanos passaram a viver em sociedade e sentiram a necessidade de transmissão de conhecimento, as narrativas orais já estavam lá. Tais produções desenvolvem lendas e mitos, mantêm vivos costumes, morais e tradições, reverberam dogmas religiosos e reflexões filosóficas de diversos povos. E, às vezes, ponderações mais breves, como a descrita acima, feita pela narradora, que apesar de saber como tendem a classificar, com um determinado nome a criatura, muitas vezes, relatada, pede para que se tenha em mente que aquilo que ela pretende descrever não é exatamente o que vocábulo sugere. A palavra, em suas formas escrita ou falada, não é suficiente para a imaginação daquele que conta; esta precisa se adequar ou, como na citação, assumir outra forma; se metamorfosear.

Tal qual o tipo de “entidade” descrita pela narradora, as narrativas orais também podem se transformar – inclusive com a possibilidade de mudar de gênero textual. Todos aqueles que ouvem uma narrativa deste tipo podem vir a recontá-la à sua maneira, elas poderiam vir a ser breves como um conto ou uma anedota, ou mais longas, podendo durar dias como uma novela ou um romance, talvez performático e preenchido de atuações ou mais direto e sucinto, cômico ou dramático etc. Portanto, se evidencia um dos motivos possíveis pelos quais as entidades, muitas vezes, descritas podem variar tanto de forma; às vezes, mais grotescas, cheia de características que as afastam de um ser humano, às vezes mais pitorescas, devassas ou traquinas, ora benevolentes, ora malignas, sem uma razão definida etc.

Aqueles que pesquisam estes objetos, estas narrativas e seus modos de serem contadas, precisam observar as particularidades de cada relato, independentemente do fato ou do tema apresentado ser o mesmo, pois cada narrador constrói sua narração de uma maneira própria e singular, traz indícios da primeira vez que ouviu e adiciona suas perspectivas que podem estar em constantes mudanças.

Uma metamorfose em especial, que será discutida nesta tese, é a que se faz presente no fato de que as narrativas orais tradicionais podem ser levadas ao papel, quando são transcritas a partir da coleta de pesquisadores e assim se tornam produções possíveis de leitura, sem a performance de um narrador ou podem ser adaptadas para outros suportes como peças de teatro ou filmes de cinema e televisão, e assim ganham a visão de quem as reconta, assimiladas por outras perspectivas.

Esses textos falados também podem ser incorporados, ao dialogarem, com outros gêneros, que fazem constantemente uso dos recursos do primeiro há muito tempo. Um deles, o mais óbvio, é o teatro, o outro é a música. Gêneros antigos que, há muito tempo, trocam detalhes entre si. Mas, também, há gêneros novos, em especial, como o “jogo narrativo”, que será discutido com mais cautela a *posteriori*, e que também é um dos objetos centrais desta tese, este também pode realizar esta incorporação e normalmente o faz, ao usufruir dos instrumentos das narrativas orais populares e tradicionais, como o improviso e o diálogo com o espectador, entre outras ferramentas de interação e que passa a ser também um construtor do próprio texto narrado.

A criação de uma narrativa oral requer, além da criatividade, a presença de ouvintes, a interação com um público. Normalmente, se tratando de uma narrativa oral popular, estes ouvintes compartilham do mesmo contexto histórico e cultural daquele narrador que conta, ainda que possam pertencer a diferentes gerações. Todavia, nem sempre, ocorre da maneira prevista, podendo haver, em um momento singular em que se contam as histórias, a presença de pessoas de outros lugares e conjunturas; logo, o narrador precisaria recorrer a detalhes performáticos variados, recorrer a paralelos descritivos, reconstruindo a narrativa, tornando-a passível de compreensão, para que seja passada a outros ouvintes, a partir de outras vozes: se transformando, ou se “metamorfoseando”. Este costume é um dos gêneros literários mais antigos e uma das manifestações culturais mais marcantes

da herança tradicional dos povos, portanto, se apresenta também com muitas complexidades; estas serão abordadas em discussões a serem vistas adiante neste trabalho.

1.1 Questões de cultura

Por muito tempo, como pondera Antonio Augusto Arantes (1990) em *O que é Cultura Popular*, a noção de “cultura” estava afastada de “popular”, pois trazia o significado associado ao adjetivo “culto”, e portanto em sua concepção os sinônimos de “elegante”, “conhecimento”, domínio de filosofia, belas-artes, ciência etc. Somente depois do desenvolvimento dos primeiros estudos acerca da cultura brasileira, afirma Arantes, no início do século XX, que este conceito começa a migrar para cultura popular e assim se aproxima mais de seu conceito original, em que cultura é aquilo que se cultiva, aquilo que se mantém, que se enraíza. De forma semelhante, posteriormente, João de Jesus Paes Loureiro em *Cultura Amazônica: Uma poética do imaginário* (2015), em seu primeiro capítulo, atesta que, desde a Antiguidade Clássica, a cultura está associada à criação e cultivo de bens materiais e imateriais, daquilo que permanece. Quem atribui esses sentidos à cultura é o ser que reflete sobre a realidade, o ser humano.

Tratar com narrativas orais populares é lidar com um gênero que, por volta da metade do século passado, vem sendo reavaliado como objeto literário no Brasil e rediscutido da mesma forma desde o século XIX, no mundo ocidental, assim como as contribuições da cultura popular e todas as suas manifestações; isto vem sendo revisto há algumas décadas, a partir da célere ascensão dos estudos culturais. As suas origens, de acordo com Armand Mattelard e Erik Neveu (2010), em *Introdução aos Estudos Culturais*, estariam na Inglaterra do século XIX, na busca por uma identidade nacional unificada – muitas vezes, recorrendo a estudos de manifestações artísticas populares. Entretanto, as reflexões sobre os estudos culturais, mais recentes e sistematizadas se iniciam após o final da II Guerra Mundial, tendo a década de 70 como o marco das primeiras grandes discussões, até sua expansão global na década seguinte. Os autores também ponderam que a observação da cultura como um elemento separado da sociedade a torna um objeto de classificação múltipla, fato que se verifica, a partir das diferentes áreas do conhecimento que se desdobram sobre esta. A percepção de cultura para a

Literatura e para a Antropologia é a mesma, porém, ainda que compartilhem de características comuns suas perspectivas partem, muitas vezes, de objetos culturais diferentes. A cultura no rastro de seu viés popular, afirma Homi K. Bhabha (2013) em *O local da cultura* tem sido percebida cada vez mais, a partir da perspectiva de grupos postos à margem. E este postulado não se define por si, necessita da reflexão daquilo que se tinha por concepção usual e aquilo que se assume atualmente:

[...] a questão da identificação nunca é a afirmação de uma identidade pré-dada, nunca uma profecia *autocumpridora* – é sempre a produção de uma imagem de identidade e a transformação do sujeito ao assumir aquela imagem. A demanda da identificação – isto é, ser *para* um Outro – implica a representação do sujeito na ordem diferenciadora da alteridade. A identificação [...] é sempre o retorno de uma imagem de identidade que traz a marca da fissura no lugar do Outro de onde ela vem. (BHABHA, 2013, p. 84).

De fato, tendo em vista a citação acima, ao lidar com cultura, o trabalho se torna ainda mais árduo, dada a dimensão brasileira e suas mais diversas peculiaridades – e antagonismos. Contudo, isso não impede que diversos grupos de estudos e pesquisadores, em todas as regiões do Brasil, se mantenham persistentes e fomentadores de diversas investigações. O foco estará em uma parcela da cultura amazônica, a paraense, e como apresenta João de Jesus Paes Loureiro (2015, p. 43): “A cultura amazônica, tal como se apresenta nos dias atuais, tem suas raízes fincadas numa trajetória histórica marcada por dois elementos fundamentais – isolamento e identidade.” Estes dois aspectos serão percebidos nas diversas oralidades que serão postas em análise. O isolamento, como descrito pelo autor, é parte dos primórdios da ocupação da Amazônia, inicialmente por nativos e, posteriormente, por estrangeiros, advindos primeiramente da Europa e, em seguida, da África, ambos imigrantes que, no decorrer dos séculos, serão integrados à sociedade amazônica contemporânea; fator que criará a identidade própria da região. Este isolamento é parte da “fissura” descrita por Bhabha (2013) na citação e, logo, também fará parte da identificação.

A respeito desta identidade que se procura discutir, Paes Loureiro (2015) acrescenta que há uma predominância dos traços culturais das diversas nações indígenas no folclore amazônico, entretanto, enfatiza que os “mestiços” são os principais responsáveis por manter o legado cultural da região. Além disto, é de

importância ressaltar a tênue cisão entre a cultura produzida no espaço urbano e a que se manifesta no espaço ribeirinho e, inevitavelmente, migra para cidade; fator que reafirma a “mestiçagem” cultural própria da identidade amazônica. Este aspecto de assimilação identitária será observado, a partir da relação das narrativas orais a serem analisadas, na configuração das entidades selecionadas para serem analisadas na tese – seres que possuem características de diferentes mitos populares, principalmente, indígenas, contudo, com possíveis diálogos com o folclore europeu e africano.

A observância de um espaço cultural múltiplo, apontado por Armand Mattelart e Érik Neveu (2010) dialogam com as ponderações de João de Jesus Paes Loureiro (2015), pois se percebe a necessidade de analisar a cultura, a partir de diversos prismas e, portanto, em diferentes gêneros nos quais esta se manifesta; nesta tese, além das formas orais escolhidas, o paralelo está junto aos jogos de interpretação de papéis. Afirma Paes Loureiro:

O folclore, cuja compreensão e cujo conceito foram transportados na bagagem do processo colonizador, implica uma forma de manifestação cultural reconhecidamente antiga, sem identificação de autoria, revelando peculiaridades do temperamento de uma sociedade numa fase de sua história cultural representando uma forma de expressão social, tanto que a individualidade criadora está absorvida por sua expressão coletiva. (LOUREIRO, 2015, p. 53).

Como já informado anteriormente, um dos objetos de discussão e reflexão da presente tese são os jogos de narração, jogos de interpretação de papéis, RPGs, *roleplaying games* ou *role-playing games*, que também são responsáveis por fomentar o ato de narrar e assim constituem um gênero peculiar. Entretanto, diferente das ancestrais e tradicionais narrativas orais populares, é uma prática muito mais recente, com estudos e pesquisas a seu respeito ainda em crescimento.

A presente análise produzida, a partir de extensa pesquisa, pretende afirmar por meio de dados, discussões e reflexões, que este recém-criado gênero lúdico-literário advém de um gênero muito mais antigo, portanto, capaz de propiciar o desenvolvimento de novas perspectivas acerca de uma região que é cenário e objeto de diversas obras literárias. Mas para se atingir este ponto, é necessário percorrer uma longa jornada, que exigirá colocar em avaliação, por meio da ótica da crítica literária, algumas narrativas orais populares recolhidas pelo projeto IFNOPAP,

bem como alguns textos descritivos e narrativos presentes em livros de jogos de interpretação. Nestes dois tipos de texto, serão abordados os elementos literários que tratam do sobrenatural, do fantástico e do demoníaco, aspectos que muitas vezes dialogam com outras obras literárias consagradas, fator a ser observado em ambos tipos textuais e, por fim, uma proposta de ambientação e cenário de jogo será apresentado, a partir de todo material avaliado no percurso da presente tese.

1.2 Narrativas orais populares

Como afirmado anteriormente, as narrativas orais foram as primeiras manifestações de um fenômeno próprio da humanidade, capaz de transformar um discurso, sobre a realidade, em algo ficcional. Elas permanecem nas raízes de diversas culturas e em suas manifestações, principalmente, aquelas que ainda mantêm vínculos culturais perceptíveis com seus povos tradicionais ou com sua ancestralidade. Trata-se de uma forma de resistência, como aponta Antonio Augusto Arantes (1990), à opressão de culturas, apontadas como dominantes e, principalmente, postuladas como elitizadas.

A partir do que foi exposto, anteriormente, o estudo sobre a literatura oral já remonta tempo suficiente para ter passado por revisões e ter atravessado discussões variadas; Luís da Câmara Cascudo (2006), com *Literatura Oral no Brasil*, é um dos primeiros a discutir o tema no Brasil, afirmando que essa produção literária, que, originalmente, estaria limitada aos provérbios populares, às anedotas, às charadas, às piadas, aos contos, às frases feitas, às orações e rezas, os cantos de roda etc. Tomou uma amplitude que escapa a simplificações no seu ponto de vista, pois, sua essência é a manutenção da forma oral. Em suas palavras: “A fé é pelo ouvir”; neste ponto, refere-se ao exemplo de São Paulo, apóstolo do cristianismo; religião e cultura que irão dialogar com outros pontos deste trabalho. O ato de ouvir e absorver o que é contado são o que permite narrar aquilo que fora escutado, sem que seja uma cópia, mas um legado, um relato muito semelhante que será composto pelas impressões do ato inicial: ouvir. Posteriormente, a reflexão, a adição da perspectiva daquele que ouviu, para finalmente chegar à reprodução.

Entretanto, apesar de possuir raízes nas tradições mais ancestrais dos povos, dentro da crítica literária, por muito tempo, a literatura oral popular era posta em segundo plano, ou até em último. Não era linha de debate entre a maioria dos

eruditos de séculos passados, pois era percebido como algo rústico, campestre e até primitivo. O texto escrito seguiu e segue, sendo o cerne dos debates entre teóricos e críticos há muito mais tempo. A respeito destes postulados, aponta Luís da Câmara Cascudo:

As histórias da literatura fixam as ideias intelectuais em sua repercussão. Ideias oficiais das escolas nascidas nas cidades, das reações eruditas, dos movimentos renovadores de uma revolução mental. O campo é sempre quadriculado pelos nomes ilustres, citações bibliográficas, análise psicológica dos mestres, razões do ataque e da defesa literária. A substituição dos mitos intelectuais, as guerras de iconoclastas contra devotos, de fanáticos e céticos, absorvem as atividades criadoras ou panfletárias. A Literatura Oral é como se não existisse. (CASCUDO, 2006, p. 25).

Esta observação de “ideias intelectuais” enfatiza a noção anterior de “cultura erudita” apontada por Augusto Arantes (1990). A relação da crítica literária e dos movimentos estéticos relacionados à cidade é uma das razões que favoreceram este afastamento da literatura oral como objeto de estudo acadêmico literário por muito tempo. O meio rural, fecundo deste gênero, por longo período permaneceu como um espaço pitoresco, quase sempre apontado como atrasado e inferior, o que, portanto, colocou a sua produção literária, mesmo quando advinda de autores de centros urbanos, no mesmo patamar. Mas, ao final do século XIX e início do século XX, esta postura em relação ao estudo crítico das produções orais tradicionais começava a mudar.

Por volta deste período, aponta Cascudo (2006), em Helsinque, capital finlandesa, o estudioso Kaarle Krohn que já debruçara sua pesquisa há sessenta anos sobre contos populares, possibilitou a apresentação, publicação e divulgação de diversas monografias que tratavam da produção folclórica de várias partes do mundo. Foi um dos pontapés iniciais dos fecundos estudos que estavam por vir.

A exemplo da vanguarda finlandesa, existem os diversos estudos sobre a obra, que tratam do resultado do recolhimento de diversos contos e canções populares, de Elias Lonrot *Kalevala*. Esta obra é apontada por Johan Huizinga (2010) como exemplo da mescla entre o lúdico e o literário, dado que será discutido posteriormente.

No Brasil, as narrativas orais estão espalhadas por todas as regiões e estados, algumas, aparentemente, se repetem, mas, ao se aproximar delas, um

ouvinte notaria a maneira como se renovam e se assimilam ao contexto e tradição do povo que as reconta. A exemplo do que será visto em outro momento da tese, a “matintaperera” descrita em Belém parece e, ao mesmo tempo, diverge da descrição daquelas de um município do interior do Estado, como Abaetetuba, próximo à capital, ou Bragança, mais distante e ainda mais de Santarém, muito mais distante que os municípios citados.

Para Zila Bernd (1995), em *Fronteiras do literário: Literatura oral e popular Brasil/França*, os textos escritos advindos de um texto oral é um híbrido. Ainda que aparente os traços mais exacerbados do texto escrito, traz no seu interior algumas características do texto oral que lhe compõe o cerne temático de sua narrativa. A exemplo, pode-se notar nos trechos dos textos selecionados nas obras do projeto IFNOPAP, que são mantidos diversos aspectos próprios da prosódia dos falantes que contribuíram para o projeto, como desvios da norma culta, repetições de termos, pausas etc. Para Zilá Bernd (1995, p. 75): “Esta tendência de assimilar o heterogêneo determinará formações híbridas, que constituem, sem dúvida, o que há de mais vigoroso na literatura brasileira.” Este vigor, para a autora, também parte do fato desta heterogeneidade, próprio do híbrido, se contrapor a pressuposta pureza que os textos clássicos assumiam possuir.

Na Amazônia, as narrativas orais exibem a mesclagem de diversas culturas que aqui se encontraram, seja nas grandes cidades, como Belém e Manaus, ou nos interiores fecundos em tradições narrativas, como em áreas da Ilha de Marajó ou na região Baixo Amazonas. Luís da Câmara Cascudo (2006) sugere que a memória coletiva dessas populações pode estar se apagando, contudo, as representações folclóricas, apresentadas de diferentes maneiras na literatura oral, poderia permitir uma conservação peculiar; afinal, há uma constante renovação sobre aquilo que se pretende preservar. E esta manutenção também parte do meio acadêmico, que necessita continuar e fomentar os estudos acerca deste objeto, pois, para Nei Clara de Lima (2003) em *Narrativas orais: uma poética da vida social*, o estudo literário destas fontes orais pode corroborar com outras áreas de estudo, como a História e a Sociologia, que, na concepção da autora, tendem a investigar temáticas e objetos da cultura brasileira tradicional que sejam providos de maior objetividade.

Para grande parte do mundo intelectual brasileiro, entre eles, cientistas sociais, historiadores e críticos literários, narrativas como estas, apresentando o formato de lendas, costumeiramente identificadas como literatura oral, são vistas como expressões de credices e superstições de populações camponesas iletradas, excluídas dos processos modernizadores por que passa a sociedade brasileira. Se chegam a constituir um campo de estudo, este é o folclore, que nem mesmo pode aspirar ao estatuto de ciência social. (LIMA, 2003, p, 13).

A crítica acima posta pela estudiosa, também prossegue, em ponto posterior, a forma como muitos folcloristas lidam com seu material de trabalho, pois na sua visão, tendem a estar mais preocupados com a divulgação da cultura em que estão inseridos ou que estudam do que discutir as problemáticas que os sentidos e símbolos dos textos populares carregam. Também faz referência à exceção do estudo de alguns historiadores sobre a história oral. Entretanto, reafirma a crítica, quando aponta que para muitos, as fontes documentais apresentam maior valor que as orais.

Contudo, Nei Clara de Lima (2003) coaduna com o postulado de Zila Bernd (1995), ao afirmar que um gênero híbrido necessita de um estudo que cruze diferentes áreas do conhecimento acadêmico e, neste momento, discute as contribuições que a Antropologia e a História podem dar à Crítica Literária na análise das narrativas orais. E dentro da presente tese, este cruzamento será verificado em diversos capítulos.

A partir do que foi exposto pelos pesquisadores e até aqui discutido, não apenas irá se discutir sobre o estatuto das narrativas orais tradicionais na Literatura, haja vista a diversidade de material acadêmico produzido para tal validação, também porque um dos objetivos secundários da presente tese está em refletir como os textos populares amazônicos podem ser percebidos ao dialogar ou ser compreendidos nos textos presentes em impressos de *roleplaying game*, RPG, o jogo de interpretação de papéis. Uma atividade lúdica praticada desde a década de 70 do século XX, que possui escasso estudo se comparado àquele vasto sobre narrativas orais, entretanto, suas semelhanças são muitas, e se faz necessário entender como se estabelecem. Como isso poderia ocorrer? Em que ponto, o jogo narrativo se encontra com as obras da literatura ocidental escrita? Que tipos de manifestações literárias são recorrentes em suas temáticas e materiais publicados?

1.3 O RPG

O RPG me foi apresentado no final dos anos 90, ainda não tinha completado nem 10 anos de idade, a partir de um formato simples, os livros-jogos. Um tipo de atividade que poderia ser jogada de maneira solitária. O livro indica para onde o leitor deve ir, a partir de ações que toma durante a leitura, podendo saltar de uma página para outra por meio das indicações dos tópicos. Mas foi um colega de sala que leu para mim as instruções e modificava o que ocorria depois das minhas escolhas. Ele não estava seguindo o livro. Posteriormente, outro colega me emprestou destes livros, assim joguei sozinho; depois, ao devolver o livro, ele me ofereceu um livro “avançado”, um livro de RPG de fato. Nele, precisaria formar um grupo para qual iria ler as instruções e cada um tomaria suas escolhas. Assim, reuni os colegas da rua de minha casa e, mesmo com pouca instrução sobre a atividade, todos se mostraram satisfeitos, entretanto, eu precisava de mais e, daquele momento até este em que desenvolvi este trabalho acadêmico, sigo necessitando dos jogos de interpretação de papéis.

Durante a adolescência, descobri que existiam alguns estudos acadêmicos sobre os jogos narrativos; não eram muitos, porém, estavam lá e sua existência era essencial para provar que me dispunha sobre uma atividade que possuía algum valor educativo. Contudo, também esta prática era alvo de preconceitos constantes, por pais e alguns educadores. A possibilidade de proibição desta era algo que circundava os praticantes. Esta possível censura reverberou com a imposição de se colocar nos impressos uma classificação etária e assim ainda ocorre.

Dentro da vida acadêmica, comecei a utilizar textos advindos dos livros de RPG e algumas ações próprias da prática, para trabalhos solicitados pelos professores. E percebi, que como objeto de estudo, o jogo de interpretação de papéis já havia sido analisado por acadêmicos das áreas de História, Teatro, e, principalmente, Educação. Era notório que, muitas vezes, faziam referência aos Estudos Literários durante suas análises e constatações, todavia, os elementos dos textos advindos e produzidos pelo RPG, diretamente associados a uma produção literária eram escassos. Não havia uma busca para encontrar onde este gênero se inseria dentro da Literatura. E a dúvida chegou a mim, como esta atividade poderia ser entendida como parte de uma produção literária? Se a arte literária se manifesta

em diferentes formas textuais, que dialogam com as problemáticas sociais que circundam produtores e leitores desta, o jogo narrativo também estaria inserido. Como? Havia uma longa jornada a ser percorrida, principalmente, dada à escassez de material que discutisse esta questão. E assim comecei.

Além de uma área dentro dos estudos de Fisioterapia, que possui a mesma sigla - Reeducação de Postura Global - por mera coincidência, existe também um equívoco constante de se acreditar que uma categoria de jogos eletrônicos, de computadores e videogames, que possui a mesma sigla, se trate do mesmo objeto, porém, há poucas semelhanças e muitas diferenças que definem os jogos narrativos.

Os RPGs eletrônicos são comumente confundidos como “RPGs de mesa”, quando, na verdade, os eletrônicos advêm daqueles que usam papel, lápis e dados. Porém, uma parcela considerável, se não a maior, daqueles que já ouviram o termo o definem como a versão eletrônica. Ainda que parecidos em alguns aspectos, como a interação e as temáticas fantásticas, falta à versão de videogames e computadores uma característica indispensável: a imaginação. Enquanto no tipo eletrônico uma equipe de designers, produtores e roteiristas desenvolvem o que vai ser visto pelo jogador e como a história irá se desenrolar, o RPG tradicional, o “*Pen & Paper*” - como passou a ser chamado nos EUA, com o advento da popularização da nomenclatura para os eletrônicos - requer que os praticantes imaginem como as cenas se realizam e reconfiguram o roteiro de maneira diversificada, podendo, inclusive, redefinir os rumos da história no decorrer desta.

RPG é a sigla inglesa para *role-playing game* ou *roleplaying game*, comumente traduzido para o português como “jogo de interpretação de papéis”. A sigla não faz nenhuma referência à complexidade das características presentes na maioria dos livros, que apresentam normalmente um cenário, um conjunto de regras, um grupo de personagens prontos etc. Cada aspecto citado será explicado posteriormente. Todavia, uma atividade com esta nomenclatura pode nos levar a indagações diversas, tais como: Como se joga? Parece com teatro? Por que usa tabuleiro? Para que servem os dados? Quanto tempo leva? Quem é o mestre? Há um vencedor?

Todas essas indagações contribuíram, por muito tempo, para que a classificação, quando havia, dos jogos de RPG fosse confusa, pois, na maioria das vezes, se usam os conhecidos dados e tabuleiros, mas não há o objetivo de vitória

sobre os outros adversários. Utiliza-se o elemento teatral, da interpretação de um papel, de um personagem atuante em uma história criada simultaneamente por um narrador, chamado muitas vezes de “mestre” e pelos próprios jogadores que dela participavam; aspecto determinante para que a atividade se realize como completa. Este termo surge por conta da classificação de *dungeon master*, aquele que criava as masmorras – os labirintos onde se passavam as ações: o desafio. Porém, as questões que nos incutirão serão: como ocorreu o surgimento deste jogo? Que tipos de fenômenos culturais e problemáticas sociais contribuíram para o nascimento deste gênero? Em que panorama histórico estes vieram a nascer?

Muitos estudiosos brasileiros que discutem sobre os jogos de interpretação de papéis, de diferentes áreas, costumam apresentar um consenso quanto ao surgimento destes, normalmente, os colocando no final da década de 60, quando o gênero ainda está numa fase de protótipo, com poucas manifestações, e início dos anos 70, quando ocorre a primeira distribuição comercial. Edson Ribeiro Cupertino afirma:

[...] Os RPGs estão intimamente ligados aos jogos de mesa, estes criados por militares no final do século XIX com a finalidade de treinamento sob uma forma de simulação de situações-problema. Uma vez que estes *games* de mesa são expandidos e modificados em meados de 1970 unindo-se a elementos de fantasia baseada na trilogia de J. R. R. Tolkien, a simulação da vida adquire um caráter de representação, resgatando e reatualizando o universo medieval povoado por guerreiros, magos e dragões, em *Dungeons & Dragons*, primeiro *roleplaying game*. A partir de então, expande-se para outros países o livro que prioriza a utilidade em função do estético, fazendo da ficção uma construção possível e acessível ao leigo na cultura de massas. (CUPERTINO, 2011, p. 30).

A partir da citação, pode-se afirmar que jogos expõem representações, os antecessores que propiciaram os jogos narrativos não eram diferentes. O RPG surgiu por meio de diversas propostas e diálogos realizados por aqueles que começaram a desenvolvê-lo, entre o final dos anos 60 e o início dos anos 70. Disseminou-se por algum tempo, que isto ocorrera, a partir de um empate em uma partida de *war game*; os “jogos de guerra”, disputados em um tabuleiro, ou *boardgames*, muito populares na América do Norte e Europa; são jogos que simulam confrontos militares, históricos ou de fantasia, em níveis estratégicos, os objetivos variam de conquistar territórios a derrotar o exército inimigo; podem ter de

dois participantes até mais: alguns são competitivos, os mais antigos, outros, colaborativos, modalidades mais recentes, ou ambos. As partidas podem durar algumas horas ou mesmo dias, a depender da complexidade do jogo e da habilidade estratégica dos jogadores.

O jornalista Michael Witwer, jornalista e autor da biografia de Gary Gygax, um dos criadores de *D&D*, chamada *Dungeons & Dragons: o império da imaginação*, relata o encontro entre os autores, durante uma convenção de jogos de estratégia, algo muito comum na cultura estadunidense:

Nos minutos que se passaram, os dois conversaram sobre tudo, desde os problemas das regras e da introdução aos jogos de guerra em Gettysburg até o vasto conhecimento Arneson tinha sobre o preço das armas durante o período napoleônico – sua especialização na graduação em história na Universidade de Minnesota, Gary sentia que havia encontrado seu parceiro. E Arneson achou o mesmo. (WITWER, 2016, p. 92).

É algo bem diferente da “lenda” que é contada em diversas mesas de RPG: nos Estados Unidos da América, durante uma convenção de jogadores de jogos de tabuleiro, o visionário Gary Gygax e o estrategista Dave Arneson disputavam uma partida, quando o “exército” de cada um dos dois estava muito bem preparado e equipado o suficiente para se definir um empate, mas na tentativa de se resolver o problema de outra maneira, um deles simulou que uma comitiva militar se reuniria com a outra negociando um acordo de paz; esta necessidade de atuação e, portanto, interação teria sido o suficiente para a criação de algo novo. Trata-se de uma anedota, mas que ainda persiste em muitas rodas de entusiastas, pois tende a revelar parte do caráter do RPG.

Este jogo surgiu nos EUA quando um grupo de universitários, jogadores de “wargames” (um jogo de guerra), teve a idéia de, ao invés comandar um exército (como acontecia normalmente), cada um deles representar o papel de apenas um Personagem. Esse “novo jogo” foi batizado de *Dungeons & Dragons* (de onde veio o desenho *Caverna do Dragão*) ou simplesmente *D&D*. Assim surgiu o primeiro jogo de RPG. (LUCENA, 2009, p. 7).

Hoje, se sabe que foi muito mais complexa a criação do jogo e nem tão imediata, apesar da persistência do boato. Wiltwer (2016) explica que pouco tempo

se passou e este jogo transformou-se em algo bem maior do que se esperava, o público abraçara o produto.

Todavia, nos Estados Unidos da América, seguidores da política conservadora e religiosos de postura radical, notaram a criação de Gygax e Arneson, e os *roleplaying games* e acabaram tendo que enfrentar as acusações de supostos danos à saúde mental, de satanismo através de pactos realizados, durante as sessões, incentivador de crimes etc. Como exemplo, de circunstâncias semelhantes que ocorreram no Brasil, se observa a postulação de Tony Glin:

Considerando alguns estudos analíticos, de teor científico e espiritual acerca das influências perniciosas dos jogos de RPG, devemos admitir que, a despeito dos seus supostos benefícios pedagógicos, há um grande perigo por traz de sua prática. A prova disso está nos casos noticiados pela mídia, associando alguns jogos de RPG a crimes macabros. Mas, além disso, existem várias outras consequências que não são noticiadas, como a prática de agressões, estupros, adultério etc. (GLIN, 2005, p. 11).

O que poderia levar alguém a afirmar que práticas bárbaras e criminosas advêm de uma atividade lúdico-literária? A falta de conhecimento sobre os jogos de interpretação de papéis não é o suficiente para sustentar tais alegações. Há uma adição de pensamentos fundamentalistas e reacionários que se incomodam com a disseminação de uma atividade que instiga a criatividade entre seus participantes, principalmente, jovens. Difamar as obras de RPG e seus praticantes se torna uma forma de reagir contra interação propiciada por este; é uma maneira de evitar a imaginação.

Na maioria dos livros básicos de RPG, há um espaço comum normalmente chamado de “O que é RPG?”. Geralmente está no início dos livros básicos que apresentam as regras e o cenário, além de deixar claro do que se trata o jogo, também convida o leitor a participar. Parte esta que está voltada aos jogadores iniciantes e que usualmente pode vir a ser ignorada pelos jogadores veteranos, que já a leram diversas vezes. Em tais textos, os autores costumam a ser bem diretos, explicando termos essenciais do jogo, expondo breves exemplos e comparações. Às vezes, contam sobre o surgimento e seus criadores e, algumas vezes, sugerem fontes de referência. A maior parte dos autores concorda em uma afirmação em especial: este jogo é sobre contar histórias.

Contudo, ainda permanece um proeminente preconceito sobre os praticantes de jogos de interpretação de papéis, em grande parte, pela falta de conhecimento sobre a atividade e, também, pelo compartilhamento de ideias equivocadas sobre o jogo e seus jogadores:

A maioria das pessoas conhece D&D apenas como uma coisa estranha que os meninos do clube de matemática faziam no canto da lanchonete da escola. Ou como o passatempo do menino gótico da rua. Pode ser ainda pior: elas têm uma vaga ideia de que é algo depravado ou satânico - os jogadores de D&D não correm pelas florestas e veneram demônios ou se suicidam quando perdem uma partida? [...] Admitir que você joga Dungeons & Dragons é apenas um pouco menos estigmatizado que confessar crueldade contra animais ou que ainda faz xixi na cama. Não deve ser feito na companhia de qualquer pessoa. [...] Mas sou imune a todo esse desprezo. Eu conheço a magia. (EWALT, 2016, p. 13).

David M. Ewalt escritor da obra *Dados & Homens: A história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores*, nos apresenta o ponto de vista de jogador de RPG e as suas relações sociais, além de nos apresentar uma visão da história do surgimento dos jogos de narração e sua difusão inicial no mercado norte-americano. O autor se serviu de estudo histórico documental e entrevistas para construção da obra, porém, uma característica, que faz com que o texto apresente maior aproximação com o leitor, é que David Ewalt também é um jogador de RPG e se transformou em um narrador, ou mestre, e relata esta passagem no decorrer da obra, também participou das fases testes da criação da 5ª edição de *Dungeons & Dragons*.

Uma prática como os jogos de interpretação de papéis e o ato de contar histórias de antigos acontecimentos que reafirmam a tradição cultural de um povo podem reforçar fenômenos identitários, pois são práticas com muitas características em comum. Os livros de RPG se baseiam em diversas literaturas tradicionais, não apenas medievalistas, e não estão restritos à cultura anglo-saxã, onde os jogos de interpretação de papéis surgiram. Países como o Brasil, a Espanha, a França, a Itália, o Japão e a Suécia são ávidos criadores de conteúdo, fomentadores da prática, por meio de eventos e consumidores de materiais de RPG, nas mais diversas modalidades.

A aproximação com o teatro é outra questão notória dos jogos narrativos. Há de se colocar em destaque a relação performática do ato de narrar, tal qual o

aspecto teatral das ações interpretativas; na atividade interativa em questão, há personagens, as principais, que agem por meio da atuação dos participantes, os jogadores, assim como as personagens secundárias, antagonistas, coadjuvantes e figurantes, que são performadas pelo mestre. A pesquisadora portuguesa Isabel Alves Costa (2003) avalia que essa performance tem raízes nas brincadeiras de “faz de conta” na infância, quando crianças se propõem a assumir diferentes papéis sociais a que são expostas. E muitas têm contato com os jogos de narração nesta fase. Logo, é inevitável que elementos teatrais também componham a atividade e que, nesta tese, sejam postos para avaliação e reflexão.

O estudioso Anatol Rosenfeld (1997), no segundo capítulo de *Teatro Moderno*, explica que o teatro não deveria se atrelar a instituições morais, a não ser acidentalmente, pois isto poderia limitar a capacidade do espectador de usufruir de suas pretensões reflexivas, propostas pelo “estado lúdico”, o principal instigador desta “festa da imaginação”. Faz-se necessário um postulado de convenções prévias, como proposto por Isabel Alves Costa em *O desejo de teatro: o instinto do jogo teatral como dado antropológico* (2003), mesmo nas atividades infantis que apresentam regras explícitas e se espera que sejam implicitamente absorvidas e aceitas pelos participantes e, a mais importante ou necessária, que se trata de uma atividade lúdica: um jogo - uma representação de uma determinada realidade, com suas próprias regras, inspiradas nas relações sociais do mundo real - exterior à atividade lúdica; como pular em um pé só para alcançar outro participante, ficar “paralisado” ao toque de outro etc. Portanto, os regulamentos ou limites são intrínsecos à performance lúdica, algo de suma importância à prática dos jogos de interpretação de papéis. O “estado lúdico” presente nas apresentações teatrais, nas brincadeiras de “faz-de-conta” também faz parte das características de um *roleplaying game*.

Como será disposto, no primeiro capítulo, os papéis disponíveis nos primeiros RPGs eram de heróis, que deviam enfrentar diversos desafios, na maioria deles, enfrentando algum adversário maligno, incomum, geralmente, monstruoso. Entretanto, com o surgimento de novos jogos de interpretação de papéis, esta “entidade antagonista” também passará a estar disponível para ser interpretada pelos jogadores e não mais apenas pelos mestres. E o resultado desta possibilidade é fundamental para entender o objetivo deste trabalho.

1.4 Entidades e identidades: o objetivo e a estrutura do texto

A presente tese tem por finalidade principal atestar para validade de uso dos Estudos Literários na avaliação de uma obra de RPG, escrita ou falada, e as narrativas orais serão o exemplo essencial para tal feito. Com vistas a este objetivo, será necessário encontrar os elementos literários que compõem os jogos de interpretação de papéis, e as narrativas orais populares da Amazônia paraense serão os elos desta conexão, que ocorrerá, a partir do diálogo existente entre as entidades, as criaturas fantásticas que povoam ambos os gêneros. Este é o tópico em que se pretende provar que “monstros existem”, a partir de suas manifestações nas narrativas orais e nos textos de impressos de RPG. E como estes monstros se refletem em nós e nos ajudam a entender nossas próprias identidades. Será notado nas narrativas transcritas pelo Projeto IFNOPAP, que os autores destas descrevem o efeito que as entidades possuem no espaço em que se manifestam:

A mamãe morava na praia do Quatipuru-Mirin, aí ela ouviu dizê que essa senhora virava Curuacanga, né? Ela virava bicho, aí quando foi um dia, uma noite, aí disque se ajuntou aquele cardume de gente, [...] disse umbora vê, se essa mulher vira mesmo [...] Quando tava tarde já só eles pra lá, quando eles viu surgiu, saiu, de dentro da casa o fogo, aí saiu, aí saiu correndo mesmo, andando, no mundo mesmo, pra lá pra cá [...] Ela ficou de peito pra cima, aí quando saiu a cabeça, que saiu virando fogo, aí eles embarcaro ela, quando veio a cabeça de novo, [...] foi chegando pra dentro da casa [...] aí pregou, a cara dela ficou pra costa, e isso aqui dela ficou pra frente, [...] a Curuacanga, ela sai assim, ela sai tipo um fogo, aí ela sai andando pelo mundo todinho, e aonde ela enxerga uma pessoa, aí ela vem pra dá-lhe naquela pessoa, aquele fogo queima a pessoa, dá-lhe mesmo, se a pessoa não corrê ela dá-lhe mesmo. (SIMÕES; GOLDER, 2016, p. 30)

A narrativa anterior é de autoria de Carlos Jóia da Silva e foi transcrita pela pesquisadora Silene Ferreira Brito e está presente na obra “*Bragança conta...*” do Projeto IFNOPAP. De acordo com o narrador, sua mãe foi quem presenciou a manifestação da “Curuacanga”; uma pessoa que se transforma em uma entidade, sua cabeça se cobre de fogo e vaga pela realidade, o assombro e a curiosidade se intensificam de forma semelhante junto às testemunhas relatadas na narrativa. Não existe o relato de como surgiu, nem a razão de sua origem, apenas se manifesta. Há

necessidade de se expor como lidar com o ocorrido e de alertar para a presença do fato sobrenatural; o mito ressalta a coragem daquele povo diante do fantástico.

Abaixo, se observa a descrição inicial dos dragões, criaturas comuns em diversos cenários de jogos de interpretação de papéis, contida no livro *Pathfinder Roleplaying Game: Bestiário* de Jason Bulmahn (2015), um RPG criado aos moldes de *D&D* e, como tal, totalmente voltado para fantasia medieval:

Dragões verdadeiros são divididos em duas categorias amplas: cromáticos e metálicos. Dragões cromáticos são em sua vasta maioria maus, buscando apenas saciar seu infinito desejo de comida, tesouro e matança. Dragões metálicos são comumente bons e muitas vezes protegem as terras sob seus cuidados. (BULMAHN, 2015, p. 97).

A definição é ampla e generalizante para, em seguida, detalhar as estatísticas de cada tipo de dragão. São adversários geralmente temidos pelas personagens dos jogadores, também são considerados um dos maiores desafios nos jogos de fantasia medieval, são elementos que envolvem as personagens em riscos e instigam sua coragem; note-se que é de modo parecido com o que é descrito acerca da “Curuacanga”. Porém, a descrição acima, em sua objetividade, não se enriquece de elementos próprios de textos literários, diferente da seguinte, de outro livro e gênero de jogo narrativo:

Bela Lugosi está morto, e eu também. O que resta dele está apodrecendo em algum lugar num caixão de pinho, enquanto eu tenho a oportunidade de estar sentado aqui no terraço, apreciando minha bebida e olhando para você. Corrija-me se eu estiver sendo presunçoso, mas acho que tive um fim melhor que o dele. [...] Só de olhar, posso dizer que você não está entendendo. Claro que não – estamos em uma época cínica e racional, e você não vai acreditar que eu sou um defunto só porque estou dizendo. Há um século isso seria diferente – pelo menos da última vez que tive essa conversa com alguém, foi bem diferente – mas esta é a era dos fatos. E os fatos dizem que cadáveres não se movem, não andam e não falam. Sinto muito, minha querida, mas tenho uma surpresa para você: este cadáver aqui o faz. [...] Então sente-se. Por favor, eu insisto que você fique confortável. Sirva-se de algo para beber, de preferência da jarra à esquerda – a da direita possui um sabor excêntrico. Esta será uma longa noite, e creio que você vai precisar de uma bebida forte... ou até mesmo duas. Nas próximas horas, vou lhe explicar, com detalhes insuportáveis, porque tudo o que você pensa e sabe sobre a vida e a morte está errado. Em outras palavras, você não sabe coisa alguma sobre a maneira como o mundo realmente funciona, e eu vou abrir os

seus olhos. [...] Mas temo, minha querida, que você não vai gostar do que vai ver. (ACHILLI et al, 1999, p. 2).

A auto descrição do vampiro protagonista do conto *Prólogo: Uma Reunião de Monstros* começa por se comparar a um defunto, a um antigo ator que interpretou a personagem Drácula no cinema. O sarcasmo é proposital para desqualificar a forma como os vampiros são retratados no cinema, em comparação ao que realmente seriam, de acordo com o livro *Vampiro: A Máscara*. Assim como o dragão de *Pathfinder*, o vampiro, que é um morto-vivo, é uma criatura fantástica, um monstro, uma entidade. A maldição que jaz sobre tal ser permite que ele não envelheça, não padeça pelo tempo, e as menções a períodos e intervalos presentes no texto intensificam este logro que a criatura realiza com a passagem dos anos. Por fim, o narrador alerta a interlocutora de que aquilo que será relatado não será agradável, avulta o suspense para parte do mistério sobre sua natureza que será revelada.

Jeffrey Jerome Cohen (2000), em *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*, propõe a possível leitura de manifestações culturais, a partir dos monstros que estas apresentam. Também reitera que o “monstro” apresenta um conceito “híbrido inassimilável”, que não pode ser expresso por uma única metodologia de uma teoria unificada, pois estas entidades atravessam gêneros e culturas.

Apesar de normalmente ser necessário um livro de RPG para guiar os iniciantes na prática, sejam mestres ou jogadores, depois de algum tempo se nota que o elemento mais essencial é a criatividade advinda da imaginação dos praticantes. Contudo, não se pode furtar do discurso que surge nos impressos de jogos narrativos, principalmente, se tais textos têm a intenção de descrever ou passar uma ideia sobre um período, um lugar ou ambos. Como um gênero narrativo, os *roleplaying games* também estão sujeitos às análises e observações que buscam compreender como o fenômeno se dissemina, como instiga e com que aspectos da cultura e da sociedade vêm a dialogar.

A noção de cultura que se emprega na tese é definida por Homi K. Bhabha (2019), como exposto anteriormente, sendo preenchida por antagonismos e afiliações, que se confrontam de maneira performática. O lúdico, como apontará Johan Huizinga, a partir de *Homo Ludens* (2010), discutido em maior detalhes no

capítulo seguinte, transmite-se por meio da performance que se expõe, a partir das representações que incorpora e apresenta; o aspecto performático está presente em vários elementos que compõem o gênero em questão, seja pela presença da atuação própria do teatro ou pela incorporação dos elementos literários, que fazem parte da produção do gênero, corroborando para criação do “espaço lúdico” anteriormente referenciado, a partir de Anatol Rosenfeld.

Este trabalho tem o intuito de expor como os seres fantásticos e a própria Amazônia são representados em livros de RPG nacionais e internacionais e, a partir desta observação, notar o diálogo existente entre estes e as criaturas criadas dentro de alguns livros de RPG, portanto, também irá apontar de que forma as narrativas orais tradicionais se renovam por meio da prática rpgística - como um gênero pode se tornar outro, ou estar em outro, enquanto compartilham a mesma essência: entidades mitológicas e lendárias colaboram diretamente para se notar o quão também são representações de nossas próprias identidades. Em meio à complexidade presente na discussão, há necessidade de se colocar alguns aspectos em discussão como a presença dos elementos demoníaco e grotesco, o que fazem com que o RPG possa ser categorizado para diferentes faixas etárias e todas as problemáticas que estas classificações podem causar.

Para tal, em seu primeiro capítulo, a tese abordará os aspectos que dividem a essência daquilo que se pretende definir como o jogo de interpretação de papéis com uma atividade lúdica e uma prática narrativa oral - simultaneamente -, bem como, neste primeiro momento, se fará um breve histórico de alguns antecedentes sociais, culturais e políticos da atividade nos Estados Unidos da América, onde surgiu, e no Brasil, um dos muitos países aonde chegou; se fará também um levantamento das características teatrais e literárias que compõem o gênero, como dialogam e se manifestam neste, desde elementos mais perceptíveis às relações com as categorias estéticas da memória e do testemunho que preenchem muitas obras literárias, ao apresentar diálogos e possíveis reflexões sobre alguns estudos já realizados sobre a prática. Para isso, serão apresentadas reflexões advindas de historiadores, críticos literários e demais estudiosos que colaboram para a compreensão da proposta. Ainda no primeiro capítulo, se iniciará a definição de “entidade” que justificará a concepção de “identidade” procurada pela tese:

O ser é sempre o ser de um ente. O todo dos entes pode tornar-se, em suas diversas regiões, campo para se liberar e definir determinados setores de objetos. Estes, por sua vez, como por exemplo história, natureza, espaço, vida, presença linguagem, podem transformar-se em temas e objetos de investigação científica. (HEIDEGGER, 2002, p. 35)

No segundo capítulo, o texto apresentará a perspectiva dentro dos estudos literários, de análise crítica, a respeito dos textos presentes em alguns livros de jogos de interpretação de papéis. Para tal, será discutida, de início, a relação da memória e do testemunho na criação de personagens dentro da atividade lúdico-literária. Tais partes selecionadas carregam elementos cabíveis de comparação, a partir dos estudos sobre a temática do demoníaco, do grotesco e, mesmo, da paródia nos estudos literários; esses fragmentos de obras escolhidas também apresentam posturas que remetem à categoria estética da resistência e da subversão observadas por parte da crítica literária. Neste ponto, serão evidenciados textos presentes em livros de RPG que lidam diretamente com a classificação voltada para maiores de idade.

No terceiro capítulo, para análise e reflexão, a tese irá se dispor sobre as narrativas orais selecionadas nos livros produzidos pelo projeto IFNOPAP, colocando-as em estudo comparativo com elementos dos textos presentes nos impressos de jogos de interpretação de papéis e produções literárias. Na abordagem posterior, será discutido o referencial teórico escolhido para a conceituação da qual irá se dispor a tese. Assim como serão apresentados nos textos escolhidos, dentro destes impressos de RPG, que possuem entidades fantásticas correlatas às relatadas por testemunhas que colaboraram para a produção dos livros do projeto IFNOPAP, aqui serão postas partes das narrativas orais transcritas que servirão para promover paralelo com os trechos escolhidos dentro dos impressos.

Na conclusão, a partir das análises, discussões e reflexões apresentadas nos capítulos anteriores, levantar-se-á a validação da possibilidade de fomentação acerca de aprofundamentos de estudos que envolvem textos de impressos de RPG, comparativos com textos literários, orais, escritos ou transcritos, com ênfase no apelo por trabalhos de pesquisa que venham a abordar temáticas que levantem questões relevantes à cultura e ao contexto nacional histórico ou circunstancial, assim assumindo um posicionamento que busca pautar, mesmo que dentro de um

entretenimento, discussões pertinentes aos problemas e às questões presentes no panorama social, advindos da cultura e da história.

1.5 Encantados

Após a conclusão, em anexo, estará a proposta de uma adaptação de algumas narrativas escolhidas para uma aventura de RPG, que aborde as temáticas e os elementos presentes das narrativas orais selecionadas e analisadas nos capítulos anteriores. A intenção da proposta é incentivar a leitura de livros que tratam temas locais, fomentar uma discussão mais ampla a respeito das lendas e mitos amazônicos e fazer refletir sobre questões de alienação, idealização e preconceito que persistem nestes tempos em que se faz necessário cada vez mais discutir e resistir, a partir das reflexões de João de Jesus Paes Loureiro, Luís da Câmara Cascudo e os outros teóricos.

O nome da proposta é “Encantados: Os Guardiões da Selva”. Será um cenário com várias ramificações que ocorrem em diferentes momentos da história amazônica, privilegiando períodos conturbados que vão desde a chegada dos europeus na Amazônia, até as deflagrações explícitas de incitação às queimadas, em, sua maioria, ilegal. As personagens disponíveis para os jogadores serão entidade mitológicas locais, que são descritas nas narrativas orais tradicionais selecionadas.

Os sistemas de regras escolhidos foram os nacionais *3D&T Alpha*, criado por Marcelo Cassaro, *Clavius*, de Cristiano Chaves, *Nexus D6*, criação de João Lucena, *Sistema Daemon*, de Marcelo Del Debbio, *Old Dragon*, de Fabiano Neme, o internacional *FATE*, na sua versão *FAE*, e o paraense *Sistema Interpreta*, de criação de Rodrigo “Ragabash”. Apesar de o primeiro estar associado a expressões artísticas orientais trazidas ao ocidente e, portanto, ocidentalizadas, é considerado um sistema adaptável a diversos tipos de cenários, ainda assim, possui um apelo maior para este tipo de gênero - *3D&T Alpha* traduz Defensores de Tóquio 3ª edição Alpha; o segundo é reconhecidamente um sistema de regras genéricas, possível de ser adaptado e utilizável em uma vasta amplitude de cenários, entretanto, seu vasto material é voltado para o público adulto e aborda diversos temas sobrenaturais e de horror, o mais conhecido é *Crepúsculo*, um mundo como o nosso, onde anjos e demônios disputam o controle da humanidade. João Lucena afirma, no começo do

livro, que *Nexus D6* é um sistema que pode ser utilizado para vários tipos de ambientações, todavia, notam-se muitos recursos possíveis de serem utilizados para contextos medievais fantásticos. O *Sistema Daemon* de Marcelo Del Debbio, inicialmente, fora utilizado para cenários diversificados, porém, com o passar dos anos iniciais, ficou conhecido como o sistema dos livros *Arkanun* e *Trevas*, ambientações de temáticas sombrias que envolviam elementos religiosos e sobrenaturais, títulos voltados para o público maior de idade. *Old Dragon* de Fabiano Neme, é um sistema que simplifica, e resgata às origens, o clássico *D&D*. O sistema *FAE* está pautado numa liberdade narrativa maior, visto que as personagens são construídas , a partir de conceitos, notoriamente, os lances de dados tendem a ocorrer em menor número que os anteriores, principalmente, para circunstâncias que prezem pela interpretação sobre as regras. Finalmente, o *Sistema Interpreta*, de Rodrigo Ragabash utiliza apenas um poliedro de seis lados e usa conceitos de características antagônicas para definição das personagens da narrativa, além de prezar pela interpretação constantemente, sempre diminuindo o número de lançamento de dados.

A necessidade de um número variado de sistemas se justifica pela intenção de abordar diferentes subgêneros presentes nos jogos de interpretação de papéis. Desta maneira, a depender do público que pretende participar da atividade, principalmente, no que diz respeito à faixa etária, alguma das ramificações temporais do cenário e, por conseguinte, de um sistema serão mais adequados.

2. CAPÍTULO I - UM GÊNERO LÚDICO E LITERÁRIO

Para se chegar aos *roleplaying games*, este capítulo se inicia tratando dos jogos, principalmente, esportivos de maneira geral, tomando por base práticas consagradas na sociedade ocidental, em especial o esporte mais popular na América do Sul: o futebol. Todavia, mesmo antes dos esportes, outras práticas competitivas já faziam parte do cotidiano das primeiras civilizações e essas disputas ancestrais desencadeiam reflexões sobre a natureza dos jogos tão enraizados em todas as culturas.

O estudioso holandês Johan Huizinga (2010) afirma, em seu livro *Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura*, que o jogo é um fenômeno anterior à cultura, por apresentar uma complexidade inferior e possuir regras preestabelecidas de maneira muitas vezes não evidentes, algo que permitiria sua assimilação facilmente. A antiga obra, mas ainda como referência essencial, aborda diferentes aspectos do jogo, além de traçar diálogos com outras atividades humanas, principalmente, com a arte e o caráter religioso. De acordo com o estudioso, durante a atividade sempre há algo “em jogo”, um elemento que não é concreto, naquele momento, há algo em disputa, amplamente definido como o “sucesso” ou a “vitória”. É claro, como se pode perceber nas postulações de Huizinga, que raríssimos jogos podem ser definidos, se é que há algum que possa, na simples busca por ganhá-lo; a competição afeta o propósito unicamente da prática em si, se buscam provas de superioridade, percepção das capacidades próprias ou das do outro, entretenimento para momentos apáticos ou delicados, constatações de estratégias e táticas advindas de uma cultura, de um grupo ou de alguém, testes de novas regras etc.

As áreas da Psicologia, da Biologia, da Educação Física e de outros estudos fisiológicos buscam compreender, em detalhes profundos e complexos a presença das atividades lúdicas entre animais, crianças, jovens e adultos, há a necessidade de se colocar a função daquele jogo para aqueles indivíduos, e como e o que se configura naquele contexto - quais seriam os sentidos em disputa? Os sentidos também entram em disputas? Entender uma parcela das relações sociais envolvidas nos esportes atuais, e suas origens, muitas vezes, complexas no âmbito histórico, possibilitam desenvolver respostas para tais questionamentos que se multiplicam com as problemáticas que surgem nas sociedades.

2.1 O Ser e o jogo

Marcelino Rodrigues da Silva (2006) no livro *Mil e uma noites de futebol* aponta que a compreensão dos sentidos postulados por uma atividade esportiva como o futebol, depende da interpretação que o praticante ou espectador elabora e reelabora sobre este, a partir de seu ponto de vista. Esta definição pode não ser para sempre ou mesmo duradoura, pois está, intrinsecamente, associada a memórias pessoais e imaginários coletivos que confluem para a determinação daquele sentido. Ou seja, as possibilidades de mudanças de perspectivas, sobre o fenômeno social em que se está inserido são grandes.

O estudo desempenhado na primeira metade do século XX por Johan Huizinga, mais voltado para as áreas da História da Cultura, da Antropologia e da Sociologia, tem por objetivo expor como as significações dadas ao jogo são algumas das principais bases de características constituintes de nossa civilização: *homo ludens* - o homem que joga; o homem como um jogador. Neste livro, o estudioso afirma, por meio de variados exemplos em diferentes culturas e conjunturas sociais, que o jogo é algo particular à civilização, um elemento intrínseco à competição que este fomenta se espalha em outras funções da sociedade. Como exemplo, existe o jogo jurídico, as disputas de oratória, o uso da eloquência e do conhecimento das leis para assim se garantir sucesso na argumentação.

Para o pesquisador a comparação da vida com o jogo, uma metáfora indissociável, dá significâncias superiores às habituais, pois as amplia, o que pode levá-las a outras perspectivas de reflexão. A prática em si não é apenas uma disputa entre partes por um resultado, há razões e sentidos, muitas vezes, históricos e ancestrais, que alimentam a necessidade de praticar aquela atividade. Logo o jogo torna-se um elemento essencial para uma sociedade e, assim, adquire uma função cultural, à medida em que se converte numa referência no cotidiano daquele grupo; os indivíduos passam a estabelecer horários, espaços, posturas, vestimentas, estereótipos etc, tendo como base aquele fenômeno. Mesmo a linguagem se adapta aos postulados daquela atividade; surgem referências a medidas de tempo, dificuldades ou facilidades de circunstâncias, a partir de determinada prática. Há uma ressignificação da realidade circundante, característica comum às produções artísticas, que o jogo produz, assim como chega às funções sociais, alcança também os espaços em que se circunscreve: os jôqueis-clubes e suas pistas de

corrida, os estádios e campos de futebol, as quadras poliesportivas, a piscina olímpica, a mesa de cartas, o tabuleiro de xadrez etc. Nota-se, ainda, que a permissão ou restrição de acesso a esses espaços de jogos também estabelece noções de diferenças sociais.

Como exemplo, se pode comentar sobre a obra *Footballmania* de Leonardo Affonso de Miranda Pereira (2000), que relata múltiplas relações culturais e sociais do início do futebol no Rio de Janeiro nas três primeiras décadas do século XX, nesta o historiador denuncia que o perfil aristocrático presente nas raízes brasileiras do futebol fora responsável por conferir ao esporte marcas de oligarquia, elitista e excludente. A obra apresenta alguns clubes que excluía perfis sociais de jogadores e torcedores e que acabaram por ter a imagem associada a símbolos que expunham esta segregação; como exemplos: as mascotes de Flamengo e Internacional - um urubu e o Saci, respectivamente - que evidenciavam o racismo pelo qual passavam seus torcedores, quando tais imagens eram associadas de maneira injuriosa aos negros; também o apelido de “pó-de-arroz” para os torcedores do Fluminense, pois expunha a tentativa racista que muitos diretores do clube impunham aos jogadores de pele escura para que ficassem com tons de pele “menos escuros” por um questão distorcida de prestígio social. Observa em uma crônica o jornalista e escritor uruguaio Eduardo Galeano:

Em 1921, a Copa América ia ser disputada em Buenos Aires. O Presidente do Brasil, Epitácio Pessoa, baixou um decreto de brancura: ordenou que não se enviasse nenhum jogador de pele morena, por razões de prestígio pátrio. Das três partidas que jogou, a seleção branca perdeu duas. (GALEANO, 2009, p. 49).

Tal postura racista das elites brasileiras, incluindo, principalmente, a do presidente da época, se mostrou equivocada em sua exclusão racial. Os sentidos associados ao esporte formal superam amplamente as regras dispostas sobre o esporte e isso pode ser evidenciado, no campeonato internacional de futebol mais antigo do mundo, como a citação expõe. Este tipo de postura racista excludente também era notado em outras esferas da sociedade, do início do século XX e irão se agravar até culminarem na Segunda Guerra Mundial, evento que será um divisor essencial na atmosfera da sociedade ocidental, para o surgimento de práticas de entretenimento mais inclusivos, como os jogos de interpretação de papéis.

2.1.1 Para além do jogo

Nos espaços criados para a prática de determinado esporte, seja de campo ou de quadra, as regras inerentes ao jogo são aplicadas e, em um acordo comum dos que participam e observam, devem ser respeitadas; o que outrora era apenas um descampado recebe marcações em tinta branca e passa ser um campo, oficial ou não, para a prática dos adeptos de muitas modalidades esportivas que se realizam no gramado - que pode ser natural ou não, propondo que aqueles que se dispõem sobre determinado esporte o entendam como tal, sem que necessariamente seja natural. O historiador Johan Huizinga os define como “mundos temporários” - os “locais sagrados” dos que compartilham as noções do jogo. Algo que pode ser compreendido como o “espaço ficcional” do jogo enquanto narrativa.

De certo modo, este problema toca o próprio cerne de qualquer discussão das relações entre o jogo e a cultura porque, enquanto nas formas mais complexas da vida social a religião, o direito, a guerra e a política vão gradualmente perdendo o contato com o jogo, que nas fases mais antigas se revestia da maior importância, a função do poeta continua situada na esfera lúdica em que nasceu. E, na realidade, a *poiesis* é uma função lúdica. (HUIZINGA, 2010, p. 133).

Aparentemente, de acordo com o historiador, este afastamento ocorre gradualmente, porém, seriam facilmente percebidas tais separações? Ainda hoje se percebe que não. Por mais que cada jogo possua seu próprio conjunto de regras, todos de alguma maneira estão associados ao contexto ou cultura em que são praticados. Sejam por símbolos diretos ou interpretações que criem alusões a estes símbolos, o que justifica o mesmo regulamento, receber diferentes variações que dependem unicamente de onde o jogo é praticado; alguns exemplos: o tipo de *rugby* praticado na Austrália difere em detalhes daquele mais amplamente difundido no resto do mundo, todavia, mantém a essência das regras; o beisebol japonês aceita empates, enquanto a versão estadunidense não o faz, apesar de manterem a grande maior parte dos regulamentos semelhantes; o jogo de damas, mais antigo que os dois anteriormente citados, possui diversas modificações que estão associadas ao país em que se joga - nas damas italianas não se permite que peças comuns capturem a dama - tendo mudanças de movimentações e funções de peças. Para alguns grupos o que pode representar um divertimento juvenil, para outros

poderia ser um momento importante de socialização da comunidade, quando as tradições são postas à prova, onde se representam a essência de uma herança, ou momentos nos quais se afirmam identidades.

Uma partida de xadrez entre participantes de diferentes países não possui a mesma interpretação de uma disputa entre um ser humano e um computador, mesmo as expectativas que são criadas são diferentes; se reforça a complexidade, se pensarmos que os competidores de diferentes países pertencem a países com rivalidades históricas ou se a disputa entre um competidor humano e um competidor mecânico já ocorre há algum tempo e instiga rivalidade e dúvidas. Ainda assim, a aproximação inerente do jogo com a estética é mantida; a função lúdica, portanto, é inerente à poética. Um detalhe paralelo à discussão desenvolvida são as competições e disputas literárias que ocorrem de forma direta e indireta há muito tempo, alguns relatos sobre estes são da Antiguidade. Os competidores buscavam apresentar obras que surpreendessem aqueles que iriam julgá-las, seja com uma temática inovadora, uma alusão a um aspecto cultural de representação da sociedade ou da religião ou mesmo com uma habilidade poética exposta na própria escrita, em aspectos sintáticos e morfológicos.

Em meio a toda a complexidade que a função de um jogo pode se atrelar, há de se perceber também a possibilidade de alienação que o jogo pode vir a causar em seus praticantes e espectadores. Afinal, uma prática cotidiana coberta por camadas de sentidos distintos tende a se solidificar nas bases tradicionais dos povos. Assim como podem ser estabelecidas comparações da vida com o jogo, o mesmo pode se tornar uma prática vital para uma sociedade, colocando-a a mercê dos caprichos daqueles que o organizam e isso pode ocorrer de maneira coercitiva, ou mesmo de forma aceita de maneira passiva ou inconsciente. E são naturais os conflitos e desacordos entre aqueles que participam da atividade e os que estabelecem instituições que lidam diretamente com as regras e fundamentos da prática; característica que não é diferente a muitas formas artísticas:

Em sua função original de fator das culturas primitivas, a poesia nasceu durante o jogo e enquanto jogo - jogo sagrado, sem dúvida, mas sempre, mesmo em seu caráter sacro, nos limites da extravagância, da alegria e do divertimento. Até aqui não se trata da satisfação de qualquer espécie de impulso estético. Este se encontra ainda adormecido na experiência do ato ritual enquanto tal, do qual a

poesia surgiu em forma de hinos e odes criados num frenesi de êxtase ritualístico. (HUIZINGA, 2010, p. 136).

Logo, o jogo atinge o patamar do artístico e religioso de maneira natural e, da mesma forma, pode vir a se afastar do último, contudo, não do primeiro. De forma, aparentemente paradoxal, o deleite artístico e a instrução religiosa, nos jogos litúrgicos ancestrais, foram o ponto de partida para a associação destes elementos. Isto ocorre pela presença do “numinoso”, que nas palavras do texto *A dimensão sagrada do jogo e da festa: o corpo na trama misteriosa do numinoso* de Jeferson José Moebus Retondar (2005) pode ser definido como uma estrutura “onírico-conceitual” para o sujeito que o incorpora na prática que participa, observando-a ou jogando-a. No jogo e na manifestação que o cerca, muitas vezes, uma festa, seus adeptos optam, de maneira voluntária, a afastar-se da realidade cotidiana para se incorporar, de maneira autêntica, a esta “nova realidade”, formada dentro das estruturas que permitem a manifestação desta. Neste ponto, cabe notar que ocorre a aproximação de dois sentimentos que partem deste contato com o numinoso, que serão retomados nos próximos capítulos: são estes o sublime e o horror; um estará mais próximo daqueles que irão vislumbrar a vitória, o outro, daqueles que vivenciarão a derrota - isto pode variar, enormemente, a partir da percepção do resultado final de uma disputa. Ainda que os tópicos artísticos e religiosos que constituem o jogo possam ser percebidos de maneira separada, para muitos participantes são peças que estão intrincadas ou pertencem ao mesmo vetor daquela atividade.

Existem textos literários advindos de heranças ancestrais que serviram, didaticamente, de acordo com estudiosos, como pontos de partida para uma tradição. Tais textos vieram de contos orais e que, com o passar do tempo, foram incorporados a tradições escritas.

Um dos tópicos seguintes relatará dois exemplos de como a relação entre literatura, jogo e religião se faz; um encontrado na tradição finlandesa, no qual agrupa muitos contos orais populares que serviram de compreensão para estruturar um único poema que relata o surgimento folclórico daquele povo, que possui uma contribuição essencial na criação de obras de estudos folcloristas do século XX e que também serviram de inspiração para a criação dos primeiros cenários desenvolvidos para os jogos de interpretação de papéis; o outro, produzido por um

estudioso membro da nação nativa saterê-mawé, que reúne lendas e mitos relatados há séculos, que foram transformados para a forma escrita.

2.2 O caráter literário dos jogos

É essencial notar, a partir das postulações anteriores, que se pode perceber que a relação entre jogo e estética e, eventualmente religião, se concilia no início da civilização. No decorrer da história, é muito comum que se descubra e ainda se escute, principalmente, durante eventos esportivos, que locutores e comentaristas, seja pela televisão, pelo rádio ou comentários pela internet, façam alusões e comparações de uma ação ou jogada a obras de arte, como uma forma de enaltecer o feito. Entre alguns motivos, isso ocorre, porque, muitas vezes, somos levados a uma apreciação, a um êxtase ou ao sublime apontado no tópico anterior, durante uma atividade lúdica, participando diretamente, indiretamente ou apenas assistindo, que é muito semelhante àquele experimentado ao lidarmos ou nos depararmos com uma manifestação ou um objeto estético.

O estudioso holandês atribui tal postura à comparação que as civilizações tendem a traçar entre vida e arte desde tempos ancestrais: “Toda poesia da antiguidade é simultaneamente ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação de profecia e competição.” (HUIZINGA, 2010, p. 134). A poesia, na antiguidade da civilização ocidental, nunca fora encarada apenas como um objeto estético, há algo de transformador, em alguns casos até mesmo subversivo, em suas linhas; assim como o jogo nunca é observado em si mesmo por seus participantes - como já exposto anteriormente, sempre há algo em jogo. Alguns tópicos posteriores irão abordar a antiga poesia finlandesa e o caráter lúdico estará presente. Existem sentidos diversificados que lhes são inseridos pelo contexto daqueles que o praticam, momentâneos ou anteriores.

A exemplo desta postulação, os hinos nacionais ou aqueles que fazem enaltecimentos aos símbolos pátrios, sejam os que se tornaram oficiais ou que os ainda são percebidos como informais, representam com clareza o que fora exposto. Tiago José Berg (2008), em *Hinos de todos os países do mundo*, confere às canções pátrias o símbolo de identidade coletiva, sem que se coloque em discussão se a música é eloquente ou popular - o hino francês parte de cantos populares,

enquanto alguns hinos brasileiros foram encomendados a poetas, ou postos em concursos para escolha. Os hinos nacionais aproximam a pátria daqueles que o cantam e compartilham as características e proezas, estas sendo verdadeiras ou idealizadas, contudo, que estão expostas nestes.

Cada momento de um jogo é uma narrativa em si, no entanto, estes instantes não se definem de maneira isolada, necessitam que, conjuntamente, formem um texto completo e complexo, que detalha como se desenrolou aquele certame ou partida. É possível desenvolver estruturas textuais complexas, como crônicas e romances, sobre um único movimento ou jogada, entretanto, é necessário que o resultado final tenha sua parcela de participação, mesmo que seja para ser ignorado - e raramente o é. Como exemplo, do que já fora discutido e apontado por Johan Huizinga, a associação do jogo com a religião e as instituições que a regiam, poderia apontar significados proféticos e dogmáticos aos resultados de uma competição. Eduardo Galeano expõe um exemplo ao relatar mitos da possível origem do futebol:

No México e na América Central, a bola de borracha era o sol de uma cerimônia sagrada desde uns mil e quinhentos anos antes de Cristo; mas não se sabe desde quando se joga o futebol em muitos lugares da América. [...] Quando o jogo terminava, a bola culminava sua viagem: o sol chegava ao amanhecer depois de atravessar a região da morte. Então, para que o sol surgisse, corria sangue. Segundo alguns entendidos, os astecas tinham o costume de sacrificar os vencedores. Antes de cortar-lhes a cabeça, pintavam seus corpos em faixas vermelhas. Os eleitos dos deuses davam seu sangue em oferenda, para que a terra fosse fértil e o céu generoso. (GALEANO, 2009, p. 32).

Tais rituais faziam parte dos muitos que chocaram os europeus que chegaram a ver tais celebrações. Um misto de esporte e religião, relatado de maneira literária por Eduardo Galeano, em que a bola espelha os astros, o inalcançável, conduzi-la seria como guiar os próprios corpos celestes, controlar o destino.

A celebração ritualística para pedidos e oferendas eram notoriamente comuns nas sociedades nativas americanas. A forma como foram compreendidas e relatadas passou por uma filtragem por parte daqueles que as vivenciaram e as compreenderam, a partir de seus paradigmas e pontos de vistas. É óbvio que tais perspectivas carregavam uma quantidade grande de equívocos, contudo, mesmo

assim foram incorporadas à cultura dos povos que vieram a se formar, a partir do contato, muitas vezes, violentos, que as civilizações que aqui estavam e as que vieram criaram.

A Literatura Brasileira do início do século XIX, depois da independência nacional, apresenta muitas dessas assimilações de costumes nativos, a partir da produção de poetas e escritores que pertenciam ao movimento indianista, que se manifestou durante o período que os críticos literários classificaram como primeira geração romântica. Movimento este que buscava associar a herança nativa ao conceito pátrio daquilo que entendiam por ser brasileiro, por pertencer a esta pátria que estava surgindo. Para tal uniam valores advindos de cavaleiros trazidos da tradição medieval europeia; não se buscava retratar o nativo como este era, porém, sim como uma figura idealizada. A exemplo, há a obra de Gonçalves Dias, *I-Juca-Pirama*:

São rudos, severos, sedentos de glória,
 Já prélios incitam, já cantam vitória,
 Já meigos atendem à voz do cantor;
 São todos Timbiras, guerreiros valentes!
 Seu nome lá voa na boca das gentes,
 Condão de prodígios, de glória e terror! (DIAS, 2011, p. 19).

A descrição dos índios pertencentes à nação dos timbiras é carregada de adjetivos que os enaltecem como um povo guerreiro e temido pelos outros povos nativos. Uma metáfora para a herança do povo brasileiro, recém-independente, descendente das muitas nações nativas que aqui já estavam antes da chegada da tradição europeia.

Apesar da idealização proposta pelo poeta brasileiro do século XIX, a percepção registrada por historiadores constata o contrário. Laura de Mello e Souza (1989), em *O Diabo e a Terra de Santa Cruz*, dispõe que os europeus possuíam uma visão que colocava os nativos como animais ou demônios na maioria das vezes. Estas postulações nos serão retomadas no capítulo seguinte.

Contudo, ao se desconsiderar as problemáticas históricas, a escola romântica brasileira necessitava de símbolos nacionais nos quais pudesse se agarrar para a criação de um estandarte pátrio, era importante apresentar uma herança que remetesse a preceitos de honra e valentia associadas a símbolos europeus medievais que as apresentavam; notoriamente, ao levantar a prática da guerra que marca a história de diversas nações da Europa. Para Antonio Candido e

José Aderaldo Castello (1974), na obra *Presença da Literatura Brasileira: do Romantismo ao Simbolismo*, o amor à terra e a devoção religiosas deveriam ser características daquele símbolo que queriam identificar como nacional. Logo, o canto do guerreiro tupi ante o destino fatal, personagem principal da obra de Gonçalves Dias, deveria reverberar, entre outros sentidos cabíveis de interpretação, as aspirações do herói nacional romântico.

Meu canto de morte,
 Guerreiros, ouvi:
 Sou filho das selvas,
 Nas selvas cresci;
 Guerreiros, descendo Da tribo Tupi.
 Da tribo pujante,
 Que agora anda errante Por fardo inconstante,
 Guerreiros, nasci:
 Sou bravo, sou forte,
 Sou filho do Norte;
 Meu canto de morte,
 Guerreiros, ouvi. (DIAS, 2011, p. 24).

O guerreiro da tribo tupi irá arguir em favor de sua vida por uma questão de obrigação familiar que se contrapõe à questão moral; ele precisa permanecer vivo para proteger e prover seu velho pai, que jaz cego e fraco. No decorrer do poema, as divergências morais e de convicção irão se chocar, entretanto, sobretudo, a valentia e a bravura irão permanecer e o guerreiro irá recuperar a honra diante do pai e dos adversários. Neste momento, se pode notar que as intenções do movimento indianistas, postuladas por Antonio Candido (1974) e as proposições de Tiago José Berg (2008), acerca dos hinos nacionais, se encontram, há a busca por um canto que possa identificar um povo diversificado, mas que compartilha dos mesmos propósitos e das mesmas heranças.

2.2.2 Disputas ancestrais: O *Kalevala* e o *Sehaypóri*

Para demonstrar que o fenômeno do jogo e a arte literária estão entrelaçados desde o início da criação dos mitos, se deve recorrer às narrativas ancestrais. Johan Huizinga (2010) relata como exemplos algumas narrativas tradicionais de diferentes povos, entre estes, destaca-se o trecho de uma epopeia popular finlandesa. Nela, a presença dos elementos fantásticos é essencial, pois ali

se apresenta a criação do mundo, ou daquilo que aquela cultura entende por realidade - o mundo daquele povo, a versão de realidade daquela cultura - além de mostrar uma disputa, um jogo, entre duas personagens míticas daquele folclore.

O velho sábio Väinämöinen *encanta* o jovem presunçoso que se atreve a desafiá-lo para uma competição de feitiçaria. A primeira competição é sobre o conhecimento das coisas naturais, a segunda é sobre o conhecimento esotérico relativo às origens. Neste momento, o jovem Joukahainen pretende que parte da criação se deve a ele mesmo; ao que o velho feiticeiro *canta-o* para dentro da terra, para dentro do pântano, para dentro da água, e a água sobe-lhe até à cintura, até às axilas, depois até à boca, até que finalmente o jovem lhe promete sua irmã Aino. (HUIZINGA, 2010, p. 134).

A disputa que ocorre entre os místicos Väinämöinen e Joukahainen está exposta em uma das partes iniciais do poema épico Kalevala, e apresenta uma competição de habilidades mágicas, que são demonstradas de forma poética. Habilidades estas que são expostas no texto por meio de canções e rimas. José Bizerril (2015), nos comentários iniciais presentes na versão em português do primeiro canto de Kalevala, relata que o poema advém da tradição oral camponesa, o que propõe que várias partes desta deveriam ser cantadas em diferentes ocasiões sociais, principalmente em reuniões comunitárias, um dos motivos que justifica as repetições de versos, para que o público presente acompanhe; esta musicalidade é intrínseca à obra.

Este compartilhamento, que na compreensão de José Bizerril pode ser considerado como um marco da transposição do “verso oral” para o texto literário escrito, é algo que auxilia o que vem a fazer parte de um projeto, dentro do contexto do Romantismo, de intelectuais do período de construção de uma identidade nacional, uma tentativa, não muito diferente do que ocorreu no Brasil com o movimento indianista, já discutido, de reapropriação da cultura tradicional pela cultura considerada erudita, elitista.

Se ressalta que no trecho acima há um conflito de gerações onde um experiente e sábio personagem confronta-se com um jovem pretensioso e valente, uma metáfora possível a respeito das relações sociais estabelecidas por aquela sociedade de acordo com o que nos é exposto por José Bizerril, no século XIX, a tradição oral mantinha-se pela herança familiar, a geração mais antiga era responsável pela instrução da geração mais nova. Tendo em vista esta informação, neste terceiro canto descrito acima, em que nos é descrito o confronto mágico,

poético e, principalmente, musical, este é chamado em inglês de *The Singing Match*, o idioma que teve algumas das primeiras traduções do épico finlandês. Se observa o trecho:

By now young Joukahainen
 knew and realized -
 knew that he had come this way
 undertaken the journey
 to take on, to sing
 with the old Väinämöinen.¹ (LÖNNROT, 1989, p. 30).

O jovem audacioso Joukahainen pode ter sido derrotado, todavia, sua presença assume um papel de grande importância para que os leitores e, anteriormente, ouvintes percebam os riscos presentes em desafiar a história ou o destino traçado pelos deuses; por outro lado, também expõe a bravura, ainda que pretensiosa, dos mais novos ante os desafios das tradições antigas; reincorpora o espírito da resistência juvenil ao processo de predeterminação das heranças ancestrais - não à toa, a estrofe inicia com o adjetivo *young* para Joukahainen, e termina com *old* para Väinämöinen.

Seria muito difícil para o jovem obter êxito na competição, pois o sábio Väinämöinen é um dos principais heróis do poema e isto é exposto logo no início, que conta seu surgimento, quando ainda está no “ventre” de sua mãe Ílmatar, antes mesmo das disputas que se sucederam; tais quais vários outros heróis mitológicos, passou por privações e provações até chegar ao caminho que estava destinado a cumprir:

O velho e justo Väinämöinen
 passou no ventre da mãe
 três dezenas de verões,
 e tantos invernos quanto,
 no meio das calmas águas,
 por entre as brumosas vagas.

Aventou, avaliando,
 como estar, como viver
 no escuro esconderijo,
 na estreita habitação,
 onde nunca viu a lua
 e nem vislumbrou o sol.
 (LÖNNROT, 2015, p. 71).

¹ Agora jovem Joukahainen / soube e percebeu / sabia que ele tinha vindo por esse percurso / para aceitar, para cantar / com o velho Väinämöinen.

A gestação do herói, ora deus da água ora xamã, é diferente da de qualquer outro ser apresentado posteriormente no poema. Os embates, desafios e enfrentamentos serão muitos no decorrer dos versos, contudo, como desde o início nos é apresentado, o astuto e experiente Väinämöinen já estaria preparado para lidar com as adversidades que viria a encontrar; não à toa, ele possui três ciclos, como afirmado por Keith Bosley – na versão traduzida para o inglês – em todo o épico (LÖNNROT, 1989, p. xxxix), fato que conflui com o período de sua gestação, “três dezenas de verões”.

Esse tipo de enfrentamento é percebido em outras obras que originalmente existiam apenas na forma oral e, posteriormente, foram registradas de maneira escrita. Assim, temos outro exemplo, no livro *Sehaypóri* de Yaguarê Yamã, escritor saterê-mawé, em que há uma compilação de diversos contos tradicionais do povo saterê-mawé, nação ameríndia que habita um território correspondente à parte do estado do Amazonas e à parte do estado do Pará, os contos estão divididos em mitos sagrados, lendas e fábulas; entre esses textos, como aqueles que descrevem a criação do mundo e seus muitos elementos, também se percebe a presença das disputas que ocorreram entre homens e entidades sobrenaturais para a obtenção de alguns aspectos e instrumentos essenciais à identidade daquela nação, além da descrição de como algumas entidades apontadas como malignas surgiram, desapareceram, se transformaram ou foram derrotadas.

Para referência, pode-se citar o conto *Puratig Sa’Awy, Puratig, o remo sagrado* que apresenta como os ancestrais da nação saterê-mawé conseguiram o objeto mais sacro de seu povo, um dos maiores símbolos de sua cultura. O “remo”, além de um instrumento para navegação nas canoas, também é uma arma de guerra. O conto narra como ãnumaré’hi’yt, personagem principal deste, enganou os demônios que tentaram recuperar o artefato que estava sob posse deste; eles elaboram uma emboscada, contudo, o herói já tinha sido avisado por um inambu, um pássaro pequeno.

De repente o demônio ouviu passos e, pensando tratar-se do velho, arremessou o Puratig na cabeça dele. Porém, para sua surpresa, que havia abatido não ãnumaré’hi’yt, mas sim, um veadinho, seu próprio irmão. [...] Quando os demônios perceberam que um dos seus irmãos havia morrido, espantaram-se e saíram correndo, esquecendo do Puratig. ãnumaré’hi’yt, que estava vendo tudo, pulou

da moita em que estava escondido e pegou o remo, dessa vez para sempre. [...] Assim, Ānumaré'hi'yt tornou-se um dos maiores tuxauas-gerais. (YAMÃ, 2007, p. 91).

Não há a definição do que seria um demônio no livro que fala dos mitos e lendas dos saterê-mawé, entretanto, se nota que foram entidades responsáveis por desafiar constantemente aquele povo e, como outras entidades relacionadas ao antagonismo, de maneira semelhante às figuras judaico-cristãs, também possuíam a capacidade de dissimulação, a habilidade de mudar de forma, além de serem temidos. Há uma assimilação do termo pertencente à tradição judaico-cristã, que neste contexto fora absorvido e utilizado para facilitar compreensão daquilo que aquelas entidades poderiam representar.

A astúcia, a destreza e a sabedoria são as ferramentas utilizadas em ambas as competições, seja no *Kalevala* ou no *Sehaypóri*, para mostrar como as vitórias, a partir de desafios e bravura, foram obtidas e os mitos que as relatam se eternizaram fazendo parte da história e cultura daquelas sociedades, ainda que as versões orais variem de narrador para narrador, de geração para geração e de região para região.

A partir do momento em que estas obras compilam mitos e lendas ancestrais de seus respectivos povos, propõem que a subversão, ao confrontar com a tradição e a resistência, ao se rebelar contra forças contrárias e maléficas que buscam enfraquecer seu povo, por meio da disputa e da competição é uma das características fundamentais e enraizadas nestas sociedades. Subverter ao ousar e questionar e resistir para sobreviver, cultivar a honra e o prestígio; manter um legado.

São tradições diferentes que, contudo, por meio de assimilações, ressurgem nos jogos de interpretação e se encontram e podem ser postas em diálogo. Como será exposto, é inegável a raiz nas antigas culturas do norte da Europa, entre elas, a finlandesa, no RPG dada à origem anglo-saxã, e, portanto, se este último pode dialogar diretamente com uma produção oral tradicional e amazônica, se evidencia neste momento uma ponte possível de compreensão entre as diferentes, porém similares, narrativas. Ademais, é essencial salientar que diversos mundos criados por autores de livros de RPG apresentam uma diversidade de povos, muitas vezes, inspirados diretamente em culturas de nosso mundo, entre elas, as do norte da Europa ou do interior da Amazônia.

2.3 O RPG: o início da jornada e os primeiros desafios

O gênero é um jogo de interpretação de papéis que apresenta uma variedade de aspectos que une, entre alguns outros detalhes, a postura da atuação, o predispor a encenar próprio desta e da performance teatral, a interpretação de uma persona diante de um público, com a natureza lúdica de interação, até certo ponto competitiva, contudo, mais colaborativa, que permeiam os jogos e modalidades esportivas que se conhece e não se desenvolve, a partir de um percurso simples até sua difusão em larga escala. Apesar de seu surgimento ter ocorrido de forma repentina, após os primeiros anos de difusão, algumas problemáticas emergiram. Sobre o início do RPG, o jornalista David M. Ewalt esboça um resumo das circunstâncias que possibilitaram o diálogo entre os criadores:

Aqui está minha tentativa: dois jovens se encontraram no fim dos anos 60 e se conectaram por causa de uma paixão em comum por um passatempo de nerd. Ambos pertenciam ao mesmo clube de jogos e começaram a fazer projetos para dividir com os outros membros. Em pouco tempo estavam trabalhando juntos em algo novo e empolgante. Um deles é engenheiro, inventa novas maneiras de fazer coisas. O outro é um visionário, prevê o potencial. O produto que criaram não existiria sem um deles. Quando foi lançado, deu início a uma nova indústria e mudou o mundo. (EWALT, 2016, p. 78).

Os estadunidenses Dave Arneson e Gary Gygax eram praticantes de jogos de tabuleiro, os *board games* e *war games*, e reconhecidos por suas atuações junto aos grupos que organizavam competições e encontros entre jogadores de diversas partes dos EUA. Nesse país, tais jogos, de acordo com Ewalt (2016) possuem uma tradição que remonta ao final do século XIX e início do século XX, atividades que revisitavam guerras históricas, tais como batalhas de Napoleão e até a Guerra Civil estadunidense. O encontro entre os dois desenvolvedores não aconteceu de maneira previsível, contudo, ambos se conheciam, já haviam ouvido falar um do outro e postular o desenvolvimento de algo novo, com elementos de produtos anteriores, não foi tão complicado.

Mas, além das competências dos criadores iniciais, o que poderia ter tornado o RPG possível? Algo que não estava nas regras: a cooperação entre participantes, algo completamente incomum no panorama daqueles jogos

competitivos; todavia, plausível no contexto histórico e político daquele momento do mundo e, principalmente, dos Estados Unidos da América, que vivia as primeiras tensões políticas e os primeiros conflitos advindos da Guerra Fria, iniciada pouco tempo depois do fim da II Guerra Mundial.

O conflito travado pelas superpotências político-militares da época de maneira indireta, característica que lhe deu a nomenclatura, deixou um legado de preocupação constante e disputa, em diversos níveis, em vários países, muitos dos quais não estavam na linha de frente do conflito maior. O RPG pode não ter sido criado por estrategistas militares ou por políticos norte-americanos e soviéticos que estavam diretamente envolvidos nos diversos conflitos diretos e indiretos que permearam a Guerra Fria, mas certamente o foi por pessoas que vivenciavam aquela conjuntura; pessoas que saíram do contexto de disputa proposto por tipos de jogos de tabuleiro que simulavam guerras, em diferentes contextos, contudo, ainda assim batalhas armadas, e adicionaram o teor criativo e dramático, e assim criaram um gênero novo. Sobre os jogos de guerra, descreve David Ewalt:

Em um jogo que simula a invasão inglesa de um castelo francês durante a Guerra dos Cem Anos, os organizadores recriaram uma vila medieval e um calabouço; o castelo de resina plástica na extremidade facilmente media 1,20 m x 1 m. A maior maquete, com 15 metros de extensão, enfiada no canto distante do salão, replicava a rua principal de uma cidade do Velho Oeste: completa, com moradores, cavalos, currais e dúzias de prédios, incluindo um bar, a prisão, o mercado e um açougue. (EWALT, 2016, p. 58).

É fácil notar que os jogos de guerra possuem a necessidade de detalhes técnicos para que a recriação dos embates ocorra da maneira mais fiel possível aos conflitos que desejam reconstruir. Esta postura em tornar visível aos jogadores o que lhes é narrado também é característica a muitos jogos de interpretação que necessitam de terrenos e miniaturas, principalmente aqueles advindos do surgimento dos RPGs e ,os mais recentes ,que se inspiram nestes primeiros.

Ainda que sejam percebidos como entretenimento, os jogos de interpretação de papéis, como já exposto, produzem muitos discursos derivados de sua manifestação. Existem romances, contos, filmes, séries de televisão e internet e muitos outros suportes, advindos dos *roleplaying games*. Todavia, na própria partida, ou sessão, de jogo há uma grande produção de textos, escritos e falados, que ,na grande maioria das vezes, são produzidos de forma conjunta. Um jogador precisa da

aprovação do mestre para o desenvolvimento da história de sua personagem, bem como na distribuição da pontuação na planilha de personagem. Ele também pode vir a ouvir sugestões dos companheiros de mesa, estes podem, inclusive, criar suas histórias correlacionadas, como se já se conhecessem antes do momento inicial da narrativa.

A exemplo, existe a planilha de personagem que descreve como esta persona é e o que pode fazer. Ela é uma das produções mais palpáveis produzidas pelos jogadores. Nela, consta seu nome, possivelmente, o nome do jogador, para identificação do mestre, suas características, que podem ser físicas ou mentais ou sociais ou as três, depende do que o sistema a ser utilizado exige, talvez esta peça uma definição do caráter e da postura da personagem, também pode constar a sua idade, raça ou origem.

A definição, a partir da criação de uma nova persona em uma atividade que não se desenvolve de maneira aberta ao público, como uma peça teatral, pode criar confusão e desconforto aos espectadores leigos que não conseguem entender com facilidade que tipo de atividade está se desenvolvendo ali. E como de costume, a falta de conhecimento pode levar ao preconceito, principalmente, quando a prática desenvolvida apresenta temas que podem vir a incomodar aqueles que possuem conceitos pré-definidos por comportamentos e tradições fechadas e restritivas. Algo que não acontece de maneira diferente com muitas manifestações artísticas que tendem a ser vistas como alvos de polêmicas e censura.

Além das perseguições que surgiram logo em seus primeiros anos, os jogos de narração e seus praticantes tiveram que lidar com alguns fatos que ocorreram para facilitar a fomentar o preconceito que o RPG estava prestes a enfrentar.

No final dos anos 70, em sua primeira década, os jogos de interpretação de papéis, ainda muito mais presentes nos EUA, tiveram que lidar com as primeiras polêmicas que tentavam envolvê-los. Sobre uma destas circunstâncias descreve David Ewalt:

James Dallas Egbert III foi uma criança superdotada. Terminou o ensino médio com 14 anos e era adorado pelos professores - mas odiado pelos colegas. Alienado e sem amigos, quando começou a faculdade na Universidade de Michigan State, ele estava sorumbático e depressivo, mesmo para um adolescente. [...] Por um tempo, parecia que a faculdade forneceria os amigos que Egbert

estava sentindo falta. Ele se juntou ao clube chamado Tolkien Society, no qual os estudantes passavam horas discutindo *O hobbit* e *O senhor dos anéis* e, de vez em quando, jogavam Dungeons & Dragons. Mas, em 15 de agosto de 1979, o jovem de 16 anos desapareceu. (EWALT, 2016, p. 181).

O investigador contratado pelos pais do garoto, William Dear, elaborou a teoria de que o garoto havia se envolvido em um jogo de ação ao vivo, *live-action*, e poderia estar vagando nos túneis embaixo do campus ou havia sido morto por um adversário. A verdade é que o garoto havia fugido sob uma crise depressiva e tentou se matar, não conseguiu e retornou para casa dias depois. No entanto, a mídia, a partir dos depoimentos iniciais do investigador, começara a espalhar uma imagem difamatória dos jogos de interpretação de papéis.

Em 1994 na Espanha, relata a estudiosa Rocío Tizón (2007), no livro *Crear en increíble: verdades y mentiras sobre los juegos de rol*, dois jovens considerados, posteriormente, psicopatas mataram um homem e a polícia, em uma investigação prévia, apontou inicialmente que a motivação ocorreu por conta dos “juegos de rol” - como são comumente chamados os jogos de interpretação de papéis na Espanha; mais tarde, com crime já conhecido como “el crimen de rol”, a hipótese foi descartada, quando se descobriu o nível de psicopatia do principal planejador do crime.

No final da década de 90, aponta Thomas Massao Fairchild (2007) na tese *Leitura de impressos de RPG no Brasil: O satânico e o secular*, no Brasil, em um momento que os jogos de narração estavam em grande difusão, um caso ficou famoso em Contagem, interior de Minas Gerais, no qual tráfico de drogas e um assassinato foram associados ao RPG. Apesar da histeria desenvolvida pelo delegado responsável pelo caso e pela mídia que cobrira o incidente, com o tempo fora comprovado que o RPG fazer parte do entretenimento de alguns supostos envolvidos não se tratava de um crime no qual a atividade fosse a responsável. Entretanto, casos como estes acabaram por afastar a prática de muitos lares e desacelerar sua difusão pelo mundo.

2.3.1 Os antecedentes da jornada

Em *Existencialismo e Alienação na Literatura Norte-Americana*, o estudioso Sidney Finkelstein (1969) discute e reflete sobre a produção literária na

década de 60, período pouco anterior ao surgimento dos *roleplaying games*, e coloca diversas obras do período em questão de análise do ponto de vista existencialista e de ordem sociológica. Aponta que o envolvimento dos Estados Unidos da América nas duas guerras mundiais e em outras guerras localizadas foi um dado determinante para composição da literatura do país norte-americano até aquele momento. O século XIX, marcado pelos conflitos internos e alguns externos, travados pela nação estadunidense, contribuindo para os sentimentos de divisão nacional e segregação de grupos sociais, começam a ser superados nos anos 30, mais de uma década após a I Guerra Mundial. Para o autor, há um ressurgimento na literatura de uma consciência social.

Apesar de este ressurgimento ter tido grandes proporções, de acordo com Finkelstein (1969), não fora capaz de desenvolver um movimento estético, ainda que tivesse um caráter essencial de refletir as relações entre sociedade e arte, a luta trabalhista que buscava a sindicalização, os movimentos contra o racismo institucionalizado e contra a postura totalitária do Estado. Muitos escritores passaram a seguir duas atitudes; uma delas era perceber o que ocorria com a maioria da população, observando as manifestações político-sociais e suas causas, a outra era ter a noção dos sistemas que afetavam diretamente os movimentos artísticos, mesmo que estes sistemas, muitas vezes, os ignorassem.

Com o fim da II Guerra Mundial, aponta Sidney Finkelstein (1969), ocorre o aparecimento de mais uma mudança profunda nos movimentos literários dos EUA; consciência social, anteriormente redescoberta, naquele momento, se soma à “desilusão do progresso”. Por mais que o final da década de 40, de maneira breve, a sociedade respirasse triunfante o final do conflito mundial, logo a “tragédia da vida” recai sobre o povo estadunidense que começa a sentir às vésperas da Guerra Fria. Há um afastamento maior da classe média da população mais desprovida, o militarismo se fortalece e a pressão a imigrantes e grupos desfavorecidos também se intensifica como consequência. E aos poucos, o progressismo do pensamento marxista começa a ser visto como suspeito e inclinado a conspirações.

Sidney Finkelstein (1969), ao citar o escritor William Styron, em seu romance escrito no início dos anos 50, *The Long March*, que evidenciara os efeitos do pós-guerra, que levaram a outra, a Guerra da Coreia, cuja participação dos Estados Unidos fora determinante, mas que resultaram na comoção popular histórica, pois a luta “anticomunista”, exposta na obra evidencia que a resposta à

brutalidade seria a barbárie, legado deixado pela II Guerra Mundial. A forma como a violência é descrita por William Styron, nas observações de Finkelstein (1969), é um traço da realidade estadunidense daquele tempo, bem representada nas produções do escritor. Reafirma a habilidade de William Styron, quando reflete sobre *Set This House On Fire*, de 1960; nesta obra, um assassino, o protagonista, reflete, em paz, sobre o crime cometido e a impunidade deste recorre ao existencialismo: o ser e o nada, a loucura e a tragédia; preceitos da produção literária que expunha o violento e tenso período inicial da Guerra Fria, quando havia conflitos, mas nunca diretamente entre as verdadeiras partes que o fomentavam.

“Art is dead,” Manson was saying. “This is not a creative age. If you look at it that way – and really, Cass, I’m not trying to pull your leg about this – if you look at it that way, you won’t have any worries at all. As capable as you are – and I *mean* that – do you think the world has any use for your stuff, even if it were not representational, as it is? Put the whole thing out of your mind. A kind of Alexandrian, patristic criticism will fill the vacuum, and after that – nothing. The Muse is on her last legs – look around you, can’t you tell – she is tottering toward the grave and by the year 2000 she’ll be as dead as the ostracoderm.”² (STYRON, 1981, p. 411).

“A arte está morta” é o que afirma a personagem Manson Flagg, rico estadunidense que vive na Itália, que será morto, para Cass Kinsolving, amigo conterrâneo e suspeito de ser o assassino. Depois da Segunda Guerra Mundial, não se consegue perceber a possibilidade de a criatividade artística florescer, pois há um vazio na forma que se faz arte, na visão da personagem, e, ainda segundo esta, a “Musa” será apenas um fóssil ao final do século XX.

As problemáticas trazidas pelas circunstâncias armamentistas vivenciadas pela sociedade estadunidense são responsáveis pela necessidade da arte literária tomar rumos diferenciados em momentos distintos, muitas vezes, de maneira radical, por mais que se mantenha a conservação de algum caráter de consciência

² “A arte está morta,” Manson estava dizendo, “Esta não é uma era criativa”. Se você olhar dessa forma - e realmente, Cass, eu não estou tentando puxar o seu pé sobre isso - se você olhar dessa forma, você não terá nenhuma preocupação. Por mais capaz que você seja - e quero dizer isso - você acha que o mundo tem alguma utilidade para as suas coisas, mesmo que não fosse representacional, como é? Tire a coisa toda da cabeça. Uma espécie de criticismo alexandrino, patrístico, preencherá o vácuo, e depois - nada. A musa está nas últimas - olhe ao seu redor, não dá para perceber - ela está cambaleando em direção ao túmulo e no ano 2000 estará tão morta quanto o ostracoderma.”

coletiva, mesmo que fragmentada. Sidney Finkelstein pondera sobre as questões que permanecem:

Não é verdade que cada indivíduo seja um mundo isolado. É claro que diferimos uns dos outros e que a compreensão absoluta de uma pessoa por outra, no sentido de identificação total, é impossível. Pelo mesmo raciocínio, não há homem capaz de compreender, integralmente, o que significa ser mulher; nenhum branco, numa sociedade racista, jamais saberá completamente o que é ser negro; quem sempre viveu no conforto nunca será capaz de entender o que significa viver na pobreza, assim como um cristão não poderá ter as mesmas reações de uma pessoa criada no judaísmo, ou uma pessoa que vive sob certas tradições nacionais jamais chegará a compreender totalmente o que significa viver sob tradições culturais de outra nacionalidade. (FINKELSTEIN, 1969, p. 267).

A alteridade é apresentada na citação como uma característica fomentadora da produção artística. O reconhecer o outro como igual, ainda que distinto. Os grupos minoritários, marginalizados ou postos como coadjuvantes, quando não antagonistas, por uma produção literária secular, são determinantes para se reconhecer na alteridade a afirmação daquilo que constitui a própria identidade; uma questão constante na literatura dos Estados Unidos da América. E continua:

Mas assim como existem diferenças, existem identificações entre as pessoas. Vivemos todos no mesmo mundo, estamos submetidos às mesmas leis e conflitos, alcançamos nossa maturidade e libertação através dos mesmos caminhos, e aprendemos uns com os outros. (FINKELSTEIN, 1969, p. 268).

O ato de aprender a depender do contato com outro indivíduo, apreender a alteridade intrínseca daquela cultura, a necessidade de se identificar como um grupo que passa pelos mesmos desafios, ainda que sob perspectivas diferentes, incute para a postulação que o momento político-social, vivido pela sociedade estadunidense, representado pelo existencialismo presente na literatura daquele período, que denunciava a alienação pelo qual a maior parte da população passava, é, em parte, uma das razões do surgimento dos *roleplaying games*. Um entretenimento que se fez necessário, assim como outras atividades de interação, para fazer pensar a importância do conjunto, diverso, sobre o indivíduo. Algo impensável pela personagem Manson Flagg, que havia cometido abusos na

juventude e sempre conseguia seguir impune por conta de sua condição social. Quando a personagem Peter Leverett conversa com Cass Kinsolving sobre a morte, e as circunstâncias desta, de Manson Flagg, a narrativa caminha para uma justificativa do que ocorreu e do porquê aconteceu. Representando o passado, o tipo de arte que falhou e deveria mudar, está o assassinado.

2.3.2 A jornada chega ao Brasil

Quando se postula o desenvolvimento de um gênero lúdico que remonta diálogos inerentes com a literatura, desde os mitos da antiguidade, passando pela literatura medieval, notoriamente, as novelas de cavalaria, reforçado com a produção romântica, em suas diversas facetas, principalmente, a idealização da medievalidade europeia e o realismo fantástico, em que o absurdo se torna palpável, são de profunda relevância para que se compreendam as relações históricas e literárias que este gênero apresenta. Logo, ao se realizar uma observação e reflexão que levem em consideração os aspectos dos RPGs, como gênero capaz de carregar elementos literários, é necessário recorrer a uma proposição de Hans Robert Jauss em *A história da literatura como provocação à teoria literária*:

[...] o historiador da literatura somente se torna um historiador de fato quando, investigando seu objeto, encontra aquela ideia fundamental que atravessa a própria série de acontecimentos que ele tomou por assunto, neles manifestando-se e conectando-os aos acontecimentos do mundo. (JAUSS, 1994, p. 10).

Para inserir os textos que são produzidos ao redor da atividade chamada de RPG, ao ponderar sobre a citação acima, se faz necessário que se leve em consideração os aspectos históricos que circundam a produção e circulação dos livros, referentes aos jogos de interpretação de papéis e se apresente um breve panorama acerca do que se propõe observar. Tendo por base o que foi apresentado sobre a complexidade que a sociedade estadunidense passava, são cabíveis as reflexões sobre a manifestação dos jogos narrativos no âmbito brasileiro.

No Brasil, o RPG começa a ser disseminado amplamente por volta do final da década de 80 e início de 90, os primeiros anos após a ditadura civil-militar, com as primeiras traduções de obras estrangeiras do gênero e publicação dos primeiros suportes nacionais.

[...] a década de 80 será o palco para a proliferação dos *roleplaying game* no Brasil, com os primeiros exemplares desembarcando junto com a bagagem de estudantes de intercâmbio onde rapidamente se propagavam por meio da cultura do xérox. A manipulação dos eventos numa ordem cronológica (ato de avançar e voltar criado nos antigos videocassetes) e do controle de uma personagem no percurso narrativo (caso dos *videogames*) soma-se à proposta de oralidade embutida nos RPGs, gerando interesse entre os jovens, dispostos a criar e evoluir por conta própria as suas criações ficcionais. (CUPERTINO, 2011, p. 31).

Como descrito na citação, prática dos jogos de narração começa assim, trazida por estudantes que tinham contato fora do país ou viajavam para o exterior e traziam cópias de materiais, esta época ficara conhecida no meio dos adeptos da atividade como a “geração xerox”; ainda que não se possa datar o momento preciso; desta geração, saíram diversos autores do gênero, hoje, reconhecidos como precursores da divulgação da atividade no Brasil, como Carlos Klimick, J.M. Trevisan, Marcelo Del Debbio, Marcelo Cassaro etc. Por algum tempo, final dos anos 90, se difundia que o Brasil tinha o segundo maior mercado consumidor de livros e outros materiais relacionados ao gênero, como os jogos de tabuleiro.

Naquele período, como exposto na citação, as editoras nacionais lançavam os primeiros livros traduzidos, com destaque para *GURPS*, sigla para *Generic Universal Role-Playing System*. Um livro que trazia um conjunto de regras, de mesmo nome, mas sem um cenário definido. A proposta era que os leitores adquirissem o livro básico e, posteriormente, os suplementos que lhes fossem mais interessantes; estes livros secundários traziam ambientações de fantasia medieval, *GURPS Fantasy*, de ficção-científica, *GURPS Viagem no Tempo* ou *GURPS Ultratech*, de super-heróis, *GURPS Supers* etc. Havendo, inclusive, a possibilidade de juntar todos os cenários da forma que os participantes escolhessem. Abaixo, se observa a definição encontrada nas primeiras páginas da 4ª edição:

“*Sistema*” é o que ele é na verdade. A maioria dos outros RPGs começou como um conjunto simples de regras que foi sendo progressivamente remendado e modificado. Isso faz com que eles sejam difíceis de jogar. [...] O *GURPS* permite a você criar qualquer personagem que for capaz de imaginar e fazer com ele o que vier à mente. [...] “*Genérico*”. Algumas pessoas gostam de jogos ágeis e rápidos, onde o árbitro toma a maior parte das decisões para manter o andamento do jogo. Outros preferem um grande nível de detalhamento, com regras definidas para cada possibilidade. A

maioria de nós, contudo, se situa em algum ponto entre esses dois extremos. [...] “*Universal*”. Sempre achei bobagem as editoras de RPG publicarem um conjunto de regras para fantasia, outro para faroeste, mais um para ficção-científica e outro para super-heróis. [...] “*Interpretação*”. Este não é apenas um jogo de matar-e-pilhar. As regras foram projetadas com o objetivo de possibilitar uma boa representação dos personagens. O *GURPS* é um jogo no qual você assume a identidade de outra pessoa e finge *sê-la* durante algum tempo. (JACKSON; PULVER; PUNCH, 2010, p. 5).

A liberdade de inserir cenários às regras apresentadas pelo *GURPS* permitiu que este se tornasse um dos RPGs mais populares do público brasileiro por muito tempo. Esta ausência de um “cenário oficial” do sistema de regras também propiciou a criação livre de muitas ambientações extraoficiais. Entretanto, apesar da popularidade e disseminação, o *GURPS* não era o único que se introduzia ao público nacional no início dos 90.

Tais quais os pioneiros norte-americanos, os brasileiros que trouxeram a prática para o Brasil e a desenvolveram em suas primeiras linhas, essencialmente nacionais, também advinham de uma situação civil-militar cheia de tensões e, no caso dos brasileiros, de exceção - este fator se associa aos temas dos primeiros livros aqui criados: desde o pioneiro *Tagmar*, situado em um mundo fantástico medieval dentro de um contexto de conflitos entre povos de diferentes culturas, passando pelo histórico *Desafio dos Bandeirantes*, que situava os personagens em um conflituoso panorama colonial preenchido por criaturas advindas de lendas e mitos, ao polêmico *Era do Caos*, apresentado em um Brasil “futurista” em meio a uma distopia elitista, teológica e com elementos sobrenaturais.

No RPG *Tagmar*, os jogadores são convidados a participar de aventuras num mundo fantástico muito semelhante aos mundos de fantasia mais clássicos norte-americanos e seu conjunto de regras também segue o estilo de tabelas dos primeiros *roleplaying games*. A editora que lançou *Tagmar* não existe mais, desde o final dos anos 90, entretanto, uma segunda edição foi retomada em 2004 e, posteriormente, parte do mesmo grupo de antigos jogadores, que fomentaram a segunda edição, conseguiu lançar a terceira edição, agora, distribuída de forma gratuita pela internet. Com diversas adequações de regras e adaptações narrativas para o cenário, *Tagmar* ainda mantém em essência muitos dos elementos da primeira edição.

Nelson Rodrigues costumava reclamar de um fatal *Complexo de Vira-Lata*. Aquele sentimento de inferioridade que impede o brasileiro de valorizar o que se faz no seu país. Pois nada, além do dito complexo, pode explicar o preconceito em relação a Tagmar, que, no entanto, há mais de 25 anos, têm provado nas mesas as suas qualidades. É a elas, de fato, e não à origem do jogo, que se deve a fidelidade dos tagmariansos. [...] Nascido em 1991 com o honroso título de “1º RPG Brasileiro”, Tagmar, publicado então pela GSA, traz uma série de novidades (para os RPGs da época) sendo que a principal era ter tudo que um RPG precisava em um único livro: regras, ambientação, magias, criaturas e uma aventura pronta. Na época os RPGs eram importados e necessitava-se ter vários livros para jogá-los. Devido a essas características, que incluíam novas ideias como, por exemplo, o inédito conceito da Energia Heroica, em pouco tempo, o Tagmar se tornou um sucesso, reunindo um grande número de fãs. [...] Este sucesso perdurou até quase o fim dos anos 90, quando em 1997 a editora GSA fechou. Sem uma editora para dar continuidade, o Tagmar ficou estagnado e com o passar do tempo, praticamente caiu no esquecimento. (RODRIGUES et al., 2018, p. 11).

A conexão entre o início da prática dos jogos narrativos e o estado de exceção que o brasileiro vivenciava fica exposta na escolha do escritor que os autores da versão mais recente de Tagmar referenciam: Nelson Rodrigues, e uma das suas mais famosas expressões; adiante nesta tese, o texto do dramaturgo repleto de antagonismos será retomado e discutido junto ao contexto em que se expressou. Havia uma necessidade dos praticantes de RPG no Brasil de criar algo novo, mesmo que, inicialmente, se pareça com os títulos advindos dos EUA. Entretanto, não demorou até que surgissem jogos de interpretação de papéis inspirados na história nacional, e esta busca por um material local e discussão sobre este retomam à citação a Jauss, haja vista que é esta conjuntura singular – histórica e social – que é utilizada como reflexos das obras em discussão.

O Desafio dos Bandeirantes, de Carlos Eduardo Klimick Pereira, Flávio Maurício Andrade e Luiz Eduardo Ricon de Freitas, coloca as personagens em uma Terra de Santa Cruz semelhante, porém, muito diferente daquela historicamente conhecida nos séculos XVI e XVII. Há a possibilidade de jogar com nativos ameríndios ou africanos, mas as personagens principais são os bandeirantes europeus ou mestiços que devem enfrentar as lendas inspiradas na imagem idealizada que se fazia presente no pensamento europeu daquele período.

[...] As aventuras deste RPG se passam na Terra de Santa Cruz, que é inspirada no Brasil Colônia do século XVII. Os jogadores viverão

aventuras em um território ainda selvagem e inexplorado, enfrentando os perigos da selva, tribos hostis, feras perigosas e monstros estranhos. [...] As antigas superstições, mitos e lendas estão presentes e são reais. Assim como a magia, manipulada por representantes das três raças: branca, negra e indígena. [...] A Terra de Santa Cruz faz parte de um mundo fictício onde a história seguiu um curso similar à nossa, guardando algumas diferenças significativas. O Tratado de Santa Luzia entre a Igreja Católica e a Coroa Lusitana, por exemplo, proibiu o apresamento e a escravidão dos indígenas no Novo Mundo, protegendo as Missões Jesuíticas. O tráfico de escravos indígenas ainda subsiste mas apenas de forma clandestina. [...] Em virtude destes fatos, a principal atividade dos bandeirantes no jogo é a procura de metais e pedras preciosas, o combate a tribos hostis e salteadores, a escolta de caravanas e o comércio entre as vilas da região e a exploração de novos territórios. (PEREIRA; BETTOCCHI; ANDRADE, 1992, p. 2).

Os autores apresentam as semelhanças e diferenças entre o material real no qual se basearam e a proposta ficcional do livro. Contudo, utilizam diversos termos em que se pode verificar a compreensão estereotipada dos nativos e seu ambiente; “selvagem”, “hostis”, “raças”. Ainda, há a necessidade de se tornar heroica a ação dos bandeirantes na colônia, pois, de acordo com a história do cenário, o tráfico humano está proibido, e, logo, algumas das principais ações dos exploradores, aprisionar nativos e “apaziguar” nações inimigas, não existem. O bandeirante assume o manto do herói que irá atravessar terras desconhecidas e perigosas, desbravar caminhos para o bem comum, e inscrever seu nome na história.

Por mais que a proposta dos dois RPGs nacionais descritos anteriormente, *Tagmar* e *O Desafio dos Bandeirantes* sejam o desenvolvimento de jogos de interpretação de papéis nacionais, ambos acabam por apresentar diversos aspectos que os aproximam dos clássicos advindos dos EUA. O primeiro notoriamente por apenas apresentar um cenário fantástico medieval feito por brasileiros, com regras próprias, e o segundo por representar as categorias de personagens e posturas dos jogos estrangeiros, a partir de personagens estereotipadas ou idealizadas de figuras históricas e sociais do Brasil colonial. Sobre este pensamento aponta a historiadora Laura de Mello e Souza:

Os habitantes de terras longínquas que os europeus acreditavam serem fantásticas constituíam uma outra humanidade, fantástica também, e monstruosa. Conforme ocorreram as grandes descobertas, foram elas da Índia à Etiópia, à Escandinávia, e

finalmente à América. No mundo precário do homem medieval, surgia a necessidade de nomear e encarnar o desconhecido a fim de manter o medo nos limites do suportável: os monstros descritos pela religião (Satã), monstros descritos pelo bestiário (unicórnio, dragão, formiga-leão, sereias, etc.), monstros humanos individuais (aleijados, tarados) e monstros que habitavam os confins da Terra, parecendo-se com homens normais (ou seja, europeus do oeste) mas trazendo traços monstruosos e hereditários. (SOUZA, 1989, p. 49).

De acordo com a citação da estudiosa, as características monstruosas associadas aos nativos da América eram constantes. Da mesma forma que povos à margem da sociedade europeia dos grandes centros comerciais e de conhecimento escolástico. A nudez, a poligamia e os rituais antropofágicos irão reverberar esta imagem sobre os europeus que carregam este tipo de visão a respeito dos “homens dos confins do mundo”, diluindo em grande parte o pensamento de “homens puros e inocentes” que vieram a ser propagados pelos jesuítas e outros religiosos.

Os bestiários produzidos por viajantes e estudiosos do período, apresentavam as características detalhadas de criaturas, algumas até mesmo verdadeiras, ainda que raras para a visão europeia, normalmente criaturas que encarnavam a aparência de diversas outras em uma só. Os monstros humanos são carregados de preconceitos advindos de interpretações livres de textos sagrados, que se mesclavam ao folclore de diferentes regiões europeias, e escarneciam e marginalizavam indivíduos vistos como diferentes do padrão estabelecido pela Igreja Católica. Os traços hereditários descritos nos remetem à maldição que supostamente os nascidos longes das terras cristãs carregavam, e, portanto, a característica demoníaca será algo comumente associado a estes também. Sobre este aspecto demoníaco, seu conceito será abordado e discutido com mais detalhes posteriormente.

Ao procurar adentrar o mercado editorial, naquele momento, voltado para RPGs urbanos, há *Era do Caos*, onde as personagens são humanas ou criaturas sobrenaturais que vivem uma realidade perturbadora em um “Brasil” esfacelado por problemas políticos, sociais e ambientais. Uma imagem do final da segunda década do século XXI, idealizada nos anos 90:

O mundo gira, os séculos passam, e parece que continuamos na mesma desde Cabral e Colombo. Se havia alguém imaginando que a globalização ia trazer os países de terceiro mundo para dentro da

nova ordem, a recessão o trouxe para a dura realidade. Acompanhando a tendência mundial, inúmeras empresas de porte médio faliram, ou foram compradas. Com isso, a concentração de renda aumentou ainda mais e os sindicatos enfraqueceram. (PEREIRA; BETTOCCHI; ANDRADE, 1997, p. 6).

Este tipo de abordagem presente em *Era do Caos* seguia a tendência do mercado internacional, que lançava RPGs com temáticas urbanas voltadas para o público adulto, explorando conspiração governamental, organizações sobrenaturais ocultas, distopias tecnológicas, decadência e degeneração social. A restrição a um público mais maduro dificultava a expansão deste tipo de livro, mesmo que se difundisse entre diversos praticantes. Mas o mercado nacional também se adaptava rapidamente à popularidade crescente, naquele período, dos jogos de interpretação de papéis.

Defensores de Tóquio é publicado em 1998, em formato revista, portanto, vendido em bancas de jornais, uma alternativa para leitores que não possuíam poder aquisitivo para obter os livros mais caros, que estavam nas prateleiras de livrarias. Em grande parte, o preço elevado de muitos livros de RPG se devia ao fato de serem obras traduzidas, e portanto necessitavam da participação de outros profissionais para a publicação final. A obra apresenta uma paródia das mais diversas séries japonesas que estavam populares na década de 90, sejam as que possuíam atores ou as que eram desenhos animados. Teve várias reimpressões e novas versões, mantendo a essência cômica.

O jogo que você tem em mãos chama-se 3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição. Este é principalmente um jogo de heróis poderosos. Ele se baseia em videogames e anime (desenhos animados japoneses). É um jogo de armas mágicas, armaduras robóticas, monstros que devoram prédios, torneios que decidem o destino de mundos, e artistas marciais que disparam energia pelas mãos. (CASSARO, 2003, p. 6).

A citação acima vem da edição “revisada, ampliada e turbinada”, como exposto na capa. Estas adequações do 3D&T fizeram com que sua popularidade aumentasse, e as vendas eram cada vez maiores por sempre apresentar um valor muito baixo se comparado aos livros traduzidos. O material físico mais simples, no formato revista, também colaborava. Todavia, muitos eram os jogadores de RPG que desdenhavam do conteúdo e das regras do *Manual 3D&T*, principalmente,

praticantes mais antigos e entusiastas do subgênero voltado para adultos, estes alegavam que este jogo de interpretação de papéis não possuía as referências literárias mais “clássicas” que os jogos de suas preferências continham. Não estavam, de todo, longe da verdade.

Como este arcabouço literário se inseria?

2.4 RPG e a crônica literária

Nos livros dos cenários *World of Darkness* e *Chronicles of Darkness*, das editoras norte-americanas White Wolf e Onyx Path, respectivamente, o conjunto de textos escritos ou apenas narrados criados pelos participantes é chamado de “crônica”, e aqui se compreende como um texto de composição semelhante a uma crônica literária, contudo, construída de maneira conjuntamente - cada membro da mesa é responsável por ela em maior, normalmente o narrador, ou menor grau, os jogadores. Como a maioria das crônicas conhecidas atualmente, há um viés jornalístico inerente ao gênero, pois nestes os autores traçam descrições, narrações que se fundem a seu parecer sobre determinado objeto apresentado. Dentro das sessões de jogos de interpretação de papéis, o caráter da crônica surge, a partir dos testemunhos das personagens, sejam dos jogadores ou do narrador. Não é uma crônica que será publicada em um periódico para apreciação de leitores diversos, e sim, será um material construído em conjunto por aqueles que estão vivenciando experiências ficcionais em diferentes perspectivas. Enquanto os jogadores descrevem as ações e pensamentos de suas personagens a respeito daquilo que é narrado, o narrador deve refletir sobre estas ações e manifestar seus efeitos sobre suas próprias personagens, aquelas que não pertencem aos jogadores. Sobre o testemunho de personagens presentes em uma crônica literária que disserta sobre a obra de Guimarães Rosa, *Grande Sertão Veredas*, comentam os pesquisadores Waldete Freitas Barbosa e Sílvio Augusto Holanda no texto *Guimarães Rosa, Cronista de Guerra*:

Por meio do testemunho dos personagens, toma-se conhecimento das grandes batalhas contra as intransigências humanas, das suas vitórias, quedas e, o mais importante, como conseguiram denunciar ao mundo as tristes experiências que viveram não só em período de guerra, mas em diferentes contextos. [...] Toda nação se gaba de uma história singular, que, embora repleta de histórias de paz e

guerra, liberdade e escravidão, vitórias triunfais e amargas derrotas, deve ser entesourada. Os monumentos nacionais contam e criam um senso de identidade nacional à medida que a história do país se torna a história pessoal de seus habitantes. (BARBOSA; HOLANDA, 2013, p. 272).

Pode se ressaltar, a partir da citação e o que já foi exposto, por meio do testemunho, de um ato de narrar e outro de ouvir se absorve o conhecimento de determinado fato, neste caso, associado a uma tradição nacional, fato que permite fomentar, sob diferentes, perspectivas algo que se entende por coletivo ou “identidade nacional”. O exemplo, a partir da obra de Guimarães Rosa, é intencional, na medida em que esta obra conta uma trajetória, uma jornada, atravessada por um grupo de pessoas, que entram em diferentes desafios e conflitos no decorrer da narrativa, que ocorre do ponto de vista da personagem principal, que viveu para relatar o que aconteceu.

Como já exposto, nascidos, como diversas outras manifestações, nas tensões entre o bloco capitalista e o bloco socialista, os jogos de interpretação de papéis possuem, ou tinham, com mais intensidade, no início de sua difusão, a necessidade de que o “mestre” elaborasse desafios para seus jogadores, desafios estes que seriam mais complexos com o desenvolvimento, nível, das personagens – quanto maior os níveis, mais hábeis e fortes se tornam. Todavia, na maioria das vezes, assim como as personagens ficam mais experientes e complexas, também se tornam mais problemáticas, podendo carregar questionamentos advindos do início da trama, por meio de decisões que tomaram e atitudes que tiveram.

Ao se afirmar, portanto, que, em sua origem, os jogos de interpretação de papéis são produto dos silenciosos, ora nem tanto, conflitos da Guerra Fria, seus participantes podem ou não, intencionalmente, estar representando aspectos de uma disputa política de instâncias superiores, que estão além destes, logo expondo classes: oprimidos (normalmente as personagens dos jogadores) e opressores (as personagens do narrador). Observa-se uma citação de Walter Benjamin em *O anjo da história*:

A luta de classe, que um historiador formado em Marx tem sempre diante dos olhos, é uma luta pelas coisas duras e materiais, sem as quais não podem existir as requintadas e espirituais. E, apesar disso, estas últimas estão presentes na luta de classes de modo diverso da ideia dos despojos que cabem ao vencedor depois do saque [...] Elas

porão permanentemente em causa todas as vitórias que um dia coube às classes dominantes. (BENJAMIN, 2013, p. 10).

De acordo com tal premissa, pode-se afirmar, que ao jogarmos RPG, sempre se estará a colocar a disputa entre dominantes e resistentes - e os antagonismos presentes em ambos. Os “despojos”, todavia, na encenação proposta pela interação, não caberá apenas a um, mas a todos como a representação da experiência obtida em grupo. E, logo, é possível que, neste contato, os participantes reflitam, a partir da repetição de cenas e de situações e discursos históricos, acerca do seu papel em toda conjuntura político-social em que estão inseridos; quando se encena a resistência, a opressão também é representada; se a história recente fora erguida sobre classes, as representações deste tempo serão desenvolvidas da mesma maneira, entretanto, há de se levar em consideração que, de acordo com Jauss (1994), não se deva cair na simples necessidade de verificação de que o produto, a obra ou a crônica, busca refletir da realidade, o que de acordo com o estudioso, fora um equívoco comum de diversas análises marxistas de obras literárias. Como inicialmente comentado, sempre haverá significados que ultrapassam os limites e categorias apresentados nas regras ou cenário do jogo:

No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa [...] Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (HUIZINGA, 2010, p. 4).

Assim se reafirma que ao herdar as regras dos jogos de tabuleiro chamados *war games*, que trazem dados, cartas e mapas, que são utilizados para refletir batalhas, o RPG precisará adaptá-las para a improvisação teatral, na qual são necessárias a atuação e a interpretação das situações que se desenrolam na trama criada; logo se reforça a nomenclatura *role-playing game* ou “jogo de interpretação de papel” - os participantes atuam, encenam e falam como a personagem faria. Não são apenas exércitos e soldados lutando sob um estandarte, mas também sujeitos que refletem sobre a circunstância de barbárie em que estão inseridos.

De início, como anteriormente discutido, os primeiros livros do gênero tratavam de “fantasia medieval”, “capa e espada”, “masmorras e dragões” etc. Muito

motivado pela aproximação com as obras literárias de J. R. R. Tolkien. Como já descrito, primeiro RPG, e ainda o mais famoso e jogado, foi, e é, *Dungeons & Dragons* que teve versões posteriores com inovações em regras e cenários. Afirma Rodrigues (2004, p. 69): “*Advanced Dungeons & Dragons* (2ª. Edição) é uma evolução do primeiro *Roleplaying Game* criado por Gary Gygax e Dave Arneson na década de 1970, o *Dungeons & Dragons*.” Uma adaptação para desenho foi feita, conhecida no Brasil como *Caverna do Dragão*, nela um grupo de jovens de um mundo trivial, como o nosso, é arremessado em um mundo fantástico, em cada capítulo, quando não precisam lidar com problemas enfrentados por povos de diferentes raças e vilarejos, lhes é dada a oportunidade de voltar para casa, tal chance jamais alcançada por diversos problemas; a série não teve o episódio final exibido, o que, acidentalmente, nos remete ao ditado comum entre os jogadores: “o RPG é para sempre”.

De fato, uma das características que afastam o *roleplaying game* de um jogo, é o fato de que ele não precisa ter um final, ainda que possa finalizar arcos ou crônicas - como capítulos de um livro, muito menos apresentar um vencedor final ou perdedores; esses papéis podem e, muitas vezes, são meramente temporários.

Os fatores acima podem ser assimilados e apreendidos, principalmente, quanto ao afastamento da competitividade que a prática possui, a partir da participação e da interação na atividade e isso fora notado por estudiosos da área da Educação, que, desde o início dos anos 90, começaram a utilizar o RPG como uma ferramenta possível de auxílio à aprendizagem e à leitura. Em um próximo tópico será apresentado como as postulações destes estudiosos entram em acordo com a posição de pesquisadores da área do ensino, e de como este começo de estudo sobre os jogos de interpretação de papéis é válido para uma discussão e reflexão como um gênero literário.

Neste ponto, se retoma o postulado que cada livro de RPG apresenta um mundo, ou “mundos”, aquilo que é o cenário e a ambientação aonde a narrativa irá se passar; poderia ser em um ambiente semelhante à Europa medieval, como em *D&D*, no Brasil colonial fantástico, que se percebe em *O Desafio dos Bandeirantes*, na pré-história da humanidade ou em um mundo semelhante ao nosso, mas com outra história de criação. Muitas vezes, para ilustrar ou exemplificar os espaços, as personagens e as regras, os textos como os contos ou as novelas ocupam espaço considerável dentro dos livros.

Assim como no *Kalevala*, do povo finlandês, e no *Sehaypóri*, do povo saterê-mawé, os mitos da criação do mundo são fundamentais, neles são expostas as razões basilares da existência da realidade. Em muitos livros de RPG uma realidade muito diferente da que vivenciamos é evocada. Os primeiros jogos de interpretação de papéis apresentaram mundos completamente diferentes, com outros vilarejos, outras cidades, outras nações e povos. Em diversos aspectos faziam referências ao nosso mundo e sua geografia.

A partir do que já foi apresentado, é possível ponderar sobre como os elementos próprios de um texto literário podem ser verificados em textos presentes em livros de jogos de interpretação de papéis; tomemos como exemplo um mundo de RPG muito conhecido no Brasil, sua primeira aparição foi nas páginas da revista *Dragão Brasil*, ganhou algumas versões de encarte na mesma revista e livro impresso; inicialmente, apresentava regras para *3D&T*, *GURPS* e *AD&D*, depois apenas para *3D&T*, sucessor de *D&T* e de *AD&T*, em seguida ganhou sua própria revista de mesmo nome, que trazia regras para os três sistemas; em seguida nas publicações mais recentes voltou ao *D&D*. De criação originalmente dos escritores e roteiristas Marcelo Cassaro, J. M. Trevisan e Rogério Saladino, *Tormenta*, apresenta o mundo de Arton:

Tormenta é um RPG, *Role Playing Game* - um jogo de interpretação de papéis. E embora seja constantemente chamado de jogo, na verdade não é. [...] Não se pode vencer ou perder um jogo de RPG. Se você vai ao cinema ver uma história de ação, aventura, horror humor... Não importa o gênero, não existe disputa. Heróis e vilões podem lutar na tela, mas você - o espectador - não “vence” ou “perde”. Você apenas se diverte [...] Assim é também o RPG. Amigos reunidos para participar de uma aventura e vencer um desafio. Vocês podem triunfar ou falhar diante desse desafio - isso não é tão importante. O mais importante é contar uma boa história, que entretenha a todos. (BRAUNER et al., 2017, p. 17).

O mundo de Arton apresenta diversos elementos dos *roleplaying games* clássicos, mas com problemáticas ligeiramente diferentes, entre elas, como o nome sugere, a “Tormenta”, que é uma ameaça em forma de chuva ácida, névoa corrosiva, nuvens escarlates que ofuscam a luz e criaturas semelhantes a humanos, insetos e demônios; indiscriminadamente, arrasa cidades, reinos, vilarejos e regiões selvagens. *Tormenta*, o cenário, também coloca os elfos, normalmente, vistos como ativos e admiráveis, principalmente, a partir da visão proposta no mundo de J. R. R.

Tolkien em *O Silmarillion* (2006), como resignados e magoados, pois perderam o território que lhes era por direito, foram massacrados numa guerra contra “goblinoides”, os orcs, ogros, bugbears, goblins, hobgoblis e humanos a serviço destes.

É necessário reafirmar que existem dois tipos de textos presentes nos impressos de jogos de narração que são pertinentes para avaliação. Um deles é o de tipo descritivo-explicativo, seja de ambientação, cenário ou regras, o exemplo anterior trata de um desses: um texto de apresentação. O outro tipo, os de “intenção literária” são textos ficcionais, normalmente, em forma de conto ou novela, que têm a intenção de imergir o participante no clima proposto pelos autores dos livros, relatam testemunhos de personagens ou crônicas históricas de um determinado povo, às vezes, poemas, diários de viajantes e canções, mitos e lendas registradas por algum bardo ou trovador. Do mesmo livro anteriormente citado:

Abri os olhos e vi que estava em um mundo novo. [...] A cabeça doía. Ao redor, sombras. Levantei com dificuldade, buscando apoio em uma parede. Tentei lembrar de como chegar ali, mas minha memória era breu. [...] Havia luz à frente. Minhas pernas estavam fracas, eu ameaçava a cair a cada passo. Que lugar era aquele? De alguma forma, eu sabia ser um novo mundo - mas como sabia? Segui em direção à luz, meus olhos se ofuscando, e então aceitando a luminosidade. Minhas pernas ganharam força, corri os últimos passos. [...] E o mundo se abriu para mim. (BRAUNER et al., 2017, p. 5).

A citação é parte de um conto chamado de *Um Mundo Novo* que está espalhado por todas as introduções dos doze capítulos e no final do último capítulo. A personagem acima, que descreve a confusão em que se encontra, é Gideon, o protagonista que irá passar por diversos desafios até encontrar o destino que revelará quem ele é. Cada parte do conto revela algum aspecto importante para o RPG *Tormenta*, mas também apresentará referências a outros textos literários, assim como recursos próprios de obras do cânone literário ocidental.

Gideon irá passar por vários desafios ao lado de Flappo, um carismático halfling, uma raça inspirada nos hobbits de J. R. R. Tolkien, que juntos tentarão descobrir quem é Gideon, quem o fez perder a memória, e o porquê deste feito. Irá se descobrir, no desenrolar dos eventos em que vários aspectos do mundo de Arton são apresentados, que o próprio Gideon fez isso a si por amar a aventura e o desafio e, principalmente, por não ter encontrado nenhum adversário que lhe fosse à

altura, depois de ter se tornado um tirano que devastou vilas e saqueou territórios, derrotando todos que se opuseram a ele, por fim, se trancafiou em uma fortaleza. Logo percebeu que precisava de um novo desafio. Portanto, elaborou um estratagema mágico em que ele mesmo deveria se desafiar e, ao final descobrir, se gostaria de permanecer assumindo o que é, ou perdendo a memória para tentar viver outra vida mais uma vez. O herói que fora vilão, que havia sido herói, confronta seu passado, seu outro eu, seu futuro, constantemente, como uma maneira de ludibriar seu destino como antagonista, mantendo-se, repetidas vezes, como um herói na busca em saber quem é. Esta é uma característica marcante nas sessões de RPG; por mais que as personagens sejam definidas por arquétipos pré-determinados, suas atitudes, diante da narrativa são o que irão compor a verdadeira natureza da personagem.

Nos livros básicos que tratam do cenário *Mundo das Trevas*, cenário classificado para maiores de idade, diferente do que se propõem em outros livros de jogos de narração, os mestres são chamados de narradores e diferente daquilo que é proposto em outros RPGs, não contam aventuras, mas narram crônicas, e a associação a outro gênero literário, que não o conto ou o romance, é proposital pela forma como ocorre a narração e a interatividade, fato que está diretamente associado ao gênero crônica e que foi relatado na introdução deste tópico. Um gênero literário que carrega uma discussão sobre sua definição recente e que é discutida no tópico seguinte.

2.4.1 Discussões crônicas

É plausível, no senso comum, que muitos venham a pensar atualmente, ainda, em obra literária como produções em poesia ou prosa. A primeira, por carregar tal título desde a produção que ocorria na antiguidade; a segunda, por ter se erguido como Literatura, posteriormente, ao longo de diversos períodos históricos. Entretanto, sabe-se, já há algum tempo, que tanto o ensaio e a crônica, cada vez mais, têm se inserido na diversidade e, algumas vezes, no restrito mundo das obras de reconhecimento literário. É cabível salientar que nem sempre foi assim. Por vezes, o caminho que fora percorrido pelo gênero da crônica fora de ampla discussão. Esta tese não se remeterá aos primórdios, algo que certamente acarretaria em mais páginas, além das possíveis para as aqui postas, mas somente

a sua trajetória no Brasil, a partir do final do século XIX, que já nos é suficiente para o objetivo a ser alcançado nestas linhas.

Tomando por base as exposições do estudioso Antonio Candido (1992) que afirma que a crônica fora verificada, muitas vezes, como um “gênero menor” e, para sustentar tal proposição, disserta que esse gênero está ausente de muitos tomos sobre História da Literatura, que possuem um grande repertório de romancistas, dramaturgos e poetas que chegaram à consagração. Para além, ressalta que não se conhece nenhum Prêmio Nobel de Literatura que tenha sido dedicado tão somente ao gênero da crônica, até o momento que dispôs estas palavras, mesmo que a qualidade do cronista fosse considerada de grande valor literário. No entanto, se de um lado esta é desprovida da nobreza posta a outros gêneros literários, do ponto de vista da “alta literatura”, de outro, ao estar longe dos “bastiões literários superiores”, o gênero da crônica está mais próximo daqueles se se dispõem sobre ela; esta está mais próxima do leitor. E isto ocorre, do ponto de vista do crítico, em virtude do fato do gênero tratar justamente de assuntos rotineiros e cotidianos, vazados numa estrutura formal de aparência despreendida, fazendo uso de uma linguagem que se identifica àquela dos leitores. Em *Vampiro: A Máscara* há uma definição próxima das afirmações de Antonio Candido:

A crônica é a história global que o Narrador deseja contar. Ela é constituída por uma série de histórias menores onde os personagens dos jogadores são as personalidades centrais. Pense em uma crônica como uma coleção de livros que narram uma história longa e complicada. Cada livro é uma história individual, quebrada em capítulos, e então, em cenas. Os acontecimentos de cada história dependem muito do rumo da crônica como um todo. Esta é a etapa de desenvolvimento mais exigente e demorada para o Narrador. [...] (ACHILLI et al., 1999, p. 257).

Portanto, essa aparente forma mais “humilde” da crônica acaba por justificar que a abordagem dos assuntos postos por esta seja mais próxima da realidade do leitor, pois esses temas são tratados com uma linguagem que transmite familiaridade ao destinatário, no caso da citação acima, aos jogadores. Portanto, há uma tentativa de convencer, adentrar seu paradigma de opiniões, daquele que lê; de realizar uma assimilação da matéria descrita por aquele que a produz.

Para tal, Antonio Candido (1992) ressalta que os outros gêneros não são superiores à crônica ou tão distantes da realidade do leitor, apenas que os assuntos

abordados por estes gêneros, a forma como são desenvolvidos e a linguagem que podem vir a apresentar são típicas de pressupostos em que se espera eloquência, o que nem sempre compõe o propósito da produção do cronista. O texto disposto pela crônica considera ou vê grandeza nas coisas miúdas e as expressa sem as pompas da linguagem. No entanto, isto não se distancia da produção poética e daquilo que se supõe como verdade. Esta se propõe a se tornar íntima das aspirações, aflições e ânsias do leitor e, no caso do RPG, do jogador, ora ouvinte da narrativa.

Pode-se entender que essa aproximação para com o leitor e com seu cotidiano mais íntimo não se deve somente à linguagem ou à abordagem que são utilizadas, mas também ao suporte que, comumente, viabilizava a difusão do gênero: o jornal, algo que, com advento da internet, também apresenta o *blog* e o *vlog*. Tais suportes buscam dialogar, inevitavelmente, com a perspectiva assumida pelo autor. Ainda mais, no caso da internet, que filtra a preferência de seus usuários. Para Antonio Candido (1992), nas primeiras linhas de *A vida ao rés do chão*, a perspectiva dos cronistas não é a dos que escrevem do alto de veículos informativos, todavia, estes estariam mais próximos daquilo que considera o “rés do chão”. Logo, a crônica, em princípio, não tem pretensão de ser algo durável, uma vez que é veiculada em suportes, geralmente, após a leitura ou visualização destinada ao descarte como papel ou, de certa forma, desnecessária em nova visualização em casos postos na internet. Este fato, de certa maneira, tira-lhe a pompa formal, normalmente, proposta por um livro de romance e a aproxima do espectador. Entretanto, como se sabe, a crônica poderá passar a outros suportes, chegando ao suporte livro, seja por vontade de seus criadores, seja por iniciativas de editores. Mas isso só virá a ocorrer no século XX e, até então, início do século XXI, depois de um longo caminho trilhado por este gênero.

O percurso histórico da crônica ocorreu de maneira gradual. Conforme Antonio Candido (1992) e Jorge de Sá (2002), na obra *A crônica*, antes de se firmar e se constituir como um gênero estabelecido, chegando atualmente a figurar-se no formato livro, como já afirmado; a crônica teve suas primeiras manifestações ocorridas apenas em um espaço particular, que se chamava folhetim. O folhetim era, em princípio, um espaço restrito que se localizava no rodapé do jornal. Nesse espaço, surgido no século XIX, eram tratados assuntos dos mais diversos, muitos dos quais cotidianos, como questões políticas, sociais, artísticas etc. Praticamente, tudo o que pudesse informar os leitores dos fatos ocorridos naquele dia ou naquela

semana eram assunto do folhetim. Diversos foram os autores consagrados da Literatura Brasileira que o utilizaram para dar voz às suas opiniões. Há os exemplos de cronistas do século XIX e primórdios do século XX: o romancista Machado de Assis, o poeta Olavo Bilac e Paulo Barreto, conhecido como João do Rio.

O renomado escritor Machado de Assis, em reflexão sobre a natureza e função daquilo que seria o “folhetim”, que nessa época apresenta função similar ao da “crônica” que estava por surgir, assinala sua união entre o fútil e o útil, a combinação de seriedade com a frivolidade, a sua necessidade de tomar os mais diversos assuntos por mote. Para Machado de Assis, o folhetinista pode ser comparado a um “colibri”, um pequeno pássaro que não escolhe onde pousar ou se nutrir.

Quando o cronista trata o folhetinista como “colibri”, que pousa de tema em tema, sem se manter por muito tempo em um especialmente, Machado de Assis, ainda jovem, expressa muito bem qual era, e ainda é, o papel do folhetim, atualmente o objeto que se denominado como crônica, na sociedade de seu tempo. Entretanto, o folhetim a que Machado de Assis se referiu não é o romance folhetim, praticado por ele, por José de Alencar, Aluísio Azevedo e tantos outros escritores oitocentistas. Este romance folhetim ganhou esse nome justamente, porque ocupou o espaço do folhetim nos rodapés dos jornais, transferindo-os para outras colunas. Portanto, afirma-se que ambos acabavam por apresentar-se no mesmo espaço; um servindo-se de um fato ocorrido, explicitando uma opinião, e o outro produzindo uma narrativa de natureza ficcional. Sobre a configuração artística da ficção, aponta Karlheinz Stierle:

Um passo adiante e, no meio tão-só da linguagem, está a ficção autotélica. Ela é, ao mesmo tempo, a máxima intensificação do imaginário, na medida que o imaginário, para atingir sua maior descarga, precisa sobretudo de configuração artística. (STIERLE, 2006, p. 16).

A afirmação proposta pelo crítico alemão vai ao encontro do que, para Jorge de Sá (2002) é importante: reiterar sobre a diferenciação que a crônica aos poucos assume, quando comparada aos outros gêneros. De seu ponto de vista, a crônica acaba por ganhar, com o passar dos tempos, uma identidade mais próxima daquilo que se espera de uma obra literária, o que se assemelha com a aquisição do caráter autotélico, apontado pelo teórico alemão, em que a intensificação do

imaginário sobrepuja o caráter mimético e se aproxima do aspecto poético. Em outro ponto de *Vampiro: A Máscara*, em que os autores ajudam os futuros narradores a desenvolverem suas próprias crônicas, se observa a necessidade de criar esta ponte de assimilação:

Com os temas escolhidos e o esboço da crônica em mente, você precisará estabelecer os eventos que levaram cada personagem ao Abraço e posteriormente ao grupo, bando ou ninhada. [...] Depois da não-vida ter sido concedida aos personagens, ainda é preciso saber como todos eles se uniram em um grupo. Apresentar os personagens uns aos outros e assistir à formação de um relacionamento durante o rumo da primeira história pode dar aos jogadores uma grande percepção da química do grupo e estabelecer o palco para possíveis conflitos. [...] (ACHILLI et al., 1999, p. 261).

Estas estratégias de composição de uma crônica dentro de um RPG dialogam com aspectos percebidos por Jorge de Sá (2002), pois ao se referir a João do Rio e sua obra *As religiões do Rio*, e a Rubem Braga, literato mais recente que apresenta trato similar ao apresentado por Paulo Barreto, percebe-se que não apenas o enfoque vem a mudar, mas também a estrutura e a linguagem utilizada. Por mais que aproxime a crônica de gêneros literários de fato, o crítico assinala que em outros gêneros, como o romance de folhetim e o conto, o autor elabora personagens, cenário, tempo e atmosfera para sua composição, diferente do que ocorre com a crônica que se apresenta de forma mais livre, haja vista que o fato apresentado não é exposto por um narrador que, muitas vezes, é uma personagem, e sim por um repórter, alguém que exerce uma função e responsabilidade de importância para com as informações expostas.

O estudioso Jorge de Sá (2002) considera a crônica um gênero jornalístico que pode ser coberto de características literárias. Enfatiza o fato de que a crônica deve relatar fatos de forma detalhada e mais próxima de como ocorreram, ou ser fiel ao momento circunstancial em que é produzida, contudo é recriada pela linguagem do cronista: criando espaços de ficção.

A partir das reflexões acima, já se pode perceber uma grande diferença existente em relação ao conto ou a qualquer outro gênero literário, que aparenta não sofrer tais limitações. Outro fator de diferenciação necessária, como já relatado como aparente semelhança, seria o tamanho: o tamanho do conto é proposital à narrativa que esteticamente necessita atingir em poucas linhas seu clímax, já a

crônica limita-se a um espaço menor por dividir, no jornal ou nos suportes de internet, tal espaço com notícias e outras matérias de assuntos similares ou diversos. O tempo disponível também é outro fator determinante. Bem como os outros gêneros citados, a produção e a publicação do conto, da novela ou do romance proporcionam tempo livre à vontade para aqueles que os escrevem; enquanto o cronista que divulga seus textos nos periódicos não dispõe de tanto tempo para uma elaboração dispendiosa e pausada. Esta deve obedecer à temporalidade do veículo que a divulga, seja este o jornal ou mesmo, atualmente, a revista, o site de notícias, o blog de opiniões, entre outros. Para além desse tempo restrito de elaboração, a crônica também conta com outras restrições, como a temática, afinal, o cronista deve relatar sua opinião sobre fatos que se modificam rapidamente: o íntimo, conflitos violentos, reviravoltas políticas, competições esportivas etc. A informação que é transmitida sofre uma filtragem do posicionamento daquele que a narra, pois precisa receber sua carga de identidade própria.

Dentro de uma narrativa de um jogo de interpretação de papéis, o espaço e o tempo estão dispostos sobre aquele instante em que a narrativa ocorre, neste caso, a duração da sessão de RPG. Uma narrativa de um jogo de interpretação de papéis pode ter a duração de uma única sessão, contudo, também pode vir a necessitar de várias.

O espaço e o tempo reduzidos e a temática pré-estabelecida determinam, entre outros fatores apontados, a habilidade do cronista ou do narrador, no caso do RPG. Estes acabam por determinar o valor da crônica, no caso de uma crônica escrita ou a fluidez e o entretenimento de uma crônica narrada em uma mesa de RPG. A estudiosa Angélica Soares (2006), no livro *Gêneros Literários*, dispõe que a crônica é um gênero inevitavelmente ligado ao tempo, ou melhor, ao tempo desta; como sugerem as origens do próprio nome do gênero; a crônica deriva de *chrónos*, do grego, aquilo que está associado ao tempo. Poderia ser um registro que está marcado pelo tom circunstancial do gênero que registra o imaginário coletivo nas suas mais diversas manifestações rotineiras.

Apesar das muitas limitações já descritas, o cronista ou o narrador de uma sessão de uma partida de jogo de narração tem muita liberdade ao lidar com texto dele e a história que se desenvolve conjuntamente, principalmente, quando dá ênfase à capacidade literária deste. Esta versatilidade acaba por ser sua primazia,

pois ainda que trate de fragmentos de muitas opiniões, a crônica nunca se propõe a registrar a totalidade do ocorrido, mesmo quando narrada naquele instante, mas sim a dar qualidade e facilidade na exposição de determinada opinião emitida pelo cronista que a constrói e do espectador que a absorve e a compartilha.

Portanto, a partir da percepção de que a crônica disposta nos jogos de narração é construída pelo desenvolvimento narrativo daquele que conta, conjuntamente, com aqueles que participam da interação, precisa-se compreender que perspectivas aqui se incluem.

2.5 O papel da leitura, da escrita e da educação no RPG

No Brasil, os primeiros estudos a respeito dos *roleplaying games* foram a respeito das suas possibilidades de uso na Educação; a fomentação à escrita e à leitura foram alguns dos detalhes que chamaram a atenção de pesquisadores da área. Contudo, também ao notar um crescente no número de jogadores de RPG entre os adolescentes na metade da década de 90, muitos estudiosos da área da Educação perceberam as possibilidades de instrumentalização da prática no ensino de matérias específicas. As disciplinas de Língua Portuguesa e Redação, juntamente a de História foram algumas das pioneiras a terem projetos de estudos e oficinas didáticas, entretanto, com o passar dos anos, outras matérias também passaram a utilizar.

Andréa Pavão (2000), em *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)* informa que no início da segunda metade dos anos 90, o livro organizado por Sônia Rodrigues Mota (1996) sob o título *RPG & Arte* é publicado e, no mesmo ano, *Saindo do Quadro* de Alfeu Marcatto (1996), também propõe algumas metodologias pedagógicas. Andréa Pavão apresenta entrevistas que realizou com diversos mestres de jogos de narração e chega a algumas constatações; entre elas, o papel familiar na fomentação da leitura e da produção escrita destes futuros narradores de RPG. Também aponta que a presença da leitura na escola, não exclusivamente na sala de aula, é um fator de instigação. Percebe que os relatos são permeados de interações com histórias em quadrinhos e livros de literatura que envolvam grandes aventuras e desafios.

[...] O material de campo indica que a leitura, sobretudo, é um valor entre mestres de RPG, mas as concepções que os entrevistados têm destas práticas parecem relacionar-se mais à leitura de obras consagradas e legitimadas. Observamos que há um empenho muito grande, entre vários mestres, em aproximar-se das práticas de leitura ditas cultas. (PAVÃO, 2000, p. 195).

Há de se notar, a partir da pesquisa levantada pela estudiosa, que a leitura realiza um dos papéis máximos nos jogos de interpretação de papéis, principalmente, quando se trata da produção do narrador. Estes jogadores do final da década de noventa estão postos em um contexto muito diferente daqueles da segunda década do século XXI e logo se nota a necessidade de afirmar o RPG como um entretenimento diferenciado, que carrega um saber erudito na perspectiva destes. Esta característica dos primeiros praticantes brasileiros exacerba a necessidade de tornar os jogos de interpretação de papéis um entretenimento diferenciado dos demais, e a tentativa de legitimar este fato ocorrem ao associá-lo com leituras consagradas.

Existe uma necessidade intrínseca à sociedade euro-ocidental, tecnológica e industrial de se categorizar uma utilidade para todos os objetos e fenômenos que nos circundam, mesmo aqueles que já possuem definições subjetivas discutidas por muitos, tais como arte, cultura, manifestações esportivas etc. Os jogos de interpretação de papéis não estão afastados destas categorizações: Qual seria o objetivo de um “jogo” que não necessita ter vencedor? Um jogo que não tem, necessariamente, a essência de competição? Há muitas pesquisas de cunho pedagógico quanto ao uso do RPG em sala de aula, bem como experiências relatadas em pesquisas do uso em aulas de História, principalmente. Por muito tempo, se acreditou que este era o lugar em que se encontrava a utilidade, além do entretenimento, dos jogos de RPG, todavia, relembremos a citação de Hans Robert Jauss (1994) presente neste capítulo, à avaliação da história, ou do tempo, do ponto de vista literário verifica que uma complexidade de visões é necessária na avaliação do gênero; ou seja, o RPG poderia, a depender dos métodos e estratégias do professor, ser inserido, como foi, na prática de diversas disciplinas.

Os exercícios de leitura e escrita propõem, a partir de uma reflexão sobre as proposições anteriores, o quanto o reler, o reescrever e o refletir podem ser essenciais na análise de um determinado objeto em discussão, pois adicionam perspectivas sobre este, não exclui as anteriores, mas as revisa e as atualiza junto a

novas questões que surgem no decorrer do tempo e da história. Mesmo que este objeto sejam os próprios acontecimentos históricos já tão representados em filmes, livros, teatro e músicas:

Homens, nascidos na história e constrangidos pela história, vamos construindo soluções (que a cada vez não se querem paliativas), conscientes de que o que se vai tecendo, a pouco e pouco, em cada ponto, em cada nó, é uma resposta marcada pela eleição de postos de observação possíveis que somente uma sociologia do conhecimento e uma história do conhecimento poderão explicar. Navegantes, navegar é preciso viver. Nossos roteiros de viagens dirão de nós o que fomos: de qualquer forma estamos sempre definindo rotas - os focos de nossas compreensões. (GERALDI, 1997, p. 4).

A citação de João Wanderley Geraldi no livro *Portos de passagem*, propõe que é, a partir da leitura e da compreensão da história e dos contextos que a circundam, que os indivíduos tomam consciência da sua capacidade de atuação sobre esta, deixando o papel passivo que os constrange, de apenas serem conformados com o que recebem e se entendem como atuantes de sua própria realidade.

A leitura e a escrita são ações que categorizam os RPGs, como já percebido na introdução da tese; quanto mais leitura é exigida, a capacidade interpretativa, a complexidade assimilativa por parte dos participantes e a escrita elaborada, mais o “jogo” é considerado adulto ou contributivo para a formação daqueles que o praticam. Existem livros de RPG, assim chamados “para maiores”, por trazerem regras e cenário (ou suplementos quando trazem regras adicionais e porções menores de um vasto cenário), voltados para o público adulto que serão objeto de análise desta pesquisa no capítulo posterior.

Em parte considerável, a grande responsável por dar o teor estrutural de que envolverá jogadores e narrador e a linguagem utilizada nas sessões que compõem os encontros entre os participantes, os capítulos da narrativa, tal qual os episódios de um seriado, neste caso de jogo. O desenvolvimento do conhecimento acerca da linguagem também ocorre na relação com o outro: entender o interlocutor e fazer-se entender pelo interlocutor (GERALDI, 1997). Essa compreensão recíproca, que já poderia ser verificada nas postulações de Sidney Finkelstein (1969), nos faz refletir sobre o significado que determinadas palavras podem ter no

discurso de diferentes falantes, que juntos, inconsciente ou conscientemente, entrarão em um acordo de entendimento mútuo do mesmo conceito.

Os gêneros mais favoráveis da literatura de ficção: aqui o estilo individual integra diretamente o próprio edifício do enunciado, é um dos seus objetivos principais (contudo, no âmbito da literatura de ficção os diferentes gêneros são diferentes possibilidades para a expressão da individualidade da linguagem através de diferentes aspectos da individualidade). (BAKHTIN, 1997, p. 265).

A necessidade da criação propicia um desenvolvimento livre do discurso por parte daquele que o desenvolve, ou seja, não precisa estar atrelado às convenções sociais estritas ou às conjunturas culturais restritas, entretanto, de alguma maneira este que desenvolve o texto tentará construí-lo de uma maneira que aqueles que forem ter contato com o produto final, possam de alguma maneira, extrair parte da essência daquilo que se pretendia inicialmente; Andréa Pavão (2000) aponta a importância da citação de Mikhail Bakhtin em *Estética da criação verbal*, pois os estudos deste propõem uma aproximação íntima com os textos alheios, visto que são as interpretações sobre o que é apresentado que os define como indivíduos. Algo que pode ser notado na descrição feita por Andréa Pavão, quanto às entrevistas realizadas com os mestres de jogos de interpretação de papéis, é que estes utilizam das suas concepções sobre a suas realidades para chegar à compreensão de um determinado objeto, seja este entendimento mais próximo ou não do conceito deste objeto.

Os testemunhos inseridos nas produções dos participantes serão compartilhados, os traumas de um serão vivenciados por outros; seus textos estarão ao acesso de todos, no que diz respeito ao desenvolvimento da narrativa, ainda que as personagens venham, por ventura, a se encontrar, se conhecer e aprender a respeito de si em algum tempo indeterminado dentro da história - os participantes, e não as personagens terão lido ou ouvido diferentes perspectivas acerca do cenário em que se joga e do enredo que se constrói em conjunto, um elemento fundamental do desenvolvimento do gênero lúdico-literário. Acerca dos testemunhos e traumas, o capítulo posterior irá descrever com mais detalhes como estes podem adentrar os jogos de interpretação de papéis e afetar diretamente a criação das personagens. Porém, dentro destas conformidades apresentadas, a dúvida ainda se evoca do atuar e do porquê fazê-lo.

2.6 A herança teatral

Não existem dúvidas que a performance necessária nos jogos de narração é advinda do teatro e os elementos teatrais estão presentes no cotidiano das sociedades há muito tempo. E, a partir desta informação, se faz importante verificar quais elementos rotineiros de atuação dialogam com a prática; além disto, é preciso ter em evidência que os *roleplaying games* possuem suas origens na língua inglesa, logo é necessário se debruçar sobre algumas raízes do teatro de origem anglo-saxã também. Em seguida, é preciso observar os fenômenos pelos quais o teatro estadunidense passava, cruzando seus paralelos com a sociedade do período, a partir do que fora disposto por Sidney Finkelstein (1969), no período anterior ao surgimento do gênero.

De acordo com a pesquisadora portuguesa Isabel Alves Costa, em sua obra *O desejo de teatro* (2003), um jogo de "faz-de-conta", em essência, possui determinadas características comuns a todos os outros da mesma categoria; a primeira delas é que este se passa em uma realidade onde o tempo e o espaço são diferentes daqueles a que se está acostumado. Deve estar claro, entre os participantes que estão participando de um jogo, que eles devem ter a noção evidente disto.

Certamente, os heróis muito virtuosos não se recomendam. A virtude é apenas deles, é pessoal, não participamos delas e por isso, longe de provar qualquer coisa, chega até humilhar-nos, a nós que somos apenas fracos mortais. Todavia, como seres humanos participamos visualmente da capacidade do comportamento heróico. (ROSENFELD, 1985, p. 30)

A citação de Anatol Rosenfeld é cabível para demonstrar o quanto a arte teatral afeta seus espectadores, porém, dentro das brincadeiras infantis este postulado, em parte, não se verifica de todo, quanto a respeito das atuações juvenis, pois os indivíduos buscam protagonismo; diferente do teatro, os papéis não estão tão formalmente dispostos; a criança ainda não possui a perspectiva crítica do adulto, portanto ser o herói tende a ser sua preferência.

A estudiosa Isabel Costa faz constantes referências a jogos infantis que observou e analisou, e nestes indica que as crianças costumam a assumir papéis

familiares em algumas de suas brincadeiras, papéis que estas entendam minimamente como funcionam: o "pai", a "mãe", o "marido", a "esposa" etc. Ou figuras cotidianas que lhes são comuns como bombeiros, médicos e policiais. Fato que os levam também a representar personagens das mídias que lhes são expostas, como heróis e heroínas, animais e máquinas antropomórficas e outros. Costa (2003) também aponta um dado peculiar dos jogos de faz-de-conta infantil, nestes, não há um roteiro a ser seguido, este é desenvolvido no decorrer da brincadeira e está exposto a modificações decorrentes de fatores diversos, como a chegada ou saída de um participante, uma ideia repentina, ou, também, algo exterior que venha lhes chamar a atenção, como um objeto ou o uso de um determinado espaço.

Estas mesmas crianças, observadas pela pesquisadora, também apresentam brincadeiras que refletem indagações e problemáticas de uma sociedade para a qual ainda não estão preparadas. Costa (2003) aponta que elas se indagam sobre "fantasmas". E uma delas argumenta que tais seres não existem, quando quer dizer que seria preferível que não existissem, o que reflete o medo daquilo que não se compreende. Posteriormente, a estudiosa faz outra observação muito pertinente a um caráter muito comum a diversos jogos, a guerra. Afirma que todas as crianças, em algum momento encenaram batalhas e conflitos armados, improvisando, normalmente, com o que for possível, as armas, cavalos ou máquinas das batalhas. Entre fantasmas e guerras, encontra-se outra encenação lúdica apresentada pelas crianças sob observação, a morte. Isabel Alves Costa percebeu que, quando este aspecto surgia na brincadeira, este se apresentava como uma forma de exercer o poder sobre um aspecto da vida; "deixar de viver" e "voltar a viver" dependiam da vontade e das regras dos jogos que estas desenvolviam - o que reflete uma necessidade da própria reflexão humana de se ter controle sobre a vida.

Ponderar sobre o cotidiano do teatro na vida em sociedade é necessário para entender o quão intimamente este está na produção cultural de nosso meio. Como a atividade teatral se desenvolve por uma língua e esta carrega toda uma herança cultural, se faz necessário refletir também sobre alguns panoramas culturais de dois países de maioria anglófona, durante as décadas que antecederam o surgimento dos *roleplaying games*.

O teatro anglófono possui uma relação próxima com a temática sobrenatural e fantástica há séculos. Um dos seus maiores expoentes refletiu obras com tais temas, William Shakespeare com *A tempestade*, *Sonhos de uma noite de*

verão, Macbeth etc. Apresentou personagens e realidades que marcaram a literatura anglófona como um todo, mas particularmente o teatro ainda carrega este legado. Stevens (1988) aponta que *Macbeth* é uma dessas obras que carrega esta diversidade. E, por mais que no decorrer dos séculos o teatro em língua inglesa produzido na Grã-Bretanha se distancie da produção estadunidense, a conexão mantém-se a partir do ponto em que se identificam as relações de similaridade.

Retomando as ponderações de Sidney Finkelstein (1969), que evidencia a mudança que vive a literatura norte-americana nas duas décadas após a II Guerra Mundial, ao falar do teatro do final da década de 60, Alan Downer (1969), em *O teatro norte-americano de hoje*, afirma que a relação direta entre teatro e sociedade é inegável e propõe que a diversidade cultural, propiciada pela imigração, traz novas perspectivas favorável ao desenvolvimento das produções estadunidenses. Fato este que, na perspectiva de Sidney Finkelstein, também é responsável pelo surgimento de novas problemáticas, muitas vezes conflituosas, dado que, de acordo com Homi K. Bhabha (2019), também reflete a opressão pela qual grupos minoritários, advindos de imigrações, são forçados a passar.

Portanto os jogos de RPG, advindos do contexto exposto pelas questões anteriormente evidenciadas, também irão apresentar um diálogo com as mesmas discussões apontadas. Seja para refletir possíveis soluções ou denunciar que os conflitos advindos destas questões que ainda se mantêm e precisam ser postos em reflexão.

Tendo em vista as exposições acima, é inegável que há uma relação indissociável dos jogos de interpretação de papéis com o teatro e isto está na gênese dos primeiros; a herança teatral anglo-saxã será assimilada nas diferentes camadas culturais onde o gênero se manifesta. Como já apontado, nos jogos de interpretação de papéis, a atuação dos participantes é algo essencial, está na nomenclatura da atividade, que diferente do Brasil, em outros países, assume suas próprias traduções, ao exemplo espanhol: *juego de rol*. É necessário que os participantes, narradores ou não, se dispunham a performar as ações de suas personagens e não apenas descrever o que lhes ocorrer. Não há um palco, contudo, há uma plateia, que ao mesmo tempo, também, atua. Em suma, é o que difere o RPG de jogos de tabuleiro ou de cartas, pois existem muitos produtos análogos que apresentam regras semelhantes ou, quando não, idênticas. A 5ª edição dos tradicionais *Shadowrun* (2017) e *Dungeons & Dragons* (2019) são alguns exemplos,

pois também apresentaram versões de aventuras para cartas e tabuleiros; as regras utilizadas nos livros de RPG são adaptadas para o uso como um jogo de tabuleiro complexo e de composição de cartas, normalmente, mais céleres, um roteiro de como a aventura irá se desenrolar, começando e terminando, também faz parte dos produtos.

Neste ponto há de se constatar que os textos produzidos por meio dos jogos de interpretação de papéis podem ser avaliados, a partir das teorias de análises literárias. Sejam as produções orais ou as produções escritas. A partir do pressuposto de que produção oral parte do momento em que a atividade ocorre, por meio das descrições e atuações feitas pelo mediador e os participantes que atuam apenas, normalmente, com uma única personagem. No capítulo seguinte, a tese irá discutir como estas análises podem ser feitas de maneira mais aprofundada, levando em consideração as características que aproximam os textos presentes em livros de jogos de narração e obras literárias que carregam elementos grotescos, demoníacos e fantásticos.

3. CAPÍTULO II - ASPECTOS SOBRENATURAIS E FANTÁSTICOS NOS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS

Numa mesa de RPG todos interpretam personagens e, na maioria das vezes, são convidados a criá-los. Este processo é de grande importância para a preparação da interpretação que ocorrerá ao final da produção das personagens. O jogador decide, às vezes, com a participação direta do narrador, que pode ser mais ou menos restritivo, como serão os aspectos essenciais da sua personagem, escolhe qual será a origem daquele ser, qual será a aparência da personagem, quais são suas opiniões etc. Para uma imersão maior para a atuação do jogador, como personagem, os livros de RPG sugerem que o mestre solicite que os jogadores desenvolvam prelúdios; a história de suas personagens, normalmente textos breves que contem um percurso inicial da origem da personagem até aquele momento em que se encontram antes do início da narrativa. O narrador deve incorporar o prelúdio produzido, escrito ou falado, das personagens a parte de sua história maior e este também decidirá se este prelúdio terá uma importância na trama.

Como já exposto, há um participante, que também é jogador, chamado normalmente de mestre ou narrador; este é o responsável por escrever a trama, o enredo, em que a história irá se passar, bem como interpretar e atuar com todas as personagens que não são as dos outros participantes, sejam antagonistas de grande valor para a história ou figurantes mundanos que apenas são peças decorativas do ambiente onde ocorre determinada cena narrada.

A partir deste contexto, questiona-se o quão próximo da história humana, o cenário estará pautado; e tal pano de fundo do jogo é apresentado de antemão aos participantes, junto com o sistema de regras que será utilizado para se resolver as disputas. Apesar de normalmente se associar o RPG como uma prática de crianças e adolescentes, os próprios criadores, que foram jogadores, já eram adultos quando desenvolveram a atividade. No final da década de 70 e início de 80, como anteriormente apontado, surgiu o subgênero chamado de “RPG para adultos”, a ser discutido com mais detalhes adiante, todavia, além da temática mais complexa, estes livros de jogos de narração apresentam regras mais densas e complexas, usualmente, sugerem a criação mais detalhada das personagens e estão muito

mais próximos do nível de dramaturgia que se espera em uma apresentação teatral, e como já explicado, algumas vezes, dispensam os dados.

3.1 Memória e Testemunho

Definidos os limites de regras e atuações entre os participantes, o “espetáculo” pode começar. Como uma atividade desenvolvida na segunda metade do século XX, o gênero lúdico-literário dos jogos de interpretação de papéis, jaz na área fronteira da modernidade e da pós-modernidade. Sobre isso recorre-se à definição de espetáculo, como Guy Debord em *A Sociedade do Espetáculo* (2003) propõe, que se desenvolve cotidianamente sobre e sob o “homem moderno” e está no espaço exterior, de sociedade moderna, à percepção individual e interior às concepções pessoais, de consciência daqueles que são constantemente afetados pelo sistema maior e também por sistemas menores que policiam conduta e postura em níveis variados, como trabalho e entretenimento; acerca deste posicionamento, aponta Augusto Sarmiento-Pantoja:

A definição de espetáculo compreende, do ponto de vista interno, características como a presença de um espaço tridimensional fechado, por exemplo, e, enquanto do ponto de vista externo, implica a presença de um observador. Desta feita, o espetáculo pode acontecer se houver um objeto ostensivo a causar “espanto” a um observador que o vê. [...] Mas, nesta sociedade aqui discutida, a força do espetáculo está justamente no fato do homem moderno ser demasiadamente espectador e, por isso, de certo modo, deixa alijado homem trabalhador, deixando-o excluído da consciência que salvá-lo da alienação. (SARMENTO-PANTOJA, 2013, p. 98)

O “espanto” nos RPGs está presente tanto no cenário que tende a intrigar os participantes, como na trama e nos desafios que esta apresenta; como já abordado, o gênero poderia propor, a todos os praticantes, formas de refletir sobre a sociedade que vivem. Poderiam perceber nas manifestações ficcionais do desenvolvimento da narrativa as representações presentes na cultura, na qual são seres atuantes. Como isso pode ocorrer? Como o mundo que é apresentado contribui neste pensar? Os *role-playing games* são atividades interacionais que envolvem atuação e compreensão de narrativas e regras, semelhantes às presentes em jogos de tabuleiro ou de cartas. A narrativa que constrói toda a interação entre participantes pode ser percebida como um exercício ficcional, ou nem tanto, da

memória em conjunto: os prelúdios das personagens e do próprio cenário expõem descrições semelhantes a testemunhos e o desenvolvimento empírico e narrativo de cada personagem, seja na sua gênese ou no decorrer da narrativa, é essencialmente composto de situações traumáticas.

Alguns livros do gênero no Brasil, voltados para maiores de idade, apresentam tais características; são eles: os clássicos *Arkanun* (2000), de horror medieval e feitiçaria, *Invasão* (1999), de conspiração governamental acerca de alienígenas e ficção científica, *Trevas* (2001), de terror contemporâneo e magia cabalística, os três de autoria de Marcelo Del Debbio, o segundo com participação de Marcelo Cassaro; em todos os casos, as personagens, ainda que sejam heroínas e heróis são repletas de dilemas morais e também podem, normalmente, apresentar problemas psicológicos. *Era do Caos* (1997), já discutido anteriormente, de temática sobrenatural, opressão política e resistência social, de Carlos Klimick Pereira, traz a tensão de uma sociedade que vive um governo autoritário, quase ditatorial, que faz busca atrás de subversivos, “terroristas”, que conspiram contra o “Estado”. E o mais recente *UED - Eu sou a Resistência* (2013), sobre invasão alienígena e a resistência terrena que se forma contra esta, de Fabiano Saccol e Júlio Matos. Ainda que o inimigo seja exterior, as problemáticas interiores da resistência são fatores de relevância grande, as personagens devem aprender a lidar com as diferenças e montar equipes que aproveitem o melhor de cada um, nas incursões nas áreas ocupadas pelas forças alienígenas.

Nada impediria que um jogador venha a construir uma personagem que espelhe de certo modo suas próprias aflições e pretensões fora do jogo. Muitas vezes, isso ocorre. Desta forma, o testemunho apresentado e, portanto, o trauma, terão aspectos próprios de uma vivência real. Em jogos voltados para maiores, de temáticas de horror, resistência e suspense, é notório que as personagens sejam pessoas com problemas trazidos da infância, adolescência, situações que podem vir a ser resolvidas ou agravadas na narrativa. Pontua, em *Lembrar, escrever, esquecer*, Jeanne Marie Gagnebin:

Testemunha também seria aquele que não vai embora, que consegue ouvir a narração insuportável do outro e que aceita que suas palavras levem adiante, como num revezamento, a história do outro: não por culpabilidade ou por compaixão, mas porque somente a transmissão simbólica, assumida apesar e por causa do sofrimento indizível, somente essa retomada reflexiva do passado pode nos

ajudar a não repeti-lo infinitamente, mas a ousar esboçar uma outra história, a inventar o presente. (GAGNEBIN, 2006, p. 57).

Portanto, o testemunho, em sua natureza manifestada, tem um efeito de contribuição e retribuição de experiências. Jeanne Gagnebin (2006) afirma que aqueles que são levados a realizar tal exercício são expostos a diferentes perspectivas daquela lembrança, pois se vê em um contexto social diferenciado e em uma experiência em coletivo. Não cabe ao narrador ou aos outros jogadores, que naquele momento estão como espectadores do prelúdio, o testemunho que um determinado jogador conta sobre sua personagem: o que aconteceu com ela até chegar à situação em que se desenrolará a aventura? Que circunstâncias a levaram até aquele grupo? Seus aliados compartilham de sua dor e de seus anseios? O próprio narrador, de maneira consciente ou não, também leva seus testemunhos, até diversas formas mais elaboradas que os outros jogadores, até por ter maior liberdade em tese, através das personagens que este encena, os “NPCs” (*non-player characters*). A criação do discurso pode estar, nitidamente ou não, associada a vivências traumáticas reais.

Quanto à expressão do testemunho, são raras as pessoas que conseguem observar com precisão os fatos, mantê-los exatos em sua mente e reproduzi-los com fidelidade por meio do processo da evocação voluntária. [...] São poucas as pessoas que conseguem descrever bem em palavras tudo quanto perceberam da realidade exterior. Por essa razão, o julgador deve intervir o mínimo possível no depoimento da testemunha, pois toda resposta ou é imantada pelas tendências afetivas do interrogado ou é produto de lembranças fragmentadas, preenchidas por deduções lógicas do indivíduo, ou, ainda, é equivocada em razão do medo sentido pela testemunha com a pergunta. (AMBROSIO, 2010, p. 401)

A citação acima, de Graziella Ambrosio no texto *Psicologia do Testemunho*, traz à percepção que o produto daquilo que é testemunhado deve ser analisado, a partir dos seus efeitos, não necessariamente de seus fatos - se podem ou não ser comprovados. Dentro da narrativa que é própria do jogo, o prelúdio ou os interlúdios, das personagens não necessitam ser precisos ou fazerem um sentido explícito. O mistério que os circunda é essencial em uma narrativa sombria, seja algo de natureza sobrenatural, de ordem puramente psicológica ou mesmo de ambos os casos, este último é comumente proposto nos livros do gênero voltados para temáticas maduras, o que encontra reflexo no que Maurice Halbwachs (2012)

expõe na obra *A memória coletiva*, que muitas partes de um testemunho tendem a permanecer obscuras.

Mesmo o narrador e os outros participantes não devem intervir, com veemência, no testemunho que lhes é apresentado. Obviamente, que o objetivo do jogo não está em instalar angústias e ou remexer dores passadas, muito pelo contrário, mas tentar refletir sobre como lidar com estas. Dentro destes testemunhos que são compartilhados no decorrer da prática, é inevitável que o trauma se apresente e que possua relevância contínua e momentânea na atuação da personagem:

Esta simbolização deve gerar uma retemporalização do fato antes embalsamado. Ele adenda, assim, ao fluxo dos demais fatos da vida [...] Ao invés da imagem calcada e decalcada, chata, advinda do choque traumático, a cena simbolizada adquire tridimensionalidade. A linearidade da narrativa, suas repetições, a construção de metáforas, tudo trabalha no sentido de dar esta nova dimensão aos fatos antes enterrados [...] É claro que nunca a simbolização é integral e nunca esta introjeção é completa. Falando na língua da melancolia, podemos pensar que algo da cena traumática sempre permanece incorporado, como um corpo estranho, dentro do sobrevivente. Na cena do trabalho do trauma nunca podemos contar com uma introjeção absoluta. (SELIGMANN-SILVA, 2008, p. 105).

O espaço tridimensional, a complexidade inserida em diferentes sutilezas do objeto, já comentado por Augusto Sarmiento-Pantoja (2013), encontra diálogo com a citação de Márcio Seligmann-Silva (2008): é essencial a natureza do espaço ou cenário apresentado no desenrolar da narrativa conjunta, com diferentes perspectivas dos mesmos acontecimentos, bem como seus efeitos externos nas relações entre os participantes e mesmo ,para além daquele momento, em reflexões e vivências externas.

Para Maurice Halbwachs é necessário perceber a diferença existente entre “memória histórica” e “memória coletiva”. A primeira, a partir do pressuposto de que a reconstrução dos fatos dispostos pelo contexto presente da vida em sociedade e representada sobre o passado idealizado e a segunda, que reestrutura o passado, a partir das experiências coletivas compartilhadas. Estas se mantêm porque:

Nossas lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que se trate de eventos em que somente nós estivemos

envolvidos e objetos que somente nós vimos. Isto acontece porque jamais estamos sós. Não é preciso que outros estejam presentes, materialmente distintos de nós, porque sempre levamos conosco e em nós certa quantidade de pessoas que não se confundem. (HALBWACHS, 2012, p. 30).

A necessidade do compartilhamento do testemunho, da memória, para a manutenção das lembranças também pode ser constatada como uma característica presente dos jogos de interpretação dos papéis. Como no teatro, as personagens de RPG são personas que espelham as naturezas humanas de forma estereotipada. Diferente do teatro, num jogo de interpretação de papéis, as escolhas de quais personagens os jogadores interpretarão não precisam e, raramente, são escolhidas pelo mestre, o próprio jogador construirá a natureza e comportamento da personagem que enfrentará as situações conflituosas e problemáticas da própria trama, o próprio jogador desenvolverá os testemunhos e traumas que sua personagem carregará e, eventualmente, poderá ter chances de resolvê-los.

3.2 Recomendado para maiores

Neste ponto, já se faz evidente que nem todas as temáticas presentes em uma mesa de um jogo de interpretação de papel são voltadas para um público infanto-juvenil, característica esta comum também a que existe em diversas obras literárias e mesmo naquelas que antes julgavam ser voltadas para o público de menores de idade. Há obras que denunciam mazelas da humanidade, como a violência e degeneração. Temáticas que podem chocar com facilidade leitores mais sensíveis ou que não possuam maturidade suficiente para refletir sobre tais questões. Existe uma tendência que estes livros apresentem uma aproximação histórica para com os leitores contemporâneos, algo que torna mais assimilável o contexto do cenário, normalmente, nestes serão representados períodos que vão do início do século XX até um futuro próximo, ou distante, porém, imaginável, como no RPG italiano já publicado no Brasil, *Evolution Pulse* (2018), no qual a humanidade do século XXXI precisa lidar com uma força tecnológica aniquiladora que ela mesma criou; é comum que os ambientes sejam conflituosos e desesperadores, como os períodos de guerras mundiais, ou o momento tensão e restauração entre estas, mas também se evidenciam momentos de instabilidade econômica e social de uma determinada sociedade.

Alguns cenários que se situam em um contexto medieval fantástico, quando apresentam estes elementos considerados mais densos que tendem a representar características mais brutais da idade média europeia, tais como preconceito, exploração, dificuldades de sobrevivência, costumam a expor logo no início a definição de “fantasia sombria”, e também expõem a classificação para maiores de idade, entre eles um dos mais conhecidos é *Ravenloft* (2003), parte dos cenários do clássico *Dungeons & Dragons* em sua 3ª edição; se encontra em suas primeiras páginas a inspiração literária para sua criação, apontada pelos autores: “Os romances góticos antigos eram contos de mistério, romance e horror psicológico [...] seus autores estavam mais preocupados estabelecer uma atmosfera de decadência e deterioração [...]” (CERMAK; MANGRUM; WYATT, 2003). Também se pode citar como exemplo há *Awaken* (2017), de origem croata e inspirado em diversas lendas e mitos eslavos. O livro nacional *Belregard* (2018) se situa em um ambiente onde a magia está morta e com ela a esperança de dias melhores para o panorama decadente onde as personagens estão inseridas e precisam lidar com uma instituição tão brutal quanto a Santa Inquisição europeia. Entretanto, estas obras apresentam religiões que apenas são correlatas àquelas que estão presentes no mundo real, mas seus deuses possuem seus próprios nomes, próprias liturgias.

Estas obras possuem algo em comum, costumam apresentar notas logo nas primeiras páginas, que servem de alerta para os leitores. Na edição brasileira de *In Nomine*, de Derek Percy, há no início o seguinte aviso:

Este livro é uma obra de ficção coletiva baseada na livre criação artística e sem compromisso com a realidade. Ele foi criado para leitores maduros e contém interpretações de temas religiosos que podem desagradar alguns leitores. (PERCY, 2016, p. 2).

Como anteriormente já comentado, existe uma categoria de jogos de narração que se denomina como “RPGs para adultos”, que, de acordo com a citação acima apresenta a necessidade de maturidade por parte dos leitores e pretendidos participantes. No Brasil, deve estar exposto na capa do livro a sua classificação etária para que crianças ou pessoas que não se agradem com a abordagem não venham a ter contato com o material.

In Nomine é um RPG que lida diretamente com temáticas religiosas, principalmente judaico-cristãs, neste os participantes são convidados a assumirem o

papel de anjos ou demônios, que travam uma guerra pelo controle da realidade em diferentes níveis de compreensão. Em dois dos contos introdutórios, *Um sonho brilhante* e *Um sonho obscuro*, se expõem as atitudes de duas entidades celestiais opostas e suas diferentes perspectivas. Entretanto, o leitor irá perceber, por mais que ocorra uma breve mudança na linguagem de cada uma das personagens, que ambas entidades são mais semelhantes na maneira como encaram suas funções no plano universal, que propriamente diferentes por um ser um anjo e outro um demônio. Este dado será uma característica a ser assimilada pelas personagens dos jogadores – a diferença entre anjos e demônios será apenas a perspectiva.

Em *In Nomine*, as personagens devem escolher a que coro angelical ou bando demoníaco pertencem, além de que podem escolher a que arcanjo ou príncipe demônio servem. Há opções de serem rebeldes ou renegados, aqueles que escolheram ser “livres” em meio a um sistema rígido e opressor de existência. Dificilmente, as personagens não irão se confrontar, dada suas naturezas distintas; será necessário que a narrativa encontre uma forma de uni-las, mas isto não é, necessariamente, obrigatório. Essas escolhas a serem realizadas pelos participantes diferem das necessárias nos jogos clássicos e considerados para um público mais amplo, em que se escolhia a raça e a classe das personagens que atuarão conjuntamente.

A temática religiosa diretamente associada a religiões reais por muito tempo foi considerada sensível ao público brasileiro e, muitas vezes, evitada por diversos autores e editoras. Sobre este dado, a revista *Dragão Brasil* de nº 72, na matéria intitulada *Poder dos Céus*, que trazia personagens angelicais como opção para jogadores dos sistemas *Daemon* e *Storyteller*, expõe que a editora *White Wolf*, até aquele momento, evitava tocar em assuntos diretamente religiosos, diferente de autores como Marcelo Del Debbio, Norson Botrel, ambos escreviam para a brasileira editora *Daemon* e Todd McFarlane, escritor dos quadrinhos *Spawn*. Continuam ao apontar quais seriam os pontos positivos e negativos desta postura:

O lado bom disso é que os títulos da *Daemon* oferecem material novo até para jogadores de *Storyteller* – desde que o um Narrador experiente faça a adaptação das regras. O lado ruim é que usar temas religiosos por brincadeira não contribui muito para melhorar a imagem do RPG, que sofre certa “caça às bruxas” por parte dos mais desinformados. (DEL DEBBIO; SHAFTIEL, 2001, p. 32).

Tanto Marcelo Del Debbio como Antônio Augusto Shaftiel são escritores de obras situadas dentro do *Mundo de Trevas*, cenário principal dos livros da editora Daemon. Apesar da proximidade dos nomes, o *Mundo das Trevas*, que utiliza o sistema Storyteller, da editora norte-americana White Wolf, não fazia, até aquele momento, menções diretas às entidades judaico-cristãs, sempre apareciam de forma subjetiva – isso muda com a publicação de *Demônio: A Queda* (2007); último título do *World of Darkness* em sua terceira edição que não ganha continuidade na quarta edição.

Na edição posterior do mesmo ano, a matéria *Demônio: A Negociação*, parte da seção *Tesouros dos Ancestrais*, que resgatava antigas matérias, reapresenta um artigo originalmente publicado na *Dragão Brasil* de nº 11 e, nesta, de forma mais discreta, ocorre o alerta de que a proposta de personagens apresentada, demônios, seja de uso exclusivo do narrador, pois o ideal seria que as personagens dos jogadores se opusessem a estes. Além de que, são personagens mais superficiais dispostas nas poucas páginas do artigo, diferentes daquelas apresentadas em livros que possuem capítulos inteiros que compõem a complexidade de outras mais voltadas aos jogadores.

Logo, a partir dos exemplos apresentados, é notório que o fato de associar cenários de livros de RPGs com religiões reais é um fato comumente evitado, mesmo que ocorra e, quando acontece, as advertências, na maioria das vezes, estão lá. E a classificação etária do livro costuma a não ser voltado para pessoas mais jovens.

3.2.1 Magia e loucura

No recente *Belregard* (2018), dos autores Jefferson Neves e Rafão Araújo não há um aviso direto sobre cautela ao público leitor pelos temas que serão tratados, contudo, na capa há a classificação para maiores de idade. No lugar da advertência, os autores explicam as inspirações históricas e literárias que atravessam o livro e citam os autores Marc Bloch, Jacques Le Goff, Michel Pastoureau, Bernard Cornwell, Leonel Caldela, entre outros, que ajudaram a construir o tipo de narrativa que apresentam àqueles que leem. O inglês Bernard Cornwell, de reconhecimento mundial e o brasileiro Leonel Caldela, de produções recentes, possuem a semelhança de apresentarem obras que tratam de temáticas

situadas em um contexto medieval e que tendem expor conflitos bélicos de maneiras detalhistas e viscerais. A partir destas perspectivas, os autores expõem a característica que separa *Belregard* de muitos outros mundos de fantasia:

A magia em *Belregard* é sutil, não vindo na forma do controle dos elementos, mas sim como uma ritualística sombria e perigosa. Este não é também um jogo com apenas um rosto, mas sim multifacetado, carregando a responsabilidade de lhe permitir os mais variados tipos de jogos, sempre carregando essa aura opressiva e sombria que a ambientação pede. Livre-se de conceitos pré estabelecidos e permite a ti mesmo explorar este ambiente sinistro e assolador. (NEVES; ARAÚJO, 2018, p. 8).

Por ser tão recente e como exposto pelos próprios autores, *Belregard* está diretamente em diálogo com outros jogos de interpretação de papéis que também apresentavam um clima desolado e um ambiente carregado de tensão e medo. A falta da magia espetacular, capaz de conjurar e controlar os elementos da natureza, como normalmente é posta em livros de fantasia medieval, é algo que contribui para criação de tais cenários. Em *Belregard*, os rituais e a liturgia que estes necessitam são a fórmula chave para entender que este cenário não está associado à mirabolante mágica cheia de cores e vislumbres espetaculares. É uma mágica que exige perigo para aqueles que a utilizam, é uma prática pecaminosa, de risco.

Esta visão de periculosidade do uso da magia não é incomum a outros jogos de interpretação de papéis. Mesmo livros de RPG que a colocam como o cerne principal do cenário. Em *Arkanun* e *Trevas*, utilizar magia significa absorver energia de outro mundo, deixando-o mais devastado, podendo chamar a atenção dos seres que o habitam, e também se arrisca em incitar o repúdio das antigas organizações religiosas inquisidoras, no tempo atual revestida de alto poder investigativo e bélico.

Em *Mago: A Ascensão* (2001), utilizá-la significa romper com as leis da realidade, algo que faz com que o praticante se arrisque a sofrer consequência físicas, psicológicas e espirituais por uso descuidado; um fenômeno chamado de “paradoxo”, surgido , a partir da força da descrença no sobrenatural e, por consequência, na magia. Além de que pode chamar a atenção da Tecnocracia, uma organização secreta responsável por manter a realidade em sua conformidade padrão, a partir do uso de alta tecnologia. Observa-se o trecho do conto *Através de um espelho escurecido*:

Hoje a Tecnoocracia joga com todas as cartas. Embora os Tecnoocratas não controlem o mundo, eles certamente o observam e têm influência em todos os lugares certos. Eles protegeram a humanidade contra a destruição por forças sobrenaturais e construíram o mundo seguro e próspero que você vê ao seu redor. [...] Então você me pergunta, mas por que ninguém mais acredita na magia? Por que os livros de história ignoram isso? Tudo faz parte do programa da Tecnoocracia – ou Pogrom, como eles chamam. Logo nos seus primeiros dias, a Tecnoocracia decidiu que a magia era muito perigosa (e muito concentrada nas mãos de pessoas irresponsáveis) para ser permitida neste mundo. Assim, eles adotaram uma atitude de buscar e exterminar. Grupos de agentes, fossem eles cavaleiros da Idade das Trevas, ou Homens de Preto dos dias de hoje, caçariam “manifestações irregulares” e as “esterilizariam”. [...] De qualquer forma, a Tecnoocracia decidiu que a magia era ruim para o mundo e tomou providências para curá-lo deste mal. Se isso significava matar ou converter magos, erradicar culturas nativas e reescrever a própria história para eliminar todos os traços de lenda... que assim seja. [...] A magia está sendo dizimada. [...] (BARTH et al, 2001, p. 11)

Que se note a associação da magia com as crenças místicas de culturas antigas e o esforço daqueles que possuem poder secular, material e político para enfraquecê-la, oprimi-la, com a justificativa de criar um mundo melhor, em que o conceito de realidade e verdade sejam apenas um. Porém, apesar da crítica, a advertência presente antes do sumário da obra, reforça a informação de que, por mais que utilize de temas maduros e complexos, a obra apresenta apenas conteúdo ficcional e que os leitores necessitam apelar para o bom senso e não devem acreditar que existam reflexos sobrenaturais daquilo que é apresentado na realidade.

Na página inicial da versão espanhola do livro *Witchcraft - Brujería* (2013), o autor apresenta uma advertência para os desavisados sobre que tipo de elementos místicos e religiosos serão representados, além de ressaltar sua validade real e o respeito que deve ser dado a tal fato:

El JDR de Brujería es por encima de todo una obra de ficción dirigida al entretenimiento. Hay una serie de detalles que se han mezclado con cierta dosis de fantasía en estas páginas, y la gente que busque información, guía espiritual o una excusa para hacer cosas estúpidas debería buscar en otra parte. Las brujas de este juego son tan poco realistas como los magos de los relatos de Tolkien; ninguna de las organizaciones secretas y conspiraciones de este libro son réplicas exactas de grupos del mundo real. [...] Dicho esto, me gustaría señalar algunos detalles reales. La wicca es una

religião real, baseada em antigas crenças e práticas europeias. De hecho, el término “wicca” proviene del anglosajón antiguo y significa “sabio”. Durante la Edad Media y la Reforma, los seguidores de la wicca fueron perseguidos por las iglesias cristianas. La wicca no tiene nada que ver con el satanismo, y es una religión tan legítima (aunque menos global) como el cristianismo o el budismo. La wicca de este libro muestra algunas de las creencias y principios de los wiccanos reales, pero es tan fantástica como los centinelas cazadores de monstruos orientados al cristianismo que también se incluyen aquí. Para aprender más cosas sobre la wicca, visita una biblioteca o librería local, pues están llenas de libros reales sobre el tema.³ (MARTIJENA-CARELLA, 2013, p. 1).

Carlos Martijena-Carella resalta que a religião wicca, por mais que tenha sido associada durante muito tempo, não é parte do satanismo. E que os elementos desta religiosidade são representados de maneira fantástica, tal como os aspectos místicos do cristianismo que também estão presentes na obra. Para enfatizar que as características das bruxas em *Witchcraft – Brujería* são apenas seres fantásticos de sua criação, ele recorre à comparação com os magos presentes nas obras de J. R. R. Tolkien, igualmente imaginários. Esta necessidade de explicação decorre para que os participantes não criem estereótipos acerca das religiões reais, que no universo narrativo deste RPG são apenas meras representações.

Um dos primeiros jogos de narração a ser incluído nesta classificação para adultos é um livro homônimo a um conto do escritor norte-americano Howard Phillips Lovecraft, *The call of Cthulhu*. Em português, *The call of Cthulhu*, teve sua versão traduzida e publicada também com o mesmo título homônimo à obra: *O chamado de Cthulhu*. A obra relata a investigação a respeito da morte do tio da personagem principal realizada por ele mesmo, que repentinamente, no decorrer da trama, se vê envolvido em uma conspiração que envolve um culto antigo, que reúne

³ O JDR de *Witchcraft* é antes de tudo uma obra de ficção voltada para o entretenimento. Há uma série de detalhes que foram misturados a uma certa dose de fantasia nestas páginas, e as pessoas em busca de informação, orientação espiritual ou uma desculpa para fazer coisas estúpidas deveriam procurar outro lugar. As bruxas neste jogo são tão irrealistas quanto os bruxos nos contos de Tolkien; Nenhuma das organizações secretas e conspirações neste livro são réplicas exatas de grupos do mundo real. [...] Posto isto, gostaria de apontar alguns detalhes reais. A Wicca é uma religião real, baseada em antigas crenças e práticas europeias. Na verdade, o termo "wicca" vem do antigo anglo-saxão e significa "sábio". Durante a Idade Média e a Reforma, os seguidores da Wicca foram perseguidos pelas igrejas cristãs. A Wicca não tem nada a ver com o satanismo e é uma religião tão legítima (embora menos global) quanto o cristianismo ou o budismo. A Wicca neste livro mostra algumas das crenças e princípios dos verdadeiros Wiccanos, mas é tão fantástica quanto as sentinelas caçadoras de monstros de orientação cristã que também estão incluídas aqui. Para saber mais sobre a Wicca, visite uma biblioteca ou livraria local, que estão repletas de livros reais sobre o assunto.

diversas etnias e culturas diferentes das civilizações euro-ocidentais, ao redor de um símbolo de uma criatura que incorpora diversos elementos grotescos.

Não há no mundo graça maior, penso eu, do que a incapacidade humana de correlacionar todos os conteúdos encerrados em sua mente. Vivemos numa plácida ilha de ignorância em meio a tenebrosos oceanos infindáveis que não fomos feitos para navegar muito longe. As ciências, cada uma delas seguindo uma direção diferente, até agora pouco nos prejudicaram; mas em algum momento, quando encaixarmos as peças separadas do conhecimento, termos revelada uma aterrorizante visão da realidade e de nossa desditosa posição nesse panorama, e, diante disso, ou enlouqueceremos ou abandonaremos a luz para buscar abrigo na paz e na segurança da nova idade das trevas. (LOVECRAFT, 2018, p. 17).

O narrador do conto possui uma visão fatalista da realidade e do destino da sociedade, ele percebe que diante do que irá relatar não há esperanças de sobrevivência, não há como imaginar uma forma dentro dos panoramas da sanidade de lidar com aquilo que nos é incompreensível. Ilhas e oceanos são imagens constantes em diversas outras narrativas de H. P. Lovecraft, o ínfimo diante do infindável, o desespero diante do incompreensível. Ele revela que logo que saibamos a verdade das ameaças que nos cercam, na realidade estariam escondidas, nos confins do mundo ou nas profundezas da mente, nos chocaremos definitivamente e então perceberemos o quanto somos frágeis perto da dimensão de tais entidades cósmicas.

Como já explicado anteriormente, o livro de RPG baseado na obra do escritor estadunidense sugere que o narrador está convidado a construir uma história que se situará em um mundo semelhante ao real, contudo, habitado pelas diversas criaturas grotescas, deuses ancestrais e entidades cósmicas apresentados e descritos nos muitos textos que foram publicados de Howard P. Lovecraft. Uma obra mais recente, baseada em *O chamado de Cthulhu*, o RPG e o conto, chamada de *Rastro de Cthulhu*, com regras mais leves e rápidas e com uma proposta muito mais voltada para a interpretação, chamado de “narrativista”, um tipo de jogos de interpretação de papéis com ênfase superior à atuação de tal maneira que as regras se resumam a poucos lances de dados, isso quando necessário for lançar o poliedro:

Para Lovecraft, o "Mythos de Cthulhu" (um termo que ele nunca usou) foi a expressão literária de suas profundas crenças filosóficas: assim como ele escreveu para Harold Farnese, "Todos os meus contos são baseados na premissa fundamental de que as leis, interesses e emoções do homem comum não têm validade ou significância no vasto cosmos como um todo". Para demonstrar isso, ele apresentou um universo no qual a verdade é literalmente fatal. [...] No mundo de Lovecraft, até mesmo a visão de um fragmento minúsculo da realidade nos destruirá. [...] (HITE, 2010, p. 84).

Os jogos de interpretação de papéis que exploram as obras de Howard Phillips Lovecraft procuram levar aos leitores e aos participantes, reflexões sobre a obra do autor. Algo que possibilite que os praticantes discutam a natureza das questões abordadas e, de maneira conjunta, desenvolvam uma narrativa que não apenas os entretenha, mas que também colabore na maneira como pensam a literatura como um objeto capaz de discutir sobre o sentido da realidade e da própria existência.

Tais *roleplaying games*, voltados para o público maior de idade exigem mais que os outros, que o jogador elabore um prelúdio mais complexo para sua personagem. Quem ela era ou é até aquele momento? Quais perspectivas, ele carrega sobre sua vida e mundo? Notoriamente, tais tipos de jogos de interpretação de papéis apresentam temáticas que vão do sobrenatural à loucura, logo suas personagens são pessoas perturbadas ou que acidentalmente defrontaram-se com algo que as removeu da realidade cotidiana; são exemplos de obras assim, o já citado, *O Chamado Cthulhu*, como já afirmado, baseada na obra do escritor estadunidense Howard P. Lovecraft, mas com adições de elementos dos autores do RPG e *Vampiro: A Máscara*, baseado em obras reconhecidas sobre vampiros, como as de Bram Stoker e Anne Rice, tanto da literatura romântica como da cultura pop de cinemas e quadrinhos.

No RPG homônimo à obra de Lovecraft, as personagens são mergulhadas na década de 20 do século XX e precisam lidar com alucinações e visões que remetem a alguma entidade cósmica que ninguém, a não ser eles mesmos conseguem enxergar; diferente da maioria dos RPGs em que as aventuras voltam-se para a salvação de terceiros, aqui os participantes devem atuar e agir de modo a salvar suas personagens da loucura e dos seres extraterrenos que encontram. Vale salientar que não apenas o conto *O chamado de Cthulhu* serve de inspiração para a criação do jogo narrativo, diversos outros contos e as entidades

que participam destes também são mencionados, como *Dagon*, *A música de Erich Zann*, *Os gatos de Ulthar* etc. Os aspectos da religião humana são poucos e, normalmente, substituídos por ídolos próprios da obra ficcional do autor estadunidense.

3.2.2 Demônios

No panorama histórico da produção brasileira, os primeiros livros que tiveram essa classificação foram os, já mencionados, impressos publicados pela editora Daemon, em sua maioria do escritor Marcelo Del Debbio, que apresentavam temáticas sobrenaturais de cunho religioso, convidava os jogadores a interpretarem magos, anjos, demônios, vampiros etc. Os títulos eram, alguns já citados, *Trevas*, *Arkanun*, *Demônio: A Divina Comédia*, *Anjo: A Cidade de Prata*, *Vampiros Mitológicos*, entre outros.

Em *Demônio: A Divina Comédia*, Del Debbio (2003), livro em que os participantes recebem a proposta de assumir alguma das raças de demônios apresentadas na obra, afirma que há inspiração direta nas obras de Dante Alighieri, *A Divina Comédia* e de John Milton, *Paraíso Perdido*, e propõe aos leitores imaginarem aquela ambientação presente nas obras clássicas em um novo momento da humanidade, depois de duas guerras mundiais, do advento de armas de destruição em massa, da popularização da indústria pornográfica, da disseminação da internet etc. O autor acredita que usar as técnicas teatrais presentes nos RPGs e as interpretações que estes propiciam seriam boas maneiras de levar à reflexão sobre o sentido daquilo que as pessoas chamam de "demônio" ou compreendem como "demoníaco". A descrição do cenário inicia ,citando um trecho da obra de Dante Alighieri, quando a personagem principal se aproxima da entrada do Inferno:

Por mim se vai das dores à morada,
 Por mim se vai ao padecer eterno,
 Por mim se vai à gente condenada.
 Moveu justiça o autor meu sempiterno,
 Formado fui por divinal possança
 Sabedoria suma e amor superno.
 No existir, ser nenhum a mim se avança
 Não sendo eterno, e eu eternal perduto:
 Deixai, o vós que entraís, toda a esperança!

(ALIGHIERI, 2012, p. 36).

Além de ser um alerta e um conselho a Dante Alighieri, para que não se deixe abater pelos tormentos que virão e uma reflexão sobre lidar com o desespero frente a uma situação onde as esperanças se esvaem, também serve de aviso ao leitor que está prestes a conhecer o "inferno", a partir do ponto de vista do autor daquele livro de RPG. Também prepara o leitor para a paródia de eventos e personagens históricos que serão representadas de maneira diversa às comumente esperadas. As descrições que seguem, após a citação, que são inspiradas nas obras do inglês John Milton e do italiano Dante Alighieri, são adaptadas para o universo dos RPGs *Arkanun* e *Trevas* de criação de Marcelo Del Debbio, o primeiro se passa no início século XIV e o último no começo do século XXI.

Sobre as obras clássicas citadas, Salma Ferraz em *As Malasartes de Lúcifer* (2012) apresenta duas afirmações pertinentes que corroboram com as análises seguintes. A primeira relata a descrição de Lúcifer feita por Dante Alighieri em *A Divina Comédia*, colocando-o como colossal e grotesco; apresentam três semblantes, um deles, o frontal, vermelho, o localizado na posição direita possui uma coloração sépia, o que fica na esquerda é negro. Apresenta seis enormes asas de morcego, que sopravam um vento congelante sobre o lago Cocito, suas lágrimas vertiam de seis olhos, além de três queixos que babavam sangue; cada boca mastigava um traidor histórico: Judas, na boca fronta e Brutus e Cássio nas laterais. A autora ainda reforça: o Inferno é muito maior e que Lúcifer é apenas mais uma peça dentro dele. Ocorre o contrário em *O Paraíso Perdido*, de John Milton, pois neste, Lúcifer é a personagem principal que enfrenta os arcanjos Uriel, Gabriel, Miguel e Rafael, e apesar de vencer o primeiro, é derrotado pelos últimos.

Assim se pode perceber que este caráter ambíguo na literatura clássica também se reapresenta nos jogos de interpretação de papéis. As personagens dos jogadores não estão presos a interpretar uma única faceta possível, isso torna a narrativa conjunta mais dinâmica e inesperável, pois suas experiências, ao decorrer das sessões de jogo, tornarão a personagem mais complexa e livre para tomar atitudes mais coerentes com todas as problemáticas adquiridas. Um jogador não precisará agir com ações desumanas ou cruéis apenas por ser um demônio, este poderá refletir em sua atuação a respeito de sua natureza e mesmo perceber que decidir por outras atitudes também o faz subversivo de outra maneira – deflagrande

uma resistência à sua própria condição, ao buscar uma forma diferente de se afirmar diante dos desafios expostos pela narrativa.

Esta natureza demoníaca, presente em algumas obras de RPG voltadas para maiores de idade, difere daquela apresentada em jogos narrativos de “alta fantasia”, como os considerados “clássicos”. No jogo de interpretação de papéis, advindo de *Dungeons & Dragons*, chamado de *Pathfinder*, por exemplo, os personagens infernais não estão aptos a serem interpretados pelas personagens dos jogadores, e lá divididas entre “demônios” e “diabos”, suas descrições estão presentes no suplemento *Bestiário* (2015). Suas definições são mais superficiais e objetivas quanto suas naturezas e intenções.

Demônios existem por uma razão: para destruir. Suas contrapartes ordeiras, os diabos do Inferno, procuram mentes mortais para distorcer e remodelar como reflexo de sua maldade, mas os demônios querem mutilar, arruinar e se alimentar. Eles recrutam mortais apenas se acelerarem a destruição da esperança e da bondade. (BULMAHN, 2015, p. 64).

A descrição inicial dos demônios é semelhante aos de outros jogos narrativos, entretanto, o fato de não poderem ser interpretados pelas personagens dos jogadores, já os coloca como possíveis antagonistas ou personagens secundários durante as narrativas, serão parte dos desafios a serem superados pelos protagonistas e é necessário expor que serão desafiantes para personagens de níveis avançados, pois são encarados como adversários poderosos e perigosos. Portanto, visto que não há uma complexidade de suas naturezas e mesmo de seus objetivos, são apenas seres a serem confrontados por aqueles que protagonizam o desafio maior descrito pelo mestre.

As personagens dos jogadores pretendidas nos livros de Marcelo Del Debbio, em *Demônio: A Divina Comédia*, ou Derek Percy, com *In Nomine*, não são construídas, a partir do mesmo prisma, porque estas se baseiam em obras da literatura universal que apresentam tais entidades de maneira complexa, como exposto anteriormente por Salma Ferraz. O diálogo que os roleplaying games realizam com literatura é comum a todos, como fora disposto no primeiro capítulo, contudo as escolhas das obras literárias que servirão de base criativa dos autores e como serão abordadas carregam esta divisão etária necessária para a publicação e divulgação dos livros. Esta diferenciação se mostrará útil nos próximas tópicos,

quando se tem em mente o protagonismo que as entidades sobrenaturais, muitas vezes, antagônicas e grotescas, assumem nas modalidades de RPG que são postas para o público adulto.

3.2.3 O fantástico, o sobrenatural e o policial.

Em *Vampiro: A Máscara*, já mencionado anteriormente, original *Vampire: The Masquerade* (assim como em outros da série: *Werewolf: The Apocalypse*, ou *Lobisomem: O Apocalipse*, *Mage: The Ascension*, ou *Mago: A Ascensão*, *Wraith: The Oblivion* etc.), as personagens são colocadas nos papéis de monstros e não de "heróis", que devem aprender a controlar um mal maior que está dentro destes, tentar manter o resquício de humanidade que lhes resta, bem como saber como lidar com uma sociedade secreta que as acorrenta e oprime. Em ambos clássicos, a tragédia na conclusão é praticamente inevitável a depender dos caminhos narrativos. E aqui nos debruçamos sobre outros dois elementos, já citados e indissociáveis do RPG: o fantástico e o sobrenatural.

Somos assim conduzidos ao âmago do fantástico. Num mundo que é bem nosso, tal qual o conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mundo familiar. Aquele que vive o acontecimento deve optar por uma das soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, um produto da imaginação, e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são. Ou então esse acontecimento se verificou realmente, é parte integrante da realidade; mas nesse caso ela é regida por leis desconhecidas para nós (TODOROV, 2008, p. 148).

Percebe-se, na citação de Tzvetan Todorov em *As estruturas narrativas*, que o "fantástico" junto às compreensões de trauma e testemunho já apresentadas no primeiro capítulo, evidenciam-no como uma ferramenta do desenvolvimento da produção do texto que será compartilhado com os demais, sejam produtos do narrador/mestre, sejam produtos dos jogadores. O fantástico, o maravilhoso e o sobrenatural são, ao mesmo tempo, fascinantes e aterradores, mas nem por isso deixam de ser revolucionários no desenvolvimento daquela personagem, logo, na compreensão que o jogador teria previamente formatada sobre tais conceitos. Como apontado na citação, não se trata, dentro do universo narrado do jogo de interpretação de papéis, de uma ilusão ou reconstrução imaginativa. Não é um

processo simples que as personagens dos jogadores cheguem a tais conclusões, o que não é comum em livros de RPG, considerado de temáticas menos complexas e voltado para um público mais amplo.

Neste ponto, outra característica precisa ser descrita, pois adentra os jogos de narração voltados para o público adulto: o ambiente próprio de um romance policial, principalmente, aqueles que apresentam o ambiente de mistério presente nas obras de Edgar Allan Poe. No romance policial clássico, encontra-se a estrutura de três elementos, um deles sendo o crime, o outro o autor deste e aquele que procura solucionar o crime. A investigação é narrada de uma maneira que a atenção daquele que lê se mantém constante, ao compartilhar as tensões envolvidas. Todorov (1992) veicula que houve um tempo que as narrativas policiais assumem o lugar das histórias de fantasmas, por aproximar o mistério da realidade palpável e se distanciar do sobrenatural. No RPG *Rastro de Cthulhu*, as personagens são chamadas de "Investigadores" e este fato ocorre, porque seus desafios, criados pelo narrador, serão desenvolvidos, a partir de crimes ou fatos aparentemente absurdos. A partir da pressuposição de Tzvetan Todorov, haverá por um lado muitas soluções fáceis, que se demonstrarão descartáveis, contudo, surgirá uma, associada a mitos ou lendas, que será visivelmente inverossímil - e é esta que se mostrará a verdadeira, fazendo com que as personagens entrem em um estado de confusão que poderá levá-los à frustração ou à loucura. Os textos fantásticos dialogam diretamente com as narrativas policiais neste momento, pois também apresentarão soluções diferentes, a verossímil e sobrenatural e a inverossímil, porém racional. Neste instante de encontro, os participantes, interpretando suas personagens, já estarão aptos aceitar aquilo que se põe a desafiar a racionalidade.

O narrador não é obrigado a expor o sobrenatural de forma nítida aos participantes, isto pode demorar a ocorrer ou mesmo nunca vir a ocorrer. A dúvida, própria de romances policiais pode ser mantida com o objetivo de manter as personagens dispostas aos desafios seguintes que poderão levá-los a uma descoberta aterradora. Se o foco for sobre uma realidade cruel, própria de uma narrativa policial, porém possível, o elemento sobrenatural terá sido apenas um embuste ou motivação, por parte do "criminoso", algo que se difere da narração fantástica, que evidencia um elemento dissonante com o paradigma predisposto por parte das personagens.

Por mais que os jogadores sejam convidados a compartilhar uma narração que pode ser assustadora, há comum entendimento que se trata de um entretenimento, mas um tipo que os farão se esforçar para a compreensão das questões que são postas como desafios às suas personagens. Não é algo que irá requerer seriedade, mas sim atenção das duas partes, daqueles que interagem na narrativa e daquele que a constrói; algo que seria descartável numa ambientação desenvolvida para "menores de idade", em que a atenção poderia estar mais voltada para as regras e para o entendimento da narrativa. Aqui, se observa um trecho do livro *Chamado de Cthulhu* em sua 6ª edição e primeira em língua portuguesa, a que se refere o "propósito do jogo":

Faz parte da natureza humana encontrar prazer no susto, desde que o perigo não seja real. Para alguns, o momento de relaxamento após o susto é o resultado mais importante. Para outros é o próprio susto. Chamado de Cthulhu é um meio para os jogadores se assustarem e depois descansarem [...] O jogo é também uma forma de retratar a filosofia lúgubre de Lovecraft de uma humanidade que pode existir, mas não pode transcender, e que, na sua linguagem densa e arcaica, é fatídica, como páginas de um dos livros antigos de magia que ele descreveu [...] Enquanto você jogar Chamado de Cthulhu, seu divertimento também se aprofundará. (PETERSEN; WILLIS, 2014, p. 25).

Nota-se a preocupação que os autores têm em estabelecer a importância que o efeito do horror e do assombro advindo deste deve ter sobre os jogadores, e de como tal resultado há de fazê-los desenvolver um discurso interior e exterior sobre a vivência, pelo jogo de interpretação, do horror; do medo, este discurso é reestabelecido, a partir da experiência. O autor afirma que participar da atividade lúdico-literária sobre H. P. Lovecraft é uma maneira de adentrar as visões e perspectivas que o escritor estadunidense possuía a respeito da realidade. E como o autor resume, um paradigma, no qual o ser humano é um protagonista fadado a fracassar. Isto não é reflexo da vida real, mas representação da vida das personagens literárias presentes nas obras que serviram de inspiração.

O cenário de *Chronicles of Darkness* é apresentado inicialmente pelo livro *Mundo das Trevas* (2009), que traz as regras básicas deste RPG, além de diversos textos que promovem a imersão neste universo. As personagens dispostas são seres humanos completamente normais que são jogados em uma realidade que

desconheciam. Os autores advertem os narradores e jogadores sobre como lidar com a temática:

É impossível saber quando ou porque os seres humanos começaram a contar histórias. Mas é bem provável que os primeiros contadores de histórias tenham usado sua arte para explicar os mistérios que os cercavam. De fato, algumas das histórias mais antigas que ainda são contadas nos dias de hoje se digladiam com os maiores de todos os mistérios: a vida, a morte, a criação, a redenção e o conflito constante entre o bem e o mal. Chamamos o livro que você tem agora em mãos de jogo narrativo, pois se trata da oportunidade de tomar parte na empreitada profundamente humana de contar histórias. [...] (BRIDGES et al., 2009, p. 17).

Ainda que a citação acima sirva para compreensão daquilo que os autores esperam dos participantes, o cenário de “Mundo das Trevas” – *World of Darkness* – não é o mesmo do livro *Mundo das Trevas*. Todavia, a maioria dos autores, de ambos os cenários, esteve presente na construção destes.

O sobrenatural, portanto, pode ser percebido como uma manifestação metafórica do desconhecido e do misterioso que cercam as personagens, nos diversos momentos do enredo, até mesmo antes da trama de fato iniciar, tão logo os participantes terminem de apresentar e, talvez, representar seus prelúdios. Cada personagem criado terá que se enquadrar no contexto que aquele cenário escolhido, apresentado em um dos livros do gênero, traz; observa-se uma breve definição do tipo de personagens desenvolvidas no já discutido *Vampiro: A Máscara*:

Muitos tipos de protagonistas podem ser representados nos jogos de narrativa. Em alguns, os jogadores interpretam heróis em um mundo de fantasia, ou super-heróis salvando o mundo de ataque de vilões. Em **Vampiro**, os jogadores assumem o papel de vampiros - os sanguessugas imortalizados nas histórias de horror - e guiam esses personagens através de um mundo virtualmente idêntico ao nosso. (...) Os vampiros caminham sobre a Terra nas noites modernas - ou Membros, como gostam de ser chamados - são, ao mesmo tempo, similares e diferentes do que poderíamos esperar. Talvez seja melhor começar nossa discussão sobre os mortos-vivos como se fossem uma espécie separada dos humanos que um dia foram, possuindo inúmeras diferenças fisiológicas e psicológicas. (ACHILLI et al., 1999, p. 22).

A personagem não é mais um humano e tal artifício narrativo é pertinente para liberdade de criação daqueles envolvidos na atividade. Como alegoria da própria narrativa, nota-se que, agora, a personagem está extirpada de um sistema,

todavia, encontra-se em outro mais sufocante e opressor que o anterior e, a partir das experiências trazidas do anterior, deverá resistir à nova conjuntura que a aflige. A compreensão do que se é ser um monstro, alegoricamente, traz a percepção do que é ser humano.

As propostas para criação de narrativas presentes nos RPGs para adultos estão permeadas de diversas literaturas que dialogam com as discussões sociais, políticas e religiosas; não é diferente no que encontramos em impressos ficcionais, que nem sempre estão diretamente ligados aos jogos de interpretação de papéis, produzidos por brasileiros.

Nas muitas literaturas recentes não faltam exemplo da temática do demoníaco. Assim sendo, o demoníaco não está circunscrito à religião formal e institucional, antes se tornou um tema constitutivo de muitas narrativas literárias, além de fazer parte de imaginários e representações das mais diferentes camadas da cultura brasileira. (FERRAZ, 2012, p. 11).

A percepção do demoníaco na literatura abarca grande parte daquilo que fora anteriormente citado. A partir de muitos pressupostos, a subversão de valores morais e éticos proposta pelos cenários, que expõem muitas vezes situações tensas e conflituosas entre segmentos de determinado grupo social, a inversão do papel do herói, tão comum ao gênero, que revela um protagonista com dilemas morais persistentes, que tendem a fragilizá-lo e, portanto, aproximá-lo do leitor e de suas dúvidas. A presença de um elemento que desorganiza a ordem vigente, fazendo emergir o caos.

Na obra *El Libro del Conde Lucanor*, escrita por Don Juan Manuel (1994), no século XIV, há diversos momentos em que a presença de demoníaca ocorre, normalmente desafiando as protagonistas, colocando à prova sua fé e lealdade para com a cristandade.

Tened presente que el diablo busca el momento más a propósito para engañarnos: cuando está el hombre en mucha estrechez o mucho abatimiento, o muy acuciado por el temor o el deseo de algo, consigue de él todo lo que quiere; por eso buscó el modo de engañar a este hombre al verle afligido⁴. (MANUEL, 1994, p. 154)

⁴ Tenha em mente que o diabo busca o momento mais oportuno para nos enganar: quando o homem está em muita restrição ou muito desanimado, ou muito assediado pelo medo ou desejo por algo, ele obtém dele tudo o que deseja; é por isso que ele procurou uma maneira de enganar este homem ao vê-lo aflito.

A citação acima é do conto *Lo que sucedio al que se hizo amigo y vassalo del demonio* e conta o que aconteceu com um homem que fora rico e que queria voltar a ser e foi tentado pelo demônio. Angela Leite de Souza (1996) postula que é uma obra desenvolvida, a partir da oralidade popular daquele período, ou seja, há uma tentativa, inconsciente ou não, dos textos de traduzirem o imaginário folclórico tradicional, pois outro fator que também evidencia esta postura são as reflexões morais apresentados no final de cada conto, pois sempre há uma lição a ser retirada dos relatos; este tom moralista é constante no decorrer da obra. Há um livro de RPG espanhol que irá se basear na mitologia medieval da Ibéria e apresenta diversas lendas e mitos advindos da cultura popular, principalmente, sobre religiosidade, misticismo e criaturas lendárias de diferentes regiões; este será tratado em outro tópico.

3.3 As máscaras

Muito mais próximo do teatro, pela necessidade acentuada de atuação e classificado como um RPG para adultos pelas temáticas que exigem maturidade por parte dos jogadores, se evidencia o conhecido *Vampiro: A Máscara*, criado originalmente por Mark Rein Hagen, no início dos anos 90, trazido ao Brasil pela já comentada editora Devir, que traduziu também diversos quadrinhos internacionais e é responsável pela publicação de algumas obras nacionais, pela mesma editora, *Vampiro: A Máscara* chegou a ter três edições publicadas e diversas reimpressões para o público brasileiro.

Os jogos de narrativa, ou RPGs, são parecidos com diversos jogos de interpretação social. Mas também são bastante distintos. Cada jogador interpreta um personagem - no caso, um vampiro - e participa de uma forma de improvisação teatral, dizendo o que o vampiro diria e descrevendo o que o vampiro faria. A maior parte desse processo é livre - os jogadores podem fazer com que os personagens digam e façam o que quiserem desde que os diálogos e as ações sejam coerentes com a personalidade e as habilidades de cada personagem. Contudo, certas ações são melhor julgadas através do uso de dados e das regras apresentadas neste livro. [...] Sempre que houver divergência entre as regras e a história, a história prevalece. Use as regras sempre que (ou de preferência apenas quando) elas tornarem mais emocionantes as suas histórias de terror e romance. (ACHILLI et al., 1999, p. 21).

Como já mencionado, ao apresentar a possibilidade de jogar com um vampiro, um monstro, um elemento que não é natural, que está fora dos padrões daquilo que se concebe como realidade aceitável ou racional, *Vampiro: A Máscara* desloca os leitores para um cenário familiar, todavia, incomum para muitos jogadores daquele período. Também inova nas regras, deixando evidente na citação, uma das que inicia o livro, que a narrativa deve sobrepor às regras, se necessário. Como exposto, um elemento que causa cisão entre o teatro e o RPG é a presença do dado; a aleatoriedade do jogo. Apesar de, em alguns livros, não ser obrigatório ou apresentar possibilidades dentro das regras de não o utilizar, isso ocorre, por exemplo, em *Witchcraft Brujería*, onde há a proposta de que o mestre e os jogadores decidam, conjuntamente, o resultado das disputas, sem a necessidade dos dados.

A informação apontada na citação "improvisação teatral" se refere a um aspecto que se remete diretamente à dramaturgia. Em todos os outros livros do cenário do *Mundo das Trevas*, há textos que apresentam essa proposta ao narrador, de não se deixar prender demais aos lances de dados e regras e dar mais atenção à interação entre os participantes.

Em *Vampiro: A Máscara*, como já mencionado, as personagens serão seres amaldiçoados que precisam lidar constantemente com sua condição. Eles estão mortos, o que os mantém existindo é apenas a maldição. É necessário beber do sangue dos vivos, chamado de *vitae* pelos vampiros, mas também é necessário ter cuidado em não perder o controle, para não, aos poucos, ir perdendo a sua Humanidade, que dentro das regras do jogo, não é apenas um preceito moral, mas também uma característica que indica o quão perto ou longe da "besta" um vampiro está. Se a Humanidade ficar sem nenhuma pontuação, a partir de diversos atos brutais e desumanos por parte da personagem do jogador, ele precisará construir uma nova personagem, porque a sua perdeu o controle completamente, agora é apenas uma criatura em constante estado de "frenesi", que tudo o que quer é se alimentar, não consegue conversar ou interagir de forma alguma com outros seres, é apenas um predador que acabará se autodestruindo inevitavelmente.

Como referido anteriormente, em várias partes de um livro de RPG, há, normalmente, contos que buscam levar o leitor à compreensão do cenário, o ambiente, em que as narrativas vão se passar. Em *Vampiro: A Máscara*, os contos

presentes são narrados por jovens vampiros em diversas situações, o trecho a seguir, expõe os pensamentos de uma jovem vampira do clã Treador que reflete sobre uma presa:

São três da manhã e eu ainda estou tentando descobrir como é bom estar morta. As ruas estão escorregadias por causa da chuva, e a luz dos postes reflete no asfalto molhado como se Deus quisesse cobrir cada buraco habitado pelos homens com um halo. [...] Eu vejo tudo, e tudo é tão belo. [...] Eu o vejo, também. [...] Ele esquece o céu e começa a andar novamente. Seus olhos encontram os meus a um quarteirão de distância e eu acho que ele sabe. [...] Eu vejo a dor e a esperança e a história escrita em sua face, no exato e derradeiro instante de uma vida que está para acabar. E eu me apaixono por ele. [...] A culpa é só minha. (ACHILLI et al., 1999, p. 153).

A descrição acima é de uma caçada. A jovem vampira persegue um mortal, que não percebe, mas ela o observa e o segue há algum tempo, estuda sua presa com cautela e aguarda o momento que irá tirar a vida dele para se alimentar; ela sabe que não é necessário matar para se alimentar, é possível deixar uma presa viva, ainda que debilitada, mas ela sente a necessidade de matá-lo, para satisfazer o predador que se esconde dentro dela.

De acordo com o livro, o primeiro vampiro foi Caim, por isso, o livro se refere várias vezes aos vampiros como “cainitas”, este foi amaldiçoado pela divindade judaico-cristã com a “não vida”, o estado de “morto em vida”, após cometer o assassinato de seu irmão Abel. Expulso do Éden, ele vaga até encontrar com Lilith, a Mãe Sombria, também a primeira mulher de Adão; esta teria sido expulsa por tentar se equiparar ao primeiro homem. Ela lhe ensina sobre a ira de Deus e algumas habilidades místicas, que mais tarde serão conhecidas como Disciplinas; poderes capazes de perverter a criação divina. Passado algum tempo, depois de uma divergência entre Caim e Lilith, ele cria outros três vampiros; o processo chamado de “abraço” requer que se retire todo o sangue e se devolva um pouco à vítima. Suas três crias, por sua vez, criam outros treze vampiros, que darão origem a treze clãs. Os treze se revoltam, por questões de poder e liberdade, contra os três primogênitos durante um exílio de Caim e, quando este retorna, amaldiçoa os treze, cada um com uma mazela diferente, depois o primeiro vampiro desaparece. E os treze começam a criar seus clãs.

Ser um vampiro, neste universo, é pertencer a mundos bem distintos. Ele pode escolher entre duas seitas antagônicas ou nenhuma. Se o jogador escolhe que

sua personagem faça parte de um dos sete clãs vampíricos que compõem a Camarilla: o revoltoso clã Brujah, o animalesco clã Gangrel, o degenerado clã Toreador, o elitista clã Ventrue, o alcoviteiro clã Nosferatu, o místico clã Tremere e o lunático clã Malkaviano, o jogador terá que entender que fará parte da maior organização de vampiros do planeta e que ele estará sob uma autoridade que patrulha, coordena e supervisiona todos que fazem parte desta; todos os "membros" - um termo para vampiros pertencentes à Camarilla, que são como integrantes de uma "grande família", nomenclatura que também faz alusão às organizações criminosas italianas - podem ser convocados por ela através dos "príncipes" que gerenciam grandes cidades e respondem a um conselho superior. Por outro lado, se o jogador decide por fazer parte de um dos dois clãs que compreendem o Sabá, o grotesco clã Tzismice e o sombrio clã Lasombra, ou um dos *anti-clãs*, vampiros originalmente de clãs da Camarilla que se juntaram ao Sabá, o jogador terá que entender que é um soldado da "Espada de Caim", outro nome para a seita, uma organização antagônica à Camarilla, que se devota em lutar contra a opressão dos vampiros mais antigos, contudo, também despreza os seres humanos e é conhecida por suas atitudes brutais e rituais sanguinários. Há a terceira opção, que seria escolher um dos quatro clãs chamados de "independentes" ou nenhum destes: o clã Assamita, composto por assassinos e mercenários atrelados a culturas do Oriente Médio, o clã Giovanni, do qual fazem parte necromantes e incestuosos descendentes de uma antiga família italiana, o clã Ravnos, advindo da antiga Índia, composto por ilusionistas e andarilhos fortemente ligados à tradição cigana ou o clã dos Seguidores de Set, de origem no Egito antigo, que são manipuladores devotados a uma fé inabalável ao criador do clã, a divindade egípcia, Set. Por último, o jogador pode optar por fazer um dos desprezados "sem-clã", chamado de Caitiff.

As narrativas que irão surgir podem ser preenchidas pelas intrigas políticas da sociedade vampírica ou pode ser violenta ao expor o lado dos predadores e seus antagonistas, misteriosa ao revelar detalhes dos mitos da origem dos amaldiçoados, complicações ao lidar com o lado humano etc. Ou mesmo juntar tudo isso. Narrador e jogadores irão definir os rumos da crônica.

Estes pontos ilustram a essência do Mundo das Trevas e são importantes porque exaltam os dilemas enfrentados pelos

personagens conforme eles lutam pela humanidade que se esvai. Desesperança e resignação os rodeiam; violência e morte são comuns. O que é mais uma morte, mais uma mentira? Quanta diferença pode fazer, uma pessoa, mesmo um vampiro? Virtudes como coragem e compaixão são difíceis de se encontrar e ainda mais difíceis de se manter, mas é a luta por eles que é importante. [...] (ACHILLI et al., 1999, p. 256).

A essência do jogo leva a atuação por parte dos participantes a uma constante dissimulação, a personagem encena outra personagem diante da sociedade cainita que se propõe a fazer parte; diante disso, também precisa interpretar um lado humano, que pode ser puramente artificial, na tentativa de enganar a "besta" interior, que quer levá-lo à degeneração; este precisa enganar a si e aos outros, que desconhecem sua natureza. Este conflito interno é o cerne principal proposto para uma narrativa neste cenário, as regras dão suporte para que o sistema ilustre os confrontos e desafios, todavia, mesmo estas regras podem ser sobrepostas pela necessidade da criação narrativa que ocorre continuamente de forma conjunta durante as sessões deste *role-playing game*.

3.4 Aquelarre: O demoníaco e o RPG

A partir da afirmação da pesquisadora Salma Ferraz (2012) a respeito da participação de ideias antagônicas sobre céu e inferno na composição de materiais literários, se pode propor que, assim como na cultura e na literatura brasileira, no imaginário que fora registrado do folclore e da literatura espanhola, os elementos demoníacos também estarão presentes. Como já exposto na introdução, a Espanha é reconhecidamente possuidora de um dos maiores mercados consumidores e produtores de jogos de interpretação de papéis da Europa, inclusive exportadora de materiais.

Ao visar o encontro de um diálogo entre uma obra literária e uma produção de RPG, observar-se-á o paralelo entre um poema do poeta espanhol Leopoldo María Panero (1987), *Himno a Satán*, e o livro de RPG para adultos *Aquelarre* (2013). O poeta espanhol viveu no século XX e fora reconhecido por sua produção "herética", uso de linguagem coloquial, temáticas libidinosas, abordagem da loucura e da dor, algo que, para alguns, poderia ser considerado polêmico, porém deixou diversos poemas instigantes a muitos estudiosos e críticos. O desenvolvedor

de jogos Ricard Ibáñez criou o *juego de rol* - em espanhol o RPG recebe seu nome traduzido - *Aquelarre* no início dos anos 90. O subtítulo chamava a atenção, já que o título era uma palavra na língua basca, "*juego de rol demoníaco medieval*"; um jogo narrativo que se passava na idade média e trazia elementos demoníacos.

Segundo uma definição presente no início do livro, *Aquelarre* significa o descampado próprio para um bode, um prado. Todavia, também é a nomenclatura que se utiliza para uma reunião de bruxas e bruxos, na qual supõe-se que ocorre com a presença de uma figura demoníaca que se apresenta com a imagem do referido animal. Por mais que o título chame bastante a atenção, as personagens dos jogadores não serão bruxas adoradoras do demônio, mas sim pessoas típicas daquele momento histórico, que podem vir, inevitavelmente a narração leva a isto, a se deparar com circunstâncias infernais.

O poema *Himno a Satán*, presente na coletânea *Poemas del manicomio de Mondragón*, produzida por Leopoldo Panero, enquanto esteve em uma instituição de saúde mental, lida com diversas imagens associadas a símbolos satanistas, bem como relata e descreve ações que seriam praticadas por alguém que se coloca contra a cristandade e algumas de suas representações. O eu lírico revoltoso busca o confronto:

Tú ayudas a los débiles
mejor que los cristianos
tú vienes de las estrellas
y odias esta tierra
donde moribundos descalzos
se dan la mano día tras día
buscando entre la mierda
la razón de su vida⁵; (PANERO, 1987, p. 39).

Além do confronto constante com o cristianismo, há alusão a imagens tradicionalmente associadas como símbolos provenientes do ocultismo medieval espanhol, como o cervo e a lua. Os chifres do cervo também estão presentes em muitas imagens das divindades pagãs, principalmente do folclore celta, muitas vezes "demonizadas", postas como figuras "heréticas", pela Igreja Católica medieval. A lua,

⁵ Tu ajudas os fracos / melhor que os cristãos / tu vens das estrelas / e odeias esta terra / onde moribundos descalços / se dão a mão dia após dia / buscando em meio a merda / a razão de sua vida

símbolo da noite, representa o oposto do sol e do dia, imagens associadas ao divino, portanto seria o agourento e o pecaminoso:

Tu símbolo era el ciervo
y el mío la luna
que la lluvia caiga sobre
nuestras fauces
uniéndonos en un abrazo
silencioso y cruel en que
como el suicido, sueño
sin ángeles ni mujeres
desnudo de todo⁶ (PANERO, 1987, p. 40).

O “paganismo”, elementos religiosos estigmatizados e postos à margem por instituições religiosas detentoras de maior poder de influência é descrito de maneira simbólica, o que remete a um antagonismo também raso, que procura surpreender o leitor; a intenção que salta à interpretação mais imediata é a rebeldia, ou transgressão, por meio do manifesto; o cervo é a caça, a carne, o possível; a lua é a divindade, o distante, o impossível. O próprio eu lírico parece reconhecer isso, quando expõe a semelhança a um suicídio e à desilusão que, ao que descreve, se segue posteriormente. A morte é a comunhão, não há anjos, servos do criador, nem mulheres, seres de carne, está livre de tudo.

O livro *Aquelarre* está preenchido de textos de regras e explicações da sistemática do cenário, no entanto, também evidencia uma riqueza de pesquisa histórica ampla, falando de vários reinos da Península Ibérica e, parte de suas dinastias durante os séculos XIII e XIV. Algumas características presentes na mecânica do jogo chamam a atenção, como a presença de características como “Racionalidade” e “Irracionalidade”, que são inversamente proporcionais. A primeira, quando mais elevada, permite à personagem apelar para “bênçãos” divinas em momentos de aflição e necessidade; note-se que estas bênçãos podem vir tanto da crença cristã, como judaica e islâmica. A segunda permite à personagem realizar rituais e lançar feitiços “pagãos”, provenientes de religiosidades supostamente rústicas e campestres; ambas teriam efeitos sobre os traços da personalidade da personagem, os jogadores teriam que atuar de acordo com tais peculiaridades: uma personagem com uma Racionalidade elevada deveria portar-se de forma pragmática

⁶ Teu símbolo era o cervo / e o meu a lua / que a chuva caia sobre / nossas mandíbulas / unindo-nos em um abraço / silencioso e cruel em que / como o suicídio, sonho / sem anjos, nem mulheres / totalmente nu

e dogmática, inflexível em muitas opiniões e atitudes. Uma personagem com Irrracionalidade elevada seria muito supersticiosa e assustadiça, enxergando sinais de agouros em tudo e todos.

Além de particularidades a respeito das construções das personagens, como mencionado acima, o livro também descreve entidades sobrenaturais dos mais variados tipos: anjos, aparições, demônios, diabretes, dragões, ninfas etc. Além de apontar seus locais de aparição na Península Ibérica e que tipo de malefício ou benefício podem causar àqueles que cruzam seus caminhos, dentro de um jogo de interpretação de papéis sabe-se que são as personagens dos jogadores, apresentam descrições detalhadas sobre aparência e comportamento destes seres.

As relações com os demônios é algo curioso, que também remete ao folclore ibérico tão apresentado em obras medievais, como em *El Conde Lucanor* (1994); a exemplo do conto *Por que perdió su alma um senescal de Carcasona*, em que uma “mulher endemoniada” faz com que um senescal acabe por perder sua alma que tanto queria salvar, pois esta possuía o dom da vidência. É notório que o tom moralista é algo comum aos textos presentes nesta obra, contudo, serve para evidenciar a realação constante com o imaginário do período.

Os seres infernais, assim como podem oferecer a seus adoradores algo incomum, como beleza impactante, riqueza incalculável ou força extraordinária, em troca, exigem adoração e sacrifício, muitas vezes, marcando traços da personalidade e do corpo da personagem. O que será dado e o que será cobrado em troca, depende exclusivamente do tipo de entidade demoníaca com que se negocia.

NERGAL

Jefe de la Policía del Infierno

Este demonio es el jefe de la policía del Infierno y actúa en secreto bajo las órdenes de Astaroth, teniendo a su mando quince legiones infernales. [...] Adopta la apariencia de un hombre de tamaño normal, embozado, con una gran capa negra y que evita exponerse directamente a la luz, ya que carece de sombra. Tiene el don de conceder a sus invocadores una gran perspicacia y agudeza de sentidos (en el ámbito del juego, aumenta una o varias competencias basadas en Percepción al 100% o incluso más). [...] A aquéllos que no realizan correctamente su invocación los castiga privándoles de puntos de competencias de Percepción, o bien esclavizándolos a su servicio⁷. (IBÁÑEZ, 2013, p. 290).

⁷ Este demônio é o chefe da polícia do Inferno e atua em segredo sob as ordens de Astaroth, tendo sob seu comando quinze legiões infernais. [...] Ele adota a aparência de um homem

Há uma descrição minuciosa da figura da entidade, tal qual de sua função naquilo que se entende por “Inferno” dentro do cenário proposto pelo livro, tendo em vista que este entendimento está disposto ao narrador e não às personagens dos jogadores. Sua aparência grotesca se assemelha àquela posta sobre Lúcifer em *A Divina Comédia* e pode ser analisada como tal, como proposto por Salma Ferraz (2012), pois é necessário que a forma horrenda do demônio seja antagônica à imagem bela do anjo, a criação de Deus; o demônio se esconde nas sombras, veste um manto negro, se afasta da luz divina. Por mais que Nergal seja chefe da polícia do Inferno, ele está a serviço de um demônio superior, Astaroth, logo, por mais que seja poderoso está subordinado a outro de maior poder. Em termos de jogo, o benefício de se negociar com Nergal é extraordinário, facilitando ao jogador diversas jogadas para passar por desafios propostos pelo narrador, contudo, o preço cobrado pode ser alto demais para a personagem, pois lhe retira aquilo que queria ter, mais percepção ou, mesmo, seu livre arbítrio. O jogador precisa interpretar todas as problemáticas que ali se envolvem, entre elas, no caso em questão, sentir a culpa pelo seu ato ou deleitar-se de maneira pervertida com o que realizou, sem remorso e cada vez mais degenerado. Em parte, a abordagem de *Aquelarre* está preenchida por esta dicotomia – salvação e perdição – comum a diversas obras medievais.

O poema de Leopoldo Panero, para um leitor acostumado com poemas menos transgressores ou, evidentemente, conflituosos, a partir das reflexões de Éverton Barbosa Correia, no texto *Apontamentos para leitura de poemas em sala de aula* (2014), aponta-se que é como se aquele que ler se percebesse “incapaz” de interpretar as nuances da “forma poemática”, ou ainda, que esta não pudesse lhe mostrar sua profundidade com uma intensidade comum a outras formas mais dadas à rima ou ao ritmo, pois se apresenta como um texto não tão usual. Tal peculiaridade também é possível de ser encontrada por parte dos praticantes de jogos de interpretação de papéis que evitam lidar com temáticas religiosas, principalmente judaico-cristãs, como aquelas expostas em *Aquelarre*. Pois, como já

de tamanho normal, encapuzado, com uma grande capa preta e que evita a exposição direta à luz, por não ter sombra. Ele tem o dom de conceder a seus invocadores grande percepção e acuidade dos sentidos (no âmbito do jogo, ele aumenta uma ou mais competências baseadas em Percepção para 100% ou até mais). [...] Aqueles que não realizam sua invocação corretamente são punidos, privando-os das competências de Percepção, ou escravizando-os a seu serviço.

postulado, não é o tipo de cerne comum, em que o fantástico preenchido por aspectos de “outro mundo”, são mais constante.

Portanto, quando se nota que a poética de Leopoldo María Panero se encontra com o texto de Ricard Ibáñez propondo a reflexão dos mesmos aspectos pertinentes à cultura espanhola, aqui o demoníaco como subversão, se percebe o quanto necessário é fazer tais discussões com vistas não apenas a desfazer preconceções estabelecidas, muitas vezes, como seculares e anacrônicas, também permite que aquele a quem se ensina a ler literatura por meio de RPGs, note que a temática se renova e a forma de lê-la e lidar com ela também. Não é exatamente o que se entende por imediato que define os textos, mas toda a reflexão movida para se chegar a profundas discussões sobre complexidade do ser humano, representado pela personagem do jogador.

É perceptível nas análises realizadas sobre *Vampiro: A Máscara* e *Aquelarre*, que os RPGs podem ser colocados em paralelo e comparação com obras literárias, sejam estas as que representam períodos históricos ou contemporâneos. Algumas por estarem diretamente associados, por citação direta ou indireta a estas, ou porque são de diálogo direto a estas. Portanto, também seria cabível colocar sob comparação os textos advindos da literatura oral popular, especificamente obras que configuram a herança de uma sociedade específica.

No próximo capítulo, se observará a relação de textos que remetem a entidades fantásticas presentes nas narrativas orais populares selecionadas que serão analisadas a partir do diálogo possível entre estas e alguns textos de livros de RPG.

4. CAPÍTULO III – AS ENTIDADES E IDENTIDADES NAS NARRATIVAS ORAIS POPULARES E TEXTOS RPG

Tendo por base a maneira como foi observado no capítulo anterior, o diálogo entre as obras de Ricard Ibáñez (2013) e de Leopoldo María Panero (1987), se pode confirmar a possibilidade de elaborar paralelos analíticos entre textos de obras literárias e textos advindos de livros de RPG, principalmente, que possuam cenários e temáticas em comum e isto fica mais evidente, quando partem do folclore, das lendas e dos mitos de povos tradicionais da mesma região ou mesmo contexto cultural.

Como se pode perceber ao ler a obra, o livro *Aquelarre* propõe que fora realizada uma extensa pesquisa histórica e folclórica para tornar a experiência, daqueles que desenvolvem suas tramas de RPG neste cenário, mais imersiva. A partir do instante que os participantes se veem interagindo com mitos e lendas que realmente existem dentro daquele contexto cultural, há muito tempo arraigados numa tradição antiga, podem vir a ter uma interação mais próxima daquela conjuntura e, ainda mais, se já forem inseridos, como nativos ou descendentes, naquele panorama cultural.

Com base nestas reflexões, neste capítulo serão apresentados textos de livros de RPG, nacionais e estrangeiros, que abordam a Amazônia, assim como uma análise de alguns dos contos da obra de Inglês de Sousa, *Contos Amazônicos*, a partir de sua compreensão junto a livros de jogos narrativos, posteriormente, serão analisadas as narrativas orais escolhidas dentro dos livros produzidos pelo Projeto IFNOPAP.

4.1 Visões de Amazônia

Muitos RPGs brasileiros tratam ou abordam a Amazônia, normalmente em comentários breves, como os textos presentes em *Era do Caos* (1997), seu suplemento *Lendas* (1998). Alguns livros do suplemento *Mini-GURPS* (1999), criado por Douglas Quinta Reis a partir do sistema de Steve Jackson, série que simplificava as regras e era voltada para o público que se iniciava nos jogos de narração, que foram desenvolvidos, exclusivamente, para o público brasileiro, a partir de temáticas históricas, como os *Mini-GURPS Descobrimento do Brasil* (1999), *Mini-GURPS*

Entradas e Bandeiras (1999), ambos de Luís Eduardo Ricon e em nenhum dos dois há um destaque para a Amazônia ou regiões próximas. O suplemento para *Trevas/Arkanun*, chamado de *Hi-Brazil* (2004), que expunha um “Brasil colonial” diferente e cheio de elementos fantásticos chega a apresentar textos breves sobre Belém e Manaus; além de *A Bandeira do Elefante e da Arara* (2019) e *Jaguetê: O Encontro* (2017), que também possuem textos breves sobre a Amazônia; todavia, produzidos por autores que não eram advindos dos estados que compõem a Amazônia.

Ademais, também se necessita dar atenção para os estadunidenses *Lobisomem: O Apocalipse* (2004), principalmente, seus complementos *Livro da Raça Mokolé* (2002), *Breedbook: Bastet* (1997) e *Rage Across The Amazon* (1993), e *The Book of Hod* (2003), suplemento para o livro *Witchcraft Brujería* (2013), de C. J. Carella, também possuem livros e textos em que citam a Amazônia. Contudo, o discurso, acerca do que se compreende por Amazônia, costuma ser simplório, às vezes, recorrendo ao recurso do mistério, ou há a tendência de destoar daquilo que é entendido por pessoas que vivem e cresceram sob o contexto histórico-cultural, na área compreendida como região amazônica.

Em *Jaguetê: O Encontro*, livro de RPG nacional produzido pela Universidade Federal do Paraná, trata do contato entre povos nativos e europeus no século XVI. O cenário principal são as regiões sul, sudeste e parte do centro-oeste brasileiro, as personagens possíveis são os nativos, de diversas nações, os europeus e os africanos. Contudo, apesar de fazer algumas menções à região norte do Brasil, seus povos e lendas são dados escassos e que sugerem desconhecimento ou pouco interesse em apresentar mais exatidão sobre a região.

Borduna de Tupã [...] Item lendário e raríssimo, esta é uma Borduna invocadora de trovões. O dono dessa arma é um guerreiro poderosíssimo que vive nas margens do rio Amazonas. [...] **Povo:** Desconhecido. [...] (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ, 2017, p. 134).

A citação presente no livro está na seção que fala de combate e armas. “Um guerreiro poderosíssimo” porta a arma, todavia, não lhe é indicado a que grupo étnico ele pertence, ou mesmo como teria conseguido um artefato de enorme poder, apenas é dito que este advém da Amazônia.

Como já mencionado, *Jaguaretê: O Encontro* trata de apresentar as terras daquilo que será o Brasil no século XVI e seus habitantes, os nativos e os que vieram para cá, entretanto, apesar de trazer regras que traduzem detalhes que buscam ser realistas, os elementos sobrenaturais e fantásticos são muitos e se assemelha ao comentado no primeiro capítulo *O Desafio dos Bandeirantes* (1992); as personagens podem vir a desenvolver capacidades sobrenaturais associadas a sua crença e paradigma, há a presença de um número vasto de criaturas advindas de folclores de diversos povos.

A construção do cenário e das personagens exigiu um amplo trabalho de pesquisa com fontes etno-histórica e etnográficas para a re-criação, tão aproximadas quanto possível, das cosmologias e práticas sociais dos diversos grupos étnicos habitantes do Brasil daquele período. Neste percurso, foi preciso aspectos ficcionais [...] (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ, 2017, p. 11).

Na citação, encontra-se um dado fundamental, a necessidade dos "aspectos ficcionais". Apesar dos estudos realizados para a construção do cenário aonde as narrativas irão se passar, muitos detalhes correspondem à criação por parte do autor e da equipe que desenvolveram o livro. Ocorre, portanto, uma união daquilo que compreende a pesquisa acerca do plano real, o contexto daquele tempo e daqueles povos e a criação livre dos que imaginam e idealizam possibilidades para o ambiente construído. Entretanto, diferente do que ocorre na obra de Carlos Klimick Pereira e colaboradores (1992), não se busca uma humanização das ações dos europeus.

Sem se afastar da descrição breve e superficial evidenciada, se observa o que há sobre a lenda amazônica do "boto" no suplemento de *Era do Caos, Lendas*:

[...] O sedutor das águas, extremamente popular no Amazonas. O boto é uma evolução do ipupiara, misturado ao uaiara (o boto) e às lendas europeias. Agora, ele não faz mais mal às pessoas, contentando-se em seduzir as mulheres, por vezes engravidando-as. Brincalhão e irresponsável, assim é o boto. [...] (PEREIRA; BETTOCCHI; ANDRADE, 1998, p. 18).

No texto, o "boto" é resumido a um estereótipo, comumente, conhecido e os detalhes a respeito de sua condição e origem não são relatados. As lendas

européias que se associaram à imagem deste não são descritas. As características de "brincalhão e irresponsável" o colocam em patamar libertino e satírico.

Em duas das citações anteriores de livros de jogos narrativos, um da segunda década do século XXI e outro da metade dos anos 90. Evidencia-se que não houve uma busca ou a necessidade desta em procurar detalhar, expor, a região amazônica e seus elementos com especificações mais autênticas, mesmo com mudanças na transmissão de informações sobre a Amazônia entre os períodos. Vale ressaltar que ambos os livros são de editoras do sul e do sudeste do Brasil, portanto, seu público alvo não é necessariamente o do norte brasileiro, mesmo que sejam comercializados no país inteiro.

Tanto em *Jaguetê: O Encontro* como em *Era do Caos - Lendas* se percebe a presença da metamorfose nas narrativas que remetem à tradição nativa, no primeiro, a transformação em animal parte dos povos que vivem nas florestas, de diversas nações. No segundo, as entidades que se metamorfoseiam são de áreas mais próximas das culturas tradicionais, quando os seres são do Centro-Sul, Nordeste ou da Amazônia.

Uma lenda estrangeira que se mesclou de maneira peculiar com as lendas nativas e se afirmou no imaginário e na narrativa dos povos mestiços, ribeirinhos, advindos da mistura dos europeus, africanos e nativos, é a lenda que trata de lobisomens. No livro *Aquelarre* (2013) é dito que ,apesar de ser comum em toda Península Ibérica, a criatura chamada de *Lobisome* é mais encontrada no norte da região e sua condição é dada, a partir de uma maldição lançada por alguma entidade profana. Quando metamorfoseado na aparência entre homem e lobo, se alimenta de carne crua e bebe sangue. Nas lendas e nos mitos amazônicos representados nas narrativas tradicionais a serem analisadas, o "lobisomem" carrega apenas duas características advindas de sua origem europeia, o nome e o fato de se metamorfosear, mas suas outras características são distintas. Se observa o conto Lobisomem, presente na obra *Abaetetuba conta...*, coletado por Cléa M. Silva e relatado por Sebastiana Rodrigues:

[...] O meu pai dizia que lobisomem era um porco. Ele se virava em porco. Mas nós éramos todos meninos. Nós acreditávamos que ele fosse um porco, né. Nós sabíamos, porque o que... Neste tempo, que eu estou morando agora, não era... O meu tempo que eu me criei, não era como agora. Que agora não tem mais superstição nenhuma. Ninguém acredita mais em nada. É só, só sem-vergonhice e

cachorrada, nada mais. Viste? E no meu tempo, que eu me criei, era um tempo que... Um tempo de santidade. O meu pai dizia assim:
- Minha filha, matinta, lobisomem e matintaperera é espírito, não é bicho. Já ouviste? (SIMÕES; GOLDBER, 1995b, p. 154)

Lobos não fazem parte da fauna amazônica, assim como os porcos também não faziam, até serem inseridos pelo europeus que aqui chegaram e, pouco depois, foram assimilados pela cultura local. A nomenclatura “lobisomem” foi apropriada por apresentar a transformação de um homem em um animal, mas este não é um lobo e sim um porco. O nome serviu para demonstrar a existência deste tipo de entidade dentro das narrativas orais, mas não têm relações diretas com as lendas europeias, a não ser pela metamorfose.

4.1.1 Os “metamorfos”

As professoras Maria do Perpétuo Socorro Galvão Simões e Natasha Queiroz Almeida (2007) publicaram na revista *Asas da Palavra* o artigo *O processo de monstrificação como metáfora do mal nos mitos de metamorfose*, em que neste apontam que muitos casos de metamorfoses descritos em diversos mitos advêm de transtornos emocionais ou estados mentais de grande comoção. Mas também ocorrem sob intervenção de forças sobrenaturais, mágicas ou divinas.

As pesquisadoras citam um exemplo da literatura clássica, na obra de Homero, o canto X de *Odisseia*, no qual, a feiticeira Circe transforma os seguidores de Ulisses em porcos, ela os engana com um banquete e, com sua varinha mágica, coloca os bravios homens de Ulisses em posições e formas de porcos. Também, dentro do artigo, recorrem à Bíblia cristã, em que consta o exemplo dos filhos dos anjos com as mulheres mortais, criaturas que surgiram antes do dilúvio, que eram de aparência humana ou quase humana, porém, dotados de imensa capacidade física, além de serem violentos. Pode-se fazer referência ao livro de Ovídio, *Metamorfoses*, no qual todos os textos remetem a metamorfoses que ocorrem por intervenção de forças superiores aos que são transformados. Posteriormente, será visto nos contos orais selecionados diversos exemplos de metamorfoses também semelhantes.

Na literatura moderna, pode ser comentado o exemplo existente em *A Metamorfose* de Franz Kafka (2003), em que a transformação não ocorre como nos exemplos advindos das narrativas orais tradicionais ou da literatura clássica; na obra

de Franz Kafka, a metamorfose ocorre de maneira em que o protagonista Gregor Samsa não percebe, quase que de forma desconhecida. Atribulado pelas funções e obrigações do “ser humano moderno”, ele apenas acorda já transformado em um imenso inseto do tamanho de um humano, arrancado da rotina laboral.

A metamorfose, como explorada nos produtos culturais simbólicos do homem (mitologia, folclore, literatura), parece estar ligada, em sua origem às transformações naturais que o homem desde sempre presencia [...] Metamorfose, neste sentido mais técnico-denotativo, é transformação, mudança, passagem de um estágio a outro, abertura para a vida ou conservação dela. É evidente que o termo, no sentido conotativo-metafórico, pode significar mudança de caráter, transformação moral ou aprendizado. (PIRES, 2011, p. 231).

A “mutação” moderna difere da clássica ou tradicional em sua natureza, entretanto, como pontua a pesquisadora, estas metamorfoses se encontram, quando denotam uma modificação abrupta na maneira em que os indivíduos sujeitos a esta se percebem e passam a perceber seus contextos. Essa concepção chega aos personagens de livros de jogos de interpretação de papéis, pois, por mais que existam diferenças entre as origens dos “metamorfos”, todos precisam lidar com as adversidades que a natureza dúbia destes seres carrega, e o mito do lobisomem, em particular, é um dos que traz variedades que podem partir desde uma bênção, uma maldição, ou até uma herança genética sobrenatural.

Se não há uma descrição mais próxima da realidade ou mesmo da mitologia amazônica por parte de editoras nacionais de livros de RPG, também não se irá encontrar algo tão diferente, quando se observa material advindo de editoras estrangeiras. O espaço destinado a descrever as particularidades das lendas e mitos amazônicos acerca da transformação de homens em animais ou vice-versa, normalmente, são pequenos ou de informações obscuras. Evidencia-se o exemplo que está presente no livro básico de *Lobisomem: O Apocalipse*, na seção em que descreve o contexto da sociedade dos lobisomens em diversas partes do mundo e, neste ponto, sobre a América do Sul:

Poucos Garou consideram este continente seu lar. Há tempos é refúgio de outros metamorfos, que ainda nutrem grande ódio pelos lobisomens por causa da Guerra da Fúria. [...] Um dos locais de maior destaque na América do Sul sobrenatural é a Amazônia. Nos últimos dez anos, tornou-se um dos grandes campos de batalha dos Garou contra a Wyrn. [...] No interior das florestas cada vez mais

reduzidas, brutais "deuses-onça" metamorfos defendem seus Territórios Umbrais com selvageria, atacando lobisomens e invasores a serviço das empresas com igual ferocidade. É uma batalha perdida para todos os envolvidos. Mesmo sem a influência do Grande Dragão, a invasão humana está eliminando um reino de que a Terra precisa desesperadamente para sobreviver. (REIN-HAGEN; HATCH; BRIDGES, 2004, p. 47).

Os "Garou" – sempre posto com maiúsculo e no singular nos livros da série citada, assim como o nome das outras raças metamórficas –, os lobisomens, se ressalte, não pertencem à cultura amazônica, bem como lobos também não fazem parte da fauna deste bioma. O nome "garou" vem do francês *loup-garou*, língua presente em uma das regiões que, de acordo Luís Câmara Cascudo em *Licantropia sertaneja* (2014), apresenta alguns contos folclóricos sobre lobisomens. Portanto, eles são elementos exteriores, estrangeiros, que foram até a Amazônia e muitos chegaram com os europeus, sejam os nórdicos no extremo norte da América do Norte, onde encontraram tribos nativas de lobisomens ou os que seguiram durante a expansão marítima do renascimento europeu, onde se deparam com outros "metamorfos". Em ambos os casos, os contatos, tais quais os que ocorreram entre europeus e nativos americanos, nem sempre foram amistosos. Tal pensamento é reforçado por um evento ocorrido no cenário; a "Guerra da Fúria". Um conflito que ocorreu entre os lobisomens e os outros "metamorfos" espalhados pela África, Europa e Ásia durante a era glacial.

A idosa Uktena, Irena Voz-Pródiga, levantou-se e andou ao redor do círculo; ela encarou os olhares ferozes de cada um dos anciões conforme andava e falava. [...] "Eu agradeço a todos vocês por terem dançado conosco; faz muito tempo desde que tantos membros de nosso povo se reuniram neste lugar, sob estas estrelas." [...] "É muito... bom lembrar que, apesar de nossas diferenças, nós somos uma mesma nação, um só sangue. As histórias e nos mantêm sábios e fortes na batalha. Com este fim, eu declaro que é chegado o momento de falarmos de nossos parentes perdidos." [...] "Eu pedi que nossos companheiros anciões falassem de nossos primos perdidos, sobre o erro que cometemos ao guerrear contra eles e sobre os aliados que perdemos. Vocês precisam aprender a história de nossos parentes, pois nós precisamos honrar suas perdas e reconhecer nossa vergonha através das lembranças." (ACHILLI et al., 2000, p. 131).

No livro, se conta que a história dos "metamorfos" começa quando foram criados por Gaia, uma entidade feminina de extremo poder, que pode ser

equiparada em importância, para os seus servos, ao “deus” da mitologia judaico-cristã para judeus e cristãos. Dotados de corpos e espíritos metamorfoseados, eles foram feitos para cumprir funções por sua deusa no mundo, os lobisomens assumiram o papel de guerreiros. Aos “mokolés”, o “povo-dragão”, recaiu o papel de rememorar as tradições, a “memória de Gaia”; o nome “Mokolé” advém da lenda africana de “Mokele-Mbembe”, uma criatura, segundo relata Rick Emmer no livro *Mokele-Mbembe: fact or fiction?* (2010), semelhante a um grande dinossauro herbívoro, que supostamente teria habitado a bacia do Congo. Aos “bastets”, o “povo-gato”, lhes foi imposta a função de serem os “olhos de Gaia”; deveriam buscar os segredos do mundo. O nome Bastet é o mesmo de uma divindade felina egípcia, segundo Eugénio José Castro Giesta, na dissertação *Bastet e Sekhmet: aspectos de natureza dual* (2019). A tribo “balam”, do “povo-gato”, habita as florestas tropicais da América Central e América do Sul, sua herança cultural está mesclada a dos habitantes nativos membros dos diversos povos tradicionais que vivem nessas regiões; de acordo com Joyce Pinto Almeida Carvalho na dissertação *A concepção de humano no pensamento maia do período colonial (meados do século XVI a meados do século XVII)* (2013), a palavra “Balam” significa jaguar e pode ser um nome de família. Eles se metamorfoseiam em jaguares ou onças e nutrem grande rancor pelo estrangeiro “povo-lobo”, contudo, são aliados dos mokolés, que também habitam muitas das mesmas áreas.

Há de se ressaltar que é possível encontrar consonância entre os aspectos ficcionais, relatados como próprios dos metamorfos com algumas lendas de povos tradicionais reais, algo que se encontra em *Cuentos y leyendas de México: tradición oral de grupos indígenas y mestizos*, compilações de contos orais e análises de Lilian Scheffler (1985), a presença do segredo próprio dos joaguares, no conto *El cazador y el jaguar*, que relata que estes, a partir da observação silenciosa e desconhecida pelos humanos, sabem formas de ajudar aqueles que precisam de ajuda, porém, só compartilham com aqueles dignos de ouvir, também de forma obscura, fato este que ocorre, pois um caçador, que tinha a chance de matar um jaguar fêmea e seus filhotes, mas acabou por ouvir uma história contada por esta e utilizou a informação para ajudar o líder enfermo de um povoado. A “memória de Gaia”, os mokolés também encontram consonância com um mito sagrado dos saterê-mawé que descreve as ações ardilosas da “Jiboia” para se alimentar, de um indivíduo e de um ninho de araras. Este texto está presente na obra, comentada no

primeiro capítulo, *Sehaypóri: o livro sagrado do povo saterê-mawé* (2007), de Yaguarê Yamã, sob o título *A Jibóia-Grande e a origem dos caminhos*. O personagem Moikaha-Mihig, um homem, procura pela Jiboia-Grande, a mãe dos caminhos, para obter o conhecimento de andar pela floresta sem nunca se perder, pois a entidade possui o poder de memorizar todas as trilhas da floresta. Entretanto, ao sobreviver à prova imposta pela Jiboia-Grande, Moikaha-Mihig consegue derrotá-la e fazê-la se despedaçar e, de cada pedaço dela, surgem novos animais, portadores de alguma porção da memória desta, podendo assim reconhecer seu devido lugar na mata.

4.1.2 No Mundo das Trevas

Ainda que nos livros de RPG, que descrevem os bastets e os mokolés, não haja referência direta aos povos com narrativas tradicionais correlatas, é possível encontrar diálogos com mitos ancestrais. Este é um ponto essencial para a compreensão dos paralelos a serem vistos em tópicos posteriores.

Lobisomem: O Apocalipse se passa no cenário do Mundo das Trevas e apresenta o mito do lobisomem de maneira diferente das lendas europeias. No livro, não se torna um lobisomem, a partir de uma maldição ou infecção como em muitos contos do folclore europeu, mas se nasce com o "dom"; em algum momento da puberdade, de um ser humano ou de um lobo este dom se manifesta e, provavelmente, este ser será procurado por uma das treze tribos. Existe um terceiro tipo, o "impuro", assim classificado no livro, que é o fruto da relação entre dois lobisomens, um crime de acordo com a Lítania dos lobisomens, um ser estéril, que vem ao mundo na forma de batalha, chamada de "crinos" e que carrega alguma deformidade como ausência de pelos, perturbação mental, atrofia de algum membro etc. Os lobisomens podem assumir cinco formas: a forma natural, na qual nasceram lobo ou ser-humano e as outras formas, a de "glabro", o "quase homem", a forma de crinos, que é um ser na constituição humanoide, porém, peluda, grande, dotada de garras e presas e com a cabeça lembrando um lobo, chamada de "forma de batalha", a forma de "hispo", ou "quase-lobo", um grande lobo, lembrando lobos da era glacial e a forma de "lupino", um lobo.

Não, não sou um dos teus parentes – pelo menos não diretamente. Pode ser que a gente seja da mesma tribo, mas isso ainda vamos ver. Eu ‘tava na área, a negócios. Veja, tenho minha própria missão. Todo mundo tem um propósito e, assim que levamos você de volta pros teus parentes, em segurança, ‘cê pode começar a descobrir qual é o teu. [...] Parece um pouco fascista, né? Não que alguém já tivesse te perguntado se você gostaria de pertencer a um povo no meio de uma guerra. Mas precisamos de você, precisamos de todos que conseguirmos. A guerra é a mais suja das guerras que você pode imaginar: pode ser até que ‘cê veja seus companheiros de matilha massacrados, torturados ou coisa pior. Confie em mim... vai acontecer. Mas não há causa mais nobre que a nossa. (REINHAGEN; HATCH; BRIDGES, 2004, p. 10).

O trecho acima pertence ao conto *Atirado aos lobos*, texto que abre a 3ª edição de *Lobisomem: O Apocalipse*. A personagem Evan Conserta-Passado está ajudando um “filhote”, um lobisomem que acabou de passar por sua “primeira mudança”, a reconhecer sua própria natureza e explica sobre a guerra que os lobisomens travam continuamente contra uma força espiritual e que esta guerra possui consequências brutais.

A função como guerreiros dos lobisomens é reforçada para lutar contra a Wyrm, a corruptora, uma das três forças, que junto com Gaia, compõem a realidade. As outras duas forças são a Wyld, a criadora responsável por tudo que nasce e vive, e a Weaver, a tecedora que se encarrega daquilo que é feito e construído de forma artificial. A Wyrm se manifesta, a partir da corrupção de muitas maneiras, contudo, a principal é a postura dos seres humanos de degradação dos ecossistemas, para tal, ela conta com a ajuda de seus agentes, os deformados fomori, que serão descritos, posteriormente, e a décima quarta tribo, os Dançarinos da Espiral Negra, uma tribo de lobisomens que fora corrompida pela Wyrm.

Além de escolher uma tribo e uma raça para suas personagens, os participantes também devem escolher um “augúrio” para este. Isto é, terão que determinar a lua em que nasceram, algo que determinará seu papel junto à seita, ou grupo, de que faça parte. Os augúrios lunares são: o “ragabash”, nascido sob a lua nova, o trapaceiro e questionador das tradições, o “theurge”, nascido sob a lua crescente, o místico e ritualista, o “philodoxo”, que vem ao mundo, quando a lua está coberta pela metade pela sombra da Terra, o juiz e mediador dos conflitos, o “galliard”, que nasce sob uma lua minguante, o contador de histórias e o guardião das tradições e o “ahroun”, aquele que vem ao mundo sob a lua cheia, o guerreiro.

Essa ligação com a lua acompanha a gente desde o nascimento. Luna – o espírito da lua – beija cada um de nós ao nascer e nos concede raiva. Quanto mais brilhante ela estiver no céu na noite de seu nascimento, mais Fúria você carregará dentro de si. Esqueça os signos astrológicos e as influências planetárias. A fase da lua é que marca nosso destino. Eu nasci sob a meia-lua: a lua do juiz. Nasci meio na luz, meio nas trevas, por isso minha tarefa é manter as leis, enxergar os dois lados de cada problema. (REIN-HAGEN; HATCH; BRIDGES, 2004, p. 7).

O apocalipse dos lobisomens e de todos os metamorfos e, provavelmente, de toda a humanidade, está disposto sobre a falta de consciência que existe sobre as explorações dos ambientes naturais existentes. Dentro da mitologia proposta pelo livro, existem profecias que apontam que a virada do milênio traria, a partir de diversos sinais, o fim; um cataclisma de grandes proporções que faria o planeta entrar em colapso.

No contexto de vendas de livros, *Lobisomem: O Apocalipse* assumiu por muito tempo o segundo lugar na preferência do público consumidor nos EUA, ficando atrás de *Vampiro: A Máscara* e na frente de *Mago: A Ascensão*. No Brasil, foram publicadas a 2ª e a 3ª edições, traduzidas pela editora Devir. Entre o público brasileiro, o livro chegou a ficar na preferência por alguns momentos segundo críticos de revistas especializadas. Hoje, apesar de não contar com as publicações das edições mais recentes, possui um grupo de apoiadores brasileiros que traduzem de forma amadora diversos suplementos que nunca chegaram a ser traduzidos oficialmente pela editora Devir. Entre os suplementos que nos chamam a atenção estão os que tratam de locais, em *Vampiro: em A Máscara*, havia livros que serviam para dispor sobre como a sociedade vampírica se organizava em algumas cidade ou zonas metropolitanas. Em *Lobisomem: O Apocalipse*, os suplementos tratavam de regiões, explicando a organização da sociedade dos Garou, das tribos predominantes nessas áreas, mas também dispunham sobre os outros metamorfos existentes no local.

O livro *Rage Across the Amazon*, de autoria de J. Morrison, William Spencer-Hale e Bill Bridges, é um suplemento para o cenário de RPG, já citado, *Lobisomem: O Apocalipse*. O livro foi publicado em 1993 e apresenta "uma Amazônia" com traços exóticos e bizarros; o foco está no estado do Amazonas e sua capital Manaus. Além de reafirmar que há uma população grande de metamorfos mokolés e bastets da tribo balam, também propõe que uma guerra

quase aberta ocorre no interior da floresta, sem que quase ninguém da população mundana perceba. O título da introdução é "Welcome to Hell", que faz referência ao que se propõe no cenário que na Amazônia, há uma grande guerra, a maior do momento nesta ambientação, a *Guerra da Amazônia*, denunciando as deflagrações, que exploram a floresta e todo meio-ambiente amazônico, das grandes corporações industriais e, na frente, está a Pentex", um grande conglomerado industrial e multinacional que fora corrompido pela Wyrm, no final do século XIX, durante a exploração indiscriminada do petróleo no oeste norte-americano; seu presidente foi possuído por um "maldito", um espírito, um ser advindo das ânsias de uma entidade superior, a serviço da corruptora. O suplemento apresenta como a sociedade dos Garou se inclui nesta batalha em terreno amazônico, e como as treze tribos tomam suas posições na guerra, além de como se relacionam com os outros metamorfos e que estão aqui, que também assumem a responsabilidade de proteger a floresta. Neste livro, a Amazônia é percebida como um dos últimos locais "puros", onde a natureza ainda é preservada, e necessita ser salva.

A obra *Lobisomem: O Apocalipse* revela uma sociedade, uma nação, de lobisomens que luta para preservar os últimos resquícios da natureza e do amor por Gaia. A resistência à opressão advinda das grandes corporações industriais e a subversão ante à alienação dominante advinda de uma mídia que busca corromper valores e posturas são os aspectos que compõem as personagens que serão interpretadas pelos jogadores, ainda que existam problemas dentro da própria nação garou, os jogadores são convidados a compor uma "matilha" (o correto seria alcateia, mas o termo fora mantido em todas as edições traduzidas), sob proteção de um totem espiritual que os guiará e os auxiliará quando necessário.

Um totem espiritual não é um fantasma de um falecido; há de se entender esta diferença, espíritos são seres criados por Gaia e conduzidos por uma das facetas da tríade; Wyrm, Wyld e Weaver. Eles vivem no mundo espiritual, a Umbral, como os seres materiais vivem no mundo físico. Os lobisomens, como seres que são físicos e espirituais ao mesmo tempo, constantemente, vão até o mundo espiritual procurar por seus habitantes em busca de auxílio ou conhecimento.

Ao entrar na caverna umbral, Mari inspirou profundamente, revestindo-se de coragem. A passagem era iluminada por um brilho vermelho e embaciado que pulsava no ritmo das batidas do seu coração. [...] Mari dirigiu-se para o interior da caverna. Lá, no centro

do salão, uma forma obscenamente deturpada gemia baixinho e contorcia-se espasmodicamente. [...]

- Espírito da Dor - Mari dirigiu-se ao Epiphling na língua dos espíritos -, vim até você para aprender os segredos de seu poder. Peça-lhe que me ensine o Dom que amaldiçoa os perversos com uma dor insuportável. (REIN-HAGEN; HATCH; BRIDGES, 2004, p. 131).

No restante do conto, o espírito da dor, demonstra dois tipos de dores sobre o corpo de Mari, uma garou nascida sob a lua cheia, uma ahroun, da tribo das Fúrias Negras, uma tribo composta exclusivamente de fêmeas, de atitudes ativistas contra o patriarcalismo, em defesa das mulheres, e de origem grega, com fortes inspirações e laços com as antigas Amazonas. Como ela resiste, apesar de se contorcer em agonia, consegue evitar perder o controle sobre seus atos e não ataca de volta, a entidade espiritual decide por lhe ensinar um "dom", uma habilidade espiritual a ser evocada durante a vida. Esta relação entre os lobisomens e os seres espirituais é uma das temáticas mais constantes em *Lobisomem: O Apocalipse*, normalmente, explorada, quando os garous atravessam a "película" da realidade e chegam ao mundo espiritual.

Todo este universo desenvolvido nas obras que se seguem à publicação do livro é atualizado em suplementos, que ajudam os narradores e jogadores a se localizarem em que contexto o cenário está. Porém, apesar de ser citado, em alguns momentos, o panorama amazônico carece de detalhes e citações de referências antropológicas e mitológicas. Entretanto, é possível traçar paralelos em que algumas lendas locais podem entrar em diálogo com o que os livros da série de obras citadas expõem, nos quais é perceptível inspirações advindas da literatura oral e de obras consagradas; a principal delas é de autoria de um escritor paraense.

4.2 Entidades e identidades nos Contos Amazônicos

É notório, como já afirmado anteriormente, que a produção literária na Amazônia possui em seus registros, por meio de muitas obras, a presença do fantástico, característica advinda de muitos textos orais tradicionais. Encontram-se exemplos na consagrada obra *Contos Amazônicos* do escritor Inglês de Sousa, autor da vertente naturalista, reconhecidamente o maior representante desta na literatura nacional. Antonio Candido (1978), em *História Concisa da Literatura Brasileira*, o coloca como um dos precursores do regionalismo, e apreciador de

meticulosa descrição. Porém, apesar de ser um integrante do movimento chamado de Naturalismo, o escritor apresenta, nesta obra, algumas descrições próprias da mitologia fantástica proveniente das narrativas orais tradicionais. Este aborda o sobrenatural por meio da descrição minuciosa realizada nas narrativas apresentadas nos contos como parte das tradições populares daquela região e que fazem parte do panorama das personagens, fato que para Antonio Candido lhe outorga a característica de feitor de “romances de tese”. A revelação do ser fantástico é evidenciada em alguns textos presentes da obra citada. A exemplo, um trecho presente no conto *O baile do judeu*:

No meio dessa estupenda valsa, o homem deixa cair o chapéu, e o tenente-coronel, que o seguia assustado para pedir que parasse, viu com horror que o tal sujeito tinha a cabeça furada. E em vez de ser homem era um boto, sim, um grande boto, ou o demônio por ele, mas um senhor boto que afetava, como por maior escárnio, uma vaga semelhança com o Lulu Valente. O monstro, arrastando a desgraçada dama pela porta fora, espavorido com o sinal-da-cruz feito pelo Bento Arruda, atravessou a rua, sempre valsando, ao som da Varsoviana, e chegando à ribanceira do rio, atirou-se lá de cima com a moça imprudente, e com ela se atufou nas águas. (SOUSA, 2005, p. 87).

O boto esconde aquilo que lhe revela a natureza, o orifício sobre a cabeça. Na maioria das versões, é a única característica animal que ele não consegue transformar em humana, quando se metamorfoseia. O fantástico apresenta o grotesco e o demoníaco em muitos níveis. O grotesco pronuncia-se na imagem asquerosa e desleixada, embrutecida, do sujeito desconhecido que surge na festa, carregando uma audácia que surpreende a todos os espectadores. A dança, o cortejo, a sedução contribuem para ousadia advinda de entidades consideradas infernais. O escárnio de parecer com o antigo pretendente daquela que é levada pelo boto, propõe a dissimulação, elemento associado à figura demoníaca. O boto foge “espavorido” por um símbolo cristão, entretanto, mantém o caráter subversivo e continua a dançar, a performar, não perde a postura arдил e, com esse comportamento, afronta figuras de poder e superioridade que estão presentes. O conjunto destes elementos corrobora para o sobrenatural que afronta a naturalidade, o cotidiano, aquilo que é esperado.

No contexto dos jogos de interpretação de papéis, existem diversas criaturas capazes de realizar façanhas semelhantes às do boto, com distinções

próprias. Em *Vampiro: em A Máscara*, existe a "Disciplina", poder sobrenatural advindo do sangue, "Presença", que faz com que os alvos deem atenção ao vampiro, chegando ao ponto de desenvolverem sentimentos e deixando-se levar pelas ações deste por um curto período. Há de se enfatizar o fato do boto aparecer à noite, como um vampiro, algo que facilita sua capacidade de dissimular. Também, na mesma obra, existe uma característica especial e muito rara, que poucas personagens podem possuir, se chama "Fé Verdadeira", uma capacidade impressionante que possibilita a realização de alguns milagres com a força da crença, entre as habilidades descritas possíveis pelo portador de tal capacidade, há a possibilidade de espantar e fazer fugir criaturas ditas "profanas". Em *Jaguetê: O Encontro*, existe a "Capacidade Especial", poderes sobrenaturais, advindos da origem da personagem, *Canto Melodioso da Sedução*, a habilidade de realizar um canto que atrai aqueles que o escutam, característica também associada às sereias, seres advindos das águas. Estas características da entidade encontram consonância com um tipo de personagem presente na obra *Changeling: O Sonhar*, com maior precisão com o "kith" Pooka, pois estes são seres advindos dos sonhos de seres humanos de serem animais. Os Pookas são ardis, possuem a capacidade de se metamorfosear em um único animal que corresponda à sua natureza e possuem uma natureza fortemente ligada à dissimulação, logo, o ser fantástico pode ser compreendido numa diversidade de possibilidades dentro dos jogos de interpretação de papéis a depender do cenário em que se busca representá-lo.

Outro conto de destaque é *Acauã*, no qual se descreve a tragédia da vida de duas irmãs, a personagem principal é o capitão Jerônimo Ferreira, que adota uma criança vinda numa noite assustadora, de ventos fortes, encontrada na beira do rio. Esta recebe o nome de Vitória, e seria irmã da filha que o capitão já possuía. Quando chegam aos catorze anos, a filha pouco mais velha, Aninha, assume uma postura e aparência diferente de que quando era bem pequena, pouco antes da irmã mais nova chegar.

O desenrolar da narrativa deixa implícito que a filha adotiva é uma "encantada" e que acaba por colocar a irmã em estado de encantamento, no qual o acauã é o responsável, pássaro que surge no início da narrativa, quando o capitão Jerônimo depara-se com a fatídica sombria noite que encontrara a filha mais nova. Esse processo de encantamento apresenta elementos semelhantes ao vampirismo presente em outras narrativas:

A filha do Jerônimo era meiga para com a companheira, mas havia nessa meiguice um certo acanhamento, uma espécie de sofrimento, uma repulsão, alguma coisa como terror vago, quando a outra lhe cravava nos olhos dúbios e amortecidos os seus grandes olhos negros. (SOUSA, 2005, p. 60).

É notório que na obra de Inglês de Sousa estão presentes alguns elementos de narrativas populares que descrevem o medo da companhia de um ser que não é natural. Algo que dificilmente não seria percebido, quando a estrutura da obra sugere que ocorre um diálogo, alguém escuta o contar do que ocorreu. Novamente, em *Vampiro: A Máscara*, a respeito da Disciplina “Presença”, em seu segundo nível, *Olhar Aterrorizante*, em que o usuário amedronta aquele que olha em seus olhos e o coloca numa situação constrangedora e aterrorizada. Em *Lobisomem: O Apocalipse*, existe a descrição do Dom “Fitar”, capaz de colocar medo sobre aquele que olha em seus olhos. Apesar da natureza da entidade “acauã” não ser revelada nos contos, quando se evidencia o paralelo com os jogos de interpretação de papéis, se percebe o quanto de indecifrável o elemento sobrenatural do conto pode carregar. Observado por um espectro, a natureza incomum da entidade, se aproxima de viés vampiresco, contudo, por outro pode ser percebido o caráter “metamorfo espiritual”. Que se recorde que dentro da natureza do portador do dom da metamorfose, existe o aspecto de dualidade, de não pertencer nem ao mundo físico nem ao mundo dos espíritos, porém, a ambos.

As peculiaridades do ato de narrar um conto a alguém, presentes na obra de Inglês de Sousa, podem ser percebidas de forma mais evidente em uma narrativa que não se completa, porque aparentemente o interlocutor se sente incomodado com o conteúdo daquilo que é relatado, trata-se do conto *A feiticeira*.

Antônio de Sousa passava o tempo a visitar os sítios de cacau, conversando com os moradores, a quem ouvia casos extraordinários, ali sucedidos, e zombando das crenças do povo. Como lhe falassem muitas vezes de Maria Mucoim, afamada feiticeira daqueles arredores, mostrava grande curiosidade de a conhecer. [...] (SOUSA, 2005, p. 39).

Logo, pelo fato de a imagem da bruxa remeter ao medo, também faz referência à coragem, àqueles que podem desafiá-la. Nota-se que a “feiticeira” Maria Mucoim é conhecida por parte da população local, o que a torna um símbolo da

magia, do conhecimento proibido, daquilo que é renegado e perigoso nas proximidades da população. No decorrer da narrativa, Antônio de Sousa irá em direção à casa de Maria Mucoim, a fim de descobrir os segredos que, supostamente, a idosa guarda e que são responsáveis pelo temor que a população local tem dela. Lá, irá encontrar com diversos animais que são guardados pela senhora e que o atacarão. Logo depois, ao fugir, Antônio de Sousa se sentirá perseguido por forças da natureza, que culminam em uma grande cheia, na casa vazia de seu anfitrião.

Assim como na literatura fantástica ou sobrenatural, discutidas no capítulo anterior, a magia ocupa um lugar de destaque nos livros de jogos de interpretação de papéis, contudo, há de se diferenciar a forma como é exposta ou proposta aos participantes, a depender do tipo de ambientação apresentada pela ambientação e tema. Em jogos de interpretação de papéis voltados para um público mais amplo, o que inclui crianças e adolescentes, a magia tende a ser explícita e extravagante:

Magias podem ser ferramentas, armas ou meios de proteção bastante versáteis. Elas podem causar dano ou curá-lo, impor ou remover certas condições [...], drenar a energia dos vivos, ou restaurar a vida aos mortos. (MEARLS, CRAWFORD, 2019, p. 201).

Algo que é diferente em jogos narrativos voltados para um público adulto, e de temática mais sombria, normalmente, ambientados em um mundo semelhante ao mundo real. Nestes, a magia ocorre de maneira mais discreta, revelando-se através de efeitos mais discretos como maldições e vidências. Em *Mito e Magia* (2011), citada anteriormente, obra organizada por Karin Volobuef, a pesquisadora Eloá Heise se referindo a uma obra da literatura universal disserta:

Ao tomar consciência de que não é dotado de onipotência, Fausto, como representante do homem, recorre à magia, instrumento que deveria ser capaz de “manipular” as forças espirituais e colocá-las a seu serviço, para reconhecer, ao fim e ao cabo, que a Criação é um poder superior não manipulável por meio da magia. Assim Fausto, ou o homem, se condena a ser um eterno insatisfeito e, dentro do âmbito que lhe é destinado, a entender que a resposta está na pergunta, que a vida só adquire sentido no movimento constante, que Criação é ação. (HEISE, 2011, p. 49).

Existem três livros de jogos narrativos que cabem as referências, dada a algumas semelhanças com descrições presentes no conto de Inglês de Sousa. Um é o suplemento do livro *Witchcraft Brujería* (2013), de C. J. Carella, anteriormente

citado, *The Book of Hod* (2003), pois apresenta uma breve ambientação da Amazônia em um de seus capítulos. Em *Witchcraft Brujería*, a magia é um “dom” possuído por poucas pessoas que nascem com este. No suplemento *The Book of Hod*, é apresentado o grupo Apoanu Apyabaiba, do qual fazem parte diversos líderes espirituais de variadas nações nativas amazônicas, que se serve de plantas capazes de dotar aqueles que as consomem com habilidades sobrenaturais, também fazem uso de portais e locais de poder místico escondidos nas vastidões da floresta. Os líderes do grupo são os gêmeos Sol e Lua, nascidos no alto Xingu. Assim como Maria Mucoim, os místicos da floresta amazônica descritos em *The Book of Hod* utilizam das forças naturais da floresta para manifestarem sua vontade sobre a realidade; como exemplo, há a enchente convocada por Maria Mucoim para punir a audácia e a falta de respeito de Antônio de Sousa.

Também voltados para questão da magia e feitiçaria, *Mago: A Ascensão* (2001), pertencente ao cenário do *Mundo das Trevas*, anteriormente comentado, e *Mago: O Despertar* (2010), parte do universo de *Chronicles of Darkness*. Em ambas obras, a magia é descrita como a capacidade de moldar a realidade, a partir das concepções acerca do sobrenatural pertencentes pela personagem que a detém. Uma tradição em particular presente em *Mago: A Ascensão* é a dos Oradores dos Sonhos, magos associados às culturas nativas de diferentes povos tradicionais, com diversos aspectos xamânicos e animistas. Seu principal objetivo é a manutenção dos costumes ancestrais e adaptação ao paradigma contemporâneo de realidade. Maria Mucoim seria um estereótipo típico dos pertencentes a esta tradição. Em *Mago: O Despertar*, a personagem de Inglês de Sousa seria associada aos magos seguidores da senda Thyrsus, composta por místicos que servem a espíritos da natureza e modificam o mundo ao redor através das forças primordiais. Ambos os grupos, nos dois livros, são comumente desdenhados por seus pares que fazem parte de organizações que estão mais próximas às tecnologias do mundo contemporâneo ou às tradições místicas advindas de tradições europeias ou orientais. São constantemente afrontados, hostilizados e, às vezes, caçados por aqueles que não os compreendem ou os observam como anacrônicos ou ultrapassados. Antônio de Sousa, de certa forma, pode ser inserido neste tipo de abordagem dada à postura que demonstra sobre a feiticeira.

No próximo tópico, de maneira semelhante ao que fora exposto neste, em que se colocou uma análise, levando em consideração o que se encontra nos textos

de livros de RPG, serão discutidos alguns textos orais populares em paralelo com obras presentes em livros de jogos de narração e outros textos literários.

4.3 O diálogo entre as narrativas orais selecionadas e os textos de livros de RPG

As narrativas orais populares que aqui serão objetos de análise e reflexão foram recolhidas por pesquisadores e transcritas nos livros *Belém conta...*, *Santarém conta...*, *Abaetetuba conta...* e *Bragança conta...* resultado de anos de investigação e catalogação do projeto IFNOPAP - O Imaginário nas Formas Narrativas Orais Populares da Amazônia Paraense - sob coordenação da professora Dra. Maria do Perpétuo Socorro Simões e o professor Dr. Christophe Golder.

Os contos selecionados em *Belém conta...* são: *O ogre*, *A cobra grande*, *A lenda do Norato*, *Um luxo de matinta* e *Vira, vira porco!*. Os contos selecionados em *Santarém conta...* foram: *A cobra e a moça*, *Onorato: cobra grande*, *A morta viva*, *A matintaperera* e *O gigante do Tapajós*. Os textos escolhidos no livro *Abaetetuba conta...* foram: *Enterrado vivo* e *Matintaperera*. Os textos escolhidos na obra *Bragança conta...* foram: *A menina que virava porca*, *O Ataíde*, *Cuidado com o Ataíde!* e *Matintaperera*. Foram escolhidos textos que relatam criaturas fantásticas, ou temáticas, recorrentes ou semelhantes em mais de uma narrativa e que, em sua maioria, descrevem metamorfoses, que ocorrem de diferentes formas.

As narrativas ocorrem em um espaço diverso do ambiente urbano, o propósito jaz na busca pelo ambiente inóspito e misterioso da floresta e das sombras que esta carrega. Espaço fecundo para a manifestação do sobrenatural e fantástico em diversas obras literárias.

A cultura amazônica, em que predomina a motivação de origem rural-ribeirinha, é aquela na qual melhor se expressam, mais vivas se mantêm as manifestações decorrentes de um imaginário unificador refletido nos mitos, na expressão artística propriamente dita e na visualidade que caracteriza suas produções de caráter utilitário – casas, barcos, etc. O interior – expressão que designa o mundo rural, embora inclua vilas e povoados – é o lugar das tensões próprias dessa sociedade onde os grupos humanos estão dispersos ao longo de extensos espaços e onde se acham mergulhados numa ideia vaga de infinitude, propiciadora da livre expansão do imaginário. (LOUREIRO, 2015, p. 79).

A Amazônia e sua cultura não se detêm apenas ao ambiente florestal; João de Jesus Paes Loureiro propõe, todavia, que é neste estereótipo de definição do espaço amazônico, que as raízes da cultura amazônica se afirmam. Este panorama permitiria a interação com aqueles que o narram, que o concretizam e estabelecem sua plenitude, a partir de seus contos que renascem e se adaptam a cada contar.

Os contos possuem em comum o fato de apresentarem algumas personagens sob "encantamento", o aspecto fantástico, com a capacidade de se metamorfosear ou com alguma característica do ser descrito ou de outros elementos presentes na narrativa, que encontre analogia com textos presentes em livros de jogos de interpretação de papéis e, portanto, com outras obras literárias, como proposto em tópicos anteriores.

A partir das ponderações de Cascudo (2006), se pode definir de várias maneiras o "encantamento" presente nos contos orais populares. Este pode se referir a habilidades ou artefatos que capacitam algo ou alguém com propriedade sobre-humana ou não natural. Os "extremos espirituais" são materializados, as entidades envolvidas são gigantescas, ou maravilhosas ou pavorosas, o auxílio ou a mazela que recai sobre as protagonistas são sempre "extraterrenos", fazem parte de uma realidade paralela a nossa, contudo, diferenciada.

Para Luís Câmara Cascudo (2006), os contos que apresentam "encantamento" são os mais próximos de características que se assemelhem às europeias, fato que a expressão é de origem portuguesa e não uma palavra indígena ou africana; propõe que a grande maioria desses relatos possuem correlatos ou de circunstâncias similares em contos orais tradicionais lusitanos, entretanto, no Brasil, são mesclados às lendas próprias do país.

Todavia, no documentário *A descoberta da Amazônia pelos turcos encantados* (2005), que descreve a origem do Tambor de Mina na Amazônia, é relatado um conceito para encantamento relacionado aos espaços de "encantaria". Seres se "encantam", quando adentram tais locais, que possuem significados místicos para diferentes povos. A partir deste ponto, encontra-se um ponto em comum com as afirmações anteriores de Paes Loureiro, pois estes locais, comumente, inóspitos, carregam significância exatamente por se encontrarem em áreas de pouco acesso, ou de relevância na criação de símbolos que remetem à importância cultural única para aqueles que os conhecem e neles reconhecem,

valor místico, espiritual ou numinoso de alguma forma. Dentro do Tambor de Mina, religiosidade de matriz africana presente na Amazônia paraense, há diversas liturgias e doutrinas que relatam os encantados e a própria encantaria que justifica o fantástico em diversos aspectos. Há de se afirmar, ao procurar conexão com o que foi exposto por Luís Câmara Cascudo (2006), o termo “encantamento” vem de origem lusitana também na tradição do Tambor de Mina, que possui, a partir daquilo que é relatado no documentário, raízes também na cultura portuguesa.

As entidades, os encantados possuem uma multiplicidade de características que podem categorizá-los em algumas classificações didáticas para análise, a partir de um dos pontos sinalizados pela presente tese: encontrar correlação com seres descritos nos livros de jogos de interpretação de papéis. Nos próximos tópicos, serão verificados os aspectos correlatos destes seres com criaturas descritas em textos próprios de impressos de RPG, ao traçar paralelos entre características compartilhadas por estes.

4.3.1 Devoradores de homens

Citada anteriormente no primeiro capítulo, Laura de Mello e Souza (1989) discorre sobre o assombro e curiosidade dos europeus a respeito dos rituais antropofágicos de alguns povos nativos americanos. Vistos como “canibais”, estes costumes de alguma sociedade ameríndias, tornaram-se motivos de lendas sobre a selvageria própria das sociedades do Novo Mundo, para o europeu, “recém-descoberto”. Estes rumores encontravam correlações com entidades descritas pelos nativos, que descreviam gigantes comedores de carne humana. É possível verificar, que este contato entre boatos engrandecidos por diários de viajantes e afirmados por mitos locais, foram disseminados durante a colonização e atravessaram gerações, tornando-se narrativas orais preenchidas de tragédias e infortúnios.

No texto *O ogre*, diversos elementos grotescos são representados, a partir de atos repugnantes, praticados pela personagem principal, o próprio “ogre”, o infanticídio, que seria a matança de crianças, a necrofagia, que é a ingestão de carne em decomposição e do canibalismo, o ato de comer a própria espécie:

Era um rapaz que ele... Aliás, era uma moça, que gostava de rapaz. Então, ele só aparecia na casa dela, assim, tarde da noite, assim de

dez, onze horas. Era a hora que ele aparecia pra conversar com ela. Mas... Esse pessoal pobrezinho no interior, naquelas casinhas distantes da cidade... E ele... Ela ficava muito bem, mas ela prestou atenção que, toda vez que morria uma criança nesse lugar, ele sumia; [...] (SIMÕES, GOLDBER, 1995b, p. 27).

O conto, recolhido pela pesquisadora Lourdes Gotto, é relatado pela informante Dra. Raiz, inicia ao descrever algo comum, o fato de um rapaz cortejar uma moça tarde da noite. Algo que até poderia nos remeter ao "boto", entretanto, a moça começa a perceber que algo macabro possui uma coincidência com os momentos em que o rapaz desaparece.

Começa falar a falar as coisas: "o fulano vira bicho", aquelas coisas. E acontece que ele não virava bicho, mas ele comia as crianças. [...] Um dia morreu uma criança lá perto e ele falou que ele não ia na casa dela porque ele tinha uns compromissos. Ela ficou quieta e foi observá-lo, e a viagem dele era só pro cemitério. Só pro cemitério... [...] Ele entrou, levou aquilo de cavar - enxada - e mais outro negócio lá que trabalha com terra, e cavou. Tirou a criança... Aí, corta as pernas, os braços, tudinho, e estava comendo. Nesse momento, ele se transformou num bicho, sabe? Num bicho. Transformou-se num bicho que comia as crianças. (SIMÕES, GOLDBER, 1995b, p. 27).

Nesta outra parte da narrativa citada, o elemento da metamorfose surge. Percebe-se que, no começo, a informante diz que o rapaz do conto não se transformava em "bicho", contudo, na parte acima, ocorre a transformação. Ela omite uma informação, propositalmente, para causar a surpresa no enredo. A ida ao cemitério, um local associado à morte, aponta para a inversão do dia pela noite, da vida pela morte, que se fortalece em seguida pela necrofagia, o ato de comer carne putrefata; os atos do "ogre" o afastam da humanidade.

[...] Aí, ela ficou gestante do primeiro filho e ela sempre com medo dele. Tinha um medo... Ela não gostava de ficar só, viajar com ele pra ir pescar, que eles pescavam à noite. Ela tinha medo. Ficava em casa e ele ia só. Não ia pescar com ele. Ela tinha medo dele. Quando foi do primeiro filho que ela ficou gestante, fez, pegou, deu muita pancada nela para ela perder o filho. Ele pegou... Aí, abriu a barriga, tratou - parece que estava tratando dum peixe - de uma coisa assim, sabe? [...] Foi fazer churrasco do filho. Comeu o filho assado. [...] Ela saiu gestante novamente. Tornou a comer o filho. Fazia a mesma coisa: matava e tratava tudinho. As pernas... Saía comendo. Os três filhos que ela teve - todos três - ele comeu. (SIMÕES, GOLDBER, 1995b, p. 28).

As ações são mais brutais e bárbaras, quando se chega neste ponto. Além de todos os aspectos repugnantes descritos, aqui se faz presente a violência, a partir da opressão psicológica sobre a moça, e física para conseguir matar a criança no ventre da mãe, em seguida se alimentar desta. Não se sabe se a condição do ogre é algo que vem desde seu nascimento ou se de alguma adquiriu o encantamento, por meio de uma maldição ou de outra maneira.

No conto, o "ogre" é um ser que incorpora diversas facetas do grotesco e da dissimulação. Em diversos cenários de RPGs, a maioria com ambientação de fantasia medieval, o ogre, mais comumente chamado de "ogro", aparece, na maioria das vezes, referido como uma raça bárbara e perigosa, de criaturas humanoides grandes e assustadoras. Em *Pathfinder Roleplaying Game - Bestiário*, livro que apresenta diversas criaturas que podem ser aliadas, adversárias ou simplesmente habitar o mesmo mundo em que as personagens dos participantes estarão, Bulmahn (2015), na seção reservada aos ogros, afirma que as histórias que são contadas sobre estes seres apresentam canibalismo, estupro, mutilação e outras atrocidades. Dentro do contexto descrito em *Lobisomem: O Apocalipse*, o "ogre" seria um "fomor", um ser- humano que teve seu espírito fundido a um "Maldito", uma entidade corrompida, seja acidentalmente ou intencionalmente.

Praticamente todos os fomori apresentam deformações físicas e são canibais irracionais [...] O processo de se tornar um fomor é uma experiência traumática, mesmo para aqueles afetados em menor grau. O fomor conserva sua personalidade e consciência, mas a fusão com um espírito malévolo distorce sua psique de maneiras extremamente desagradáveis. Se a pessoa já era corrupta, violenta ou insana, o monstro resultante será verdadeiramente psicótico. (REIN-HAGEN; HATCH; BRIDGES, 2003, p. 275).

Como um monstro, o fomori, ou o ogre, incorpora em sua aparência ou descrição, o que é disposto no livro *Pedagogia dos Monstros: Os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras* por Jeffrey Jerome Cohen (2000), no que diz a respeito da primeira tese presente no capítulo *A cultura dos monstros: sete teses*, que afirmam que o corpo do monstro é um corpo composto por traços culturais, pois na narrativa oral, este precisa desaparecer para se revelar; sua forma bestial é escondida, até o momento em que é tomado pela vontade de cometer os atos que o classificam como tal, o que revela o que aquela cultura vê como grotesco e condenável. *Monstrum* é aquele que revela, mostra algo, adverte. A segunda tese,

“o monstro sempre escapa” também pode ser notada, pois o destino do ogre não é revelado, compreendendo-se que este seguiu vivendo. E, a partir do que foi anteriormente exposto, ao chegar em outro texto, os aspectos do ogre encontram um correlato na cultura ibérica, o “Gul” descrito no RPG *Aquelarre* (2013), referenciado no segundo capítulo. Um ser necrófago, que habita ruínas e cemitérios, e, apesar de ser normalmente solitário, é capaz de assumir a forma humana para procurar companhias.

No conto *O gigante do Tapajós*, narrado por Raimunda Lacerda Rocha e transcrito por Clenilda C. S. do Nascimento, se relata uma criatura semelhante ao conto *O ogre*.

Era um grupo de homens que trabalhavam no seringal. Foram trabalhar no seringal, aí pra cima, no Tapajós. Quando, quando chegaram lá, se acamparam na beira, na beira do seringal. Aí, quando foi um dia saíram dois pra irem trabalhar. Os outros saíram, também. Mas eles saíram juntos. Quando chegaram lá, adiante, eles se desviaram: um para um lado, outro, para outro. Então, disseram que, quando chegassem lá, adiante, era para um gritar, para o outro saber a distância que estavam um do outro. Quando chegaram lá, adiante, teve muito tempo. Depois de passar muito tempo, aí, o que ficou mais pra trás, ouviu o grito. Aí, começou a responder: eeeeeia. Aí, ele respondia também. Passou. Tornou, de novo: eeeeeia... Aí, ele respondia, também. [...] Esteve um pedaço, aí, ele foi escutando, mas não era o grito do colega dele. Ele diferencou. Aí, ele se calou. [...] Quando ele viu aquele monstro. Era um homem enorme, parecia um monstro. Vinha com o colega dele embaixo do braço, já morto. E aqui e ali tirava um pedaço de carne do homem e comia. (SIMÕES, GOLDBERGER, 1995c, p. 122).

Gigantes são comumente presentes em contos populares de Portugal e Espanha. No livro *Aquelarre*, esta informação está posta, diferente do “Gul” que não possui classificação definida, na parte que relata povos fantásticos, na qual vários seres são expostos, são apresentados muitos tipos de raças e, entre essas, existem os “gigantes”, que, em especial, habitavam toda a Península Ibérica, espaço que compreende Espanha e Portugal. Dentro da literatura portuguesa, existe o exemplo presente em *Os Lusíadas* de Camões, no canto que fala do gigante Adamastor, que, de acordo com a obra, está ao sul da África, mas que pertence ao folclore europeu; gigantes também são citados em *Metamorfoses* de Ovídio, quando tentaram escalar o Olimpo e tomar o lugar dos deuses. Logo, o ogre e o gigante constituem figuras que corrompem a ordem natural, e suas aparências de “quase homens” reforçam este fato; se alimentam de carne humana, deflagram medo e assassinatos,

incorporam elementos a serem repudiados e encontram correlação com entidades a serem vistas como adversários nos jogos narrativos, apesar de que em alguns RPGs, aqueles voltados para o público adulto, também podem ser protagonistas que devem lutar contra ou lidar com, sua natureza.

4.3.2 Cobras grandes

Outro conto escolhido é *A cobra grande*, recolhido pela pesquisadora Iara Costa e relatado pela informante Rosalina Novaes. Neste, além da "metamorfose", homem em cobra e vice-versa, também trata a respeito de "encantamento":

[...] Que morava um senhor numa beira-mar, na praia. Tinha umas moças bonitas... Ele apareceu. Elas... Elas estavam na casa. Quando elas viram no quarto, estava aquele quase do tamanho do quarto. Aquele monte de cobras, cabeça no meio, com cara assustada, com medo, com medo. Aí, aquilo desapareceu, né? Depois, ele apareceu pra elas assim, assim como vem espírito, né? E aí, falando pra ela se tinha coragem de desencantar ele; que ele era um encantado desde pequenino. [...] Então ele queria que uma pessoa desencantasse ele, que já estava no tempo dele desencantar, vivendo na terra. Aí, ela disse que já tinha coragem, né? E ela começou a namorar com ele e eles namoraram sempre. Aí, tinha coragem! (SIMÕES, GOLDBERG, 1995, p. 34).

A "cobra grande" é uma das lendas mais comuns nos relatos recolhidos pelos pesquisadores do projeto IFNOPAP, é possível verificar ramificações do mito em todos os livros da série, em diferentes regiões. Sempre nos é revelado um assombro diante do tamanho colossal de um animal que quase sempre causa comoção. A "cobra grande" pode ser comparada a diversos outros monstros de diferentes literaturas, na obra de Herman Melville, *Moby Dick*, a grande baleia albina é comparada ao Leviatã, um imenso monstro marinho semelhante a uma serpente e que tem sua descrição na Bíblia cristã. Em *Lobisomem: O Apocalipse*, a "cobra grande" poderia ser um membro do povo-serpente, os "Nagah" ou do povo-dragão, os "Mokolé", ambos existem na Amazônia, de acordo com os livros de RPG deste cenário, mas apenas os últimos são realmente nativos da região.

Na obra *Mokolé*, livro suplementar escrito por Jim Comer, em diversas partes do livro, introduções de capítulos e de tópicos, é contada a jornada de Peter Ward, um lobisomem da tribo dos Andarilhos do Asfalto, grupo associado à cidade e à tecnologia, que vai até a Amazônia lutar na Guerra Amazônica e procurar a cura

para uma doença psicológica e espiritual, comum em metamorfos que caem em forte desânimo. Lá, ele encontra os Mokolé e, por sua postura amistosa e pacifista, acaba se aproximando destes.

Os Garou haviam combatido os Mokolé durante dez mil anos. [...] Na Guerra da Fúria, os Garou haviam matado tantos Mokolé que os Luas Crescentes finalmente declararam extintos os crocodilos metamorfos. [...] Essa crença traiçoeira-os na Amazônia. Tanto os Garou quanto seus inimigos haviam sido emboscados, capturados e destruídos, sem testemunhas, por inimigos ocultos, de longe muito mais poderosos do que eles. [...] Nyi Trovão-Emplumado e seu neto, Sonho d'Árvores salvaram-nos da letal praga do pó, preenchendo a mente de Peter com lembranças, a antiga Mnese dos Mokolé. Ele se lembrara de coisas das quais jamais poderia, ninguém poderia lembrar. Ele era mais do que si mesmo, mais do que qualquer Garou desde o início dos tempos. [...] Ele não estava feliz com isso. [...] O Outrora e o Hoje eram um só. (COMER, 2001, p. 13).

Para se curar, Peter Ward precisa sonhar com seus ancestrais, de forma tão profunda que encontra uma relação de parentesco com o povo-dragão. As lembranças trazem à tona as depredações causadas pelos Garou aos Mokolé e isso o amargura, entretanto, agora, como os últimos, ele consegue enxergar o tempo além do seu e como o passado e o presente são semelhantes e necessitam um do outro.

A primeira tese de Cohen (2000) pode ser percebida tanto no próprio conto *A cobra grande*, quanto na comparação sugerida com o livro de RPG *Mokolé*; o “corpo cultural” da cobra ou do ser sob encantamento representa a grandeza do que cerca os sujeitos que vivem da floresta e dos rios; no livro de jogo de interpretação de papéis, o povo-dragão, como anteriormente relatado, é responsável por guardar a memória ancestral dos povos criados por Gaia. Como os lobisomens, os Mokolé também mudam de forma, mas apenas três e não cinco como os Garou; a forma hominídea, como um ser humano normal, a forma “súquide” que é a forma de um réptil, normalmente, um jacaré na região amazônica, a forma “árquide” que é a forma de batalha, esta nunca é a mesma entre os Mokolé, pois no momento da primeira transformação, eles sonham com sua forma, pensando em todos os ancestrais répteis e sáurios dos quais descendem, assim um Mokolé pode lembrar um dinossauro específico ou apenas um jacaré ou jiboia de grandes proporções; a sua forma é fruto da memória. O assombro e o deslumbre caminham de forma

paralela. Aquilo que assusta, também causa um efeito de fascínio. Assim como em lendas sobre o “boto”, há a presença também da sedução.

Contudo, por mais que no parágrafo anterior seja notada a semelhança com a natureza dos Mokolé, o conto trabalha com encantamento, algo que é adquirido e não como uma característica advinda desde seu nascimento. Neste ponto, apesar da entidade descrita possuir características semelhantes aos integrantes da raça do povo-dragão, a personagem do conto se assemelha mais a um espírito que procura assumir a forma humana e, para tal, necessita de uma ajuda externa à sua natureza espiritual, um ser-humano, para se libertar.

O conto seguinte, recolhido pelo pesquisador do IFNOPAP Adnaldo Souza e narrado pelo informante Plácido Pereira, se chama *A lenda do Norato*. Que também trata de cobra-grande e encantamento.

O Norato, era, era, segundo a lenda, era um rapaz que também era encantado numa cobra-grande, e que, no Amazonas, ele teve uma briga muito grande com outra cobra e, essa cobra furou o olho dele; ele era cego dum lado. [...] Ele se transformava em pessoa e ia na festa, dançava, brincava durante a noite, mas não sabiam quem era e, quando procuravam, certa hora, ele desaparecia sem dar aviso, sem deixar vestígio. [...] (SIMÕES, GOLDER, 1995b, p. 46).

É possível notar que a relação entre o “boto” e a “cobra-grande” é próxima. Por mais que dividam o mesmo ambiente, a água dos rios e igarapés, as características destes seres fisicamente são distintas, contudo, o comportamento e a postura se assemelham, apesar da reação daqueles que se deparam com eles poder ser diferente.

Aqui se pode perceber que há uma diferença entre as descrições advindas dos contos populares e as descrições nos livros de RPG acerca dos metamorfos, pois nos contos populares a metamorfose ocorre de uma forma para outra, um homem ou mulher que se torna um animal, não uma forma que divida ambas características, de maneira a se assemelhar uma criatura humanoide, como um homem com cabeça de lobo, mas torso humano ou vagamente ereto, algo comum nos metamorfos descritos nos livros de RPG citados.

Em *A cobra e a moça*, presente em *Santarém conta...*, narração recolhida pela pesquisadora Célia Fátima Cubani e narrada pela informante Wagner, trata de uma revelação:

Era uma vez uma cobra bem grande. Todos os pescadores tinham medo dela. [...] apareceu um pescador corajoso e disse que qualquer dia ele ia levar aquela cobra. [...] Ele entrou pra dentro da igreja, e a cobra seguindo. Aí, chegou lá, todo mundo ficou alvoroçado. [...] Aí, a moça lá (dizendo que era moça), lá perto. [...] O padre disse:
 - Não, minha gente, se aquietem. Vamos ver o que ela quer. Aí..., ela foi pro lado da menina. Aí, o padre disse:
 - Embora, tire o seio pra fora, já que a cobra está aí. Ela quer alguma coisa.
 Ela disse:
 - Mas rapaz, eu vou tirar meu seio aqui pra cobra!?
 Aí, ela não tirou. Aí, a cobra entrou dentro da blusa dela e começou a mamar o seio dela.
 Aí o padre assim:
 - É assim que tu dizia que era moça. Está aí o filho que você teve e jogou no rio, veio parar aqui na igreja e foi descoberto. (SIMÕES, GOLDER, 1995c, p. 26).

A cobra apenas procurava por sua mãe, que além de ter lhe tentado abandonar, também a arremessou no rio. O texto não deixa claro se a moça havia dado à luz uma criança ou uma cobra, também não afirma que circunstâncias ocorreram para que ocorresse algum "encantamento"; pois não é dito quem poderia ser o pai. O fato de adentrar a igreja pode identificar que não possuía um caráter maligno. Apesar de que mesmo nos outros relatos, por mais que exista a percepção do assombro e do medo, a cobra grande não apresenta em sua essência a malignidade que se espera por sua forma. A revelação, a busca pela verdade, é uma característica do povo-cobra, "Nagah", descrito no livro de mesmo suplemento para *Lobisomem: O Apocalipse*. Os Nagah receberam de Gaia a função de julgar as ações de outros metamorfos, seus parentes humanos e animais e, principalmente, revelar seus pecados cometidos em segredo; um dos motivos pelos quais muitos deles foram exterminados durante a Guerra da Fúria. No livro relata que o povo-cobra chegou muito depois do povo-dragão e permaneceu habitando em segredo, sem que os outros soubessem da presença destes na floresta amazônica. Na narrativa, a descoberta de que a mãe da cobra se passava por inocente acena para a função para a qual os Nagah foram criados.

Em *Onorato: Cobra Grande*, também presente no livro *Santarém conta...*, é mais outro conto que trata de metamorfoses de seres humanos em cobras. A narrativa fora recolhida por Anselíria R. Ferreira e contada por Ruth M. Santos, desta vez a narrativa não conta sobre apenas uma cobra grande, mas duas:

A mãe deles teve duas crianças gêmeas. Uma menina e um menino. Aí, minha filha, nasceram... toda noite choravam, choravam... Aí, ela dava o peito pra ele. Quando ela terminava de dar o peito, ela colocava cada uma na sua redinha. [...] Aí, não passava uns quinze minutos a vinte minutos, eles começavam a chorar. Choravam... choravam... choravam... Quando foi um dia, a mãe dela (da mãe das crianças) se levantou foi olhar e disse:

- O que que essas crianças têm, que estão chorando?

Aí, se levantou, minha querida. Quando ela olhou na rede: na primeira, da menina, que ela olhou, estava aquele rolinho de cobra. Aí, ela quis espantar, não sabe? E foi na rede do Onoratinho, que era macho. Chegou na rede do menino... era a cobra... o rolinho de cobra. (SIMÕES, GOLDBERGER, 1995c, p. 52).

As narrativas de cobra grande costumam apontar o encantamento desde o nascimento daqueles que realizam a metamorfose, não há uma escolha em ser o que são, tais quais as narrativas que falam de botos, contudo, nas que se remetem a cobras grandes, a possível razão do nascimento destas criaturas permanece um mistério.

Em *Beast: The Primordial* (2015), livro de RPG pertencente ao universo de *Chronicles of Darkness*, publicado pela editora Onyx Path, que advém do Mundo das Trevas, muitos escritores do último também são do primeiro, o livro relata diversas criaturas caçadoras de seres humanos que cumprem funções de policiamento das ações humanas. Entre tais seres se relata os “Makara”, seres reptilianos que habitam diversas regiões pantanosas do mundo, lá, é afirmado que na América do Sul, diferente de outras partes do mundo, essas criaturas dizem descender de uma única cobra gigantesca que habita os rios da região, esta afirmação ao encontro de uma das narrativas de Yaguarê Yamã sobre um dos mitos da formação do mundo do povo saterê-mawé, que descreve a primeira “Cobra Grande”, uma das responsáveis pela criação de parte da gênese do universo. Desta forma, os livros apontam para uma resistência afirmativa da identidade dos seres que vivem nas selvas sul-americanas, intimamente, ligados à entidade. É interessante notar que os “Makara” aparecem no livro *Mokolé*, como uma das “varnas” do povo-dragão, grupos semelhantes a tribos, contudo, suas origens estavam restritas aos pântanos e florestas indianos.

Apesar de ser possível encontrar relação entre a narrativa e RPGs estrangeiros, se verifica a aproximação em um jogo de interpretação de papéis nacional, que trata em grande parte de história e cultura indígena no início da

colonização portuguesa. Em *Jaguaretê: em O Encontro*, se encontra a descrição da criatura “Jiboiçu”:

A Jiboiçu (*Íyboïasu*: também conhecida como “Cobra Grande do Arco-Íris”) é uma cobra descomunalmente grande, inteiramente pintada com diversos desenhos, dos quais os indígenas copiaram alguns de seus grafismos. [...] Conta-se que antigamente, quando os pássaros também eram gente, um grupo matou uma Cobra Grande dessa espécie e de seu sangue – que era de várias cores – fizeram tinta, e então se pintaram. Assim transformaram-se nos ancestrais dos pássaros, originando as cores utilizadas na arte plumária. A Cobra Grande é dona das chuvas e dos peixes. [...] Depois das chuvas, são indivíduos desta espécie que aparecem no céu sob a forma de *Íy’y* (Arco-Íris), e de noite ocupam um buraco no “caminho da anta”, Tapirapé (a Via-Láctea). Durante esses aparecimentos no céu, as pessoas que apontarem, olharem fixamente, ou falarem seu nome, podem sofrer seus ataques. Pode ser atraída pelo cheiro de sangue, principalmente se for de menstruação de uma moça, à qual em vez de devorar tentará capturar para levar para seu povo. Fazem isto porque em outras épocas doaram esposas para os humanos, o que nunca foi retribuído. [...] sendo que em várias ocasiões aparece como gente, muito formosa e ornamentada, podendo seduzir moços e moças com seus belos cantos; mas o ambiente por excelência em que assume esta forma é o mundo subaquático. (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ, 2017, p. 161).

A criatura incorpora características que vão do assombro ao respeito, ao encanto e ao medo. No livro *Rage Across Australia* (1994), suplemento de *Lobisomem: O Apocalipse*, que descreve o panorama australiano dentro do contexto do cenário, há o totem “Ngalyod the Rainbow Serpent”, o espírito protetor da antiga tribo Garou extinta “Bunyip”. É apontado no livro que a Serpente Arco-Íris jaz adormecida, porém, ainda auxilia aqueles que pedem por sua proteção, esta pede para que seus protegidos tenham crias o quanto antes, pois é um totem que carrega o símbolo da criação e do nascimento.

Ao traçar diálogos com as diversas referências possíveis entre a narrativa oral e outros suportes, principalmente, livros de RPG, porém, não apenas, se identifica uma característica marcante da “Cobra Grande” associada à memória e a importante necessidade de se buscá-la para auxílios diversos. Esta informação reverbera no mito satarê-mawé, citado no início deste capítulo, *A Jiboiça-Grande e a origem dos caminhos*, no qual o protagonista busca pela entidade em busca do conhecimento que somente esta detém. A forma da criatura reflete reconhecimento identitário memorialístico naqueles que se relacionam com ela, enxergam reflexos

da própria realidade no ser, seja na aparência do arco-íris, sejam nas cores da entidade. Ao guardar caminhos, a “Cobra Grande” inicia e termina caminhos, trilhas, ou jornadas. No documentário, referido em tópico anterior, *A descoberta da Amazônia pelos turcos encantados (2005)*, a travessia do Tambor de Mina pelos séculos é marcada por desafios e transformações de diversos encantados, e estes ciclos resistência e superação são chamados de “Anéis da Cobra-Grande”.

4.3.3 “Suinomens”

No início da presente tese, está a afirmação de um dos informantes sobre o nome de uma criatura, que apesar de corresponder à metamorfose de um ser humano em um suíno, carrega o nome associado a lobo. A confusão com a associação existe pela ausência de um termo regional para a entidade a seguir, contudo, por mais que se utilize o nome “lobisomem”, se sabe que não era pela aparência do ser, mas sim pelo fato de realizar uma transformação.

Vira, vira porco! foi relatado por Agenor Matos e foi transcrito pela pesquisadora Cláudia Macêdo, apresenta outra metamorfose diferente das anteriormente descritas seja no animal em que se transforma, seja da maneira que ocorre a metamorfose:

[...] Então, foi na época em que a pele de animal deu muito dinheiro. E tinha um caçador que gostava muito de matar porco- do-mato [era], castor, né? E [] ele perseguia muito. Matava de muita quantidade, mas só queria a pele, não queria a carne. Ele ia matando, esfolando lá pelo mato e deixando a carne se estragar. [...] Quando foi um dia, ele foi caçar nessa ilha [...] Ora, ele já estava acostumado. [...] Ele se perdeu, se perdeu no mato! Andou o dia todo. [...] ele ouviu um movimento, um barulho de gente. [...] Quando varou lá, era um barracão grande que tinha, cheio de homens. [...] (SIMÕES, GOLDRER, 1995b, p. 63).

O caçador se perdeu na floresta e esta carrega a simbologia do desconhecido, do desafio e do espaço selvagem. A exemplo, se percebe a personagem Dante em *A Divina Comédia*: “Da nossa vida em meio da jornada / Achei-me numa selva tenebrosa / Tendo perdido a verdadeira estrada” (ALIGHIERI, 2012, p. 25); pouco depois de se perder a personagem chegará ao Inferno. Por mais que a floresta seja um lugar comum para muitos habitantes da região amazônica, a floresta mantém-se como elemento literário normalmente associado ao

desconhecido, local que escurece mais cedo e, muitas vezes, aquilo que assusta e desafia os ousados, onde as feras vivem, onde os perigos espreitam, onde não há regras – oposição direta ao espaço urbano e seus regulamentos. Apesar da caça ainda ser uma atividade comum na Amazônia, o relato põe em evidência que o caçador não aproveita a carne da caça, apenas tira a pele dos animais, uma prática percebida como condenável, pela forma como o conto é relatado:

Se aproximou. Parou. Pediu licença. Saiu, saiu um velhã, né? Era o chefe da turma, né? Perguntou o que ele estava fazendo lá. Ele disse que estava perdido [...] Queria um abrigo lá até de manhã, pra procurar o rumo de casa, né? Não tinha encontrado porco, nada. [...] O velho estava na porta, lá, com aquele montão de couro. Aí, vinha um, um homem daquele. Se agachava e o velho pegava, jogava o couro na costa dele e dizia:
 - Cuidado com os pelados!
 Aí saía aquele porco correndo. [...] E assim foi tudinho [...] O velho disse assim:
 - Olha, esse aqui é o seu.
 O que, que ele podia fazer, né? [...] (SIMÕES, GOLDER, 1995b, p. 63-64).

O narrador dispõe que o caçador, a figura vista como o desbravador valente e destemido, encontra-se preocupado e com receio, a partir de tudo que vislumbra naquele momento. Se vê como suas caças, com medo e sem saída; é forçado a observar o mundo, a partir do ponto de vista daquele que caçava. E relata mais um tipo de metamorfose, sem um encantamento advindo das condições e circunstâncias de nascimento, contudo, a partir da pele do porco caçado do caçador.

[...] Só no fim do dia que ele se lembrava, quando ele estava lá de novo no meio deles. Assim, ele passou três dias virando porco. Ele contava que ele virou porco três dias. Sobrava o couro dele, né? Aí, ele se agachava, pronto! Aí, ele não sabe mais de nada mais. [...] (SIMÕES, GOLDER, 1995b, p. 65).

Enquanto está metamorfoseado na forma de porco, por ter vestido a pele do animal e das palavras pronunciadas pelo chefe daqueles "homens", o caçador não lembra das suas ações como um animal. O esquecimento daquilo que ele foi o bestializa. No livro *Skinchangers* de Chris Campbell, Jess Hartley e Peter Schaefer (2006), do cenário de *Chronicles of Darkness*, são apresentados os seres chamados de "troca-peles", inicialmente, seres-humanos normais que descobrem um ritual místico capaz de transformá-los em animais ou também em uma forma

intermediária. Parte essencial do ritual que encontra diálogo direto à narrativa oral é a necessidade de se retirar a pele do animal em que se pretende metamorfosear e, em seguida, vesti-la. A motivação dos “troca-peles” não vem de uma herança genética, como relatado em contos anteriores, mas sim de curiosidade, ambição por poder e tradição familiar.

No livro *Mokolé* de Jim Comer (2001), são descritas algumas outras raças metamórficas que foram extintas durante a Guerra da Fúria e que foram esquecidas pelas outras raças metamórficas, principalmente, os Garou. Além de falar do povotouro, “Ápis”, e dos “Camazotz”, povo-morcego, descrevem também os “Grondr”, o povo-javali. Quando os Gurahl, povo-urso, foram atacados pelos Garou, os Grondr defenderam-lhes, mas não foram páreos para as táticas das “matilhas” de lobisomens e acabaram extintos, contudo, seu sangue permaneceu em seus parentes, javalis que possuíam o sangue metamórfico, mas não se metamorfoseavam, porém, poderiam vir a gerar um homem-javali verdadeiro. Entretanto, seus parentes foram capturados pelos poucos humanos que viviam em cidades; no livro, ele descreve que são os que habitavam a “Primeira Cidade” e que, sob a manipulação dos vampiros, transformaram-lhes em porcos domésticos; cabe apontar que no contexto do Mundo das Trevas, na maioria das vezes, lobisomens e outros metamorfose, são inimigos dos vampiros, isso ocorre porque os primeiros representam a fúria vivaz da criação, enquanto os outros são a imagem da morte e de algo que está fora dos padrões da vida e da natureza. Os últimos parentes procuraram a “Decompositora”, como os Mokolé chamam a Wyrn, se submeteram a esta em busca de vingança e se transformaram em “Porcos Caveirosos”, criaturas quase insanas, selvagens e inimigas dos metamorfos, principalmente, dos lobisomens, esses seres sobreviveram até os dias atuais de acordo com o que é relatado no livro. A falta da memória por parte daqueles que caçaram os Grondr, no caso os lobisomens, caçadores, se assemelha a do caçador no conto ao assumir a forma de um porco selvagem; há uma falta da compreensão do sentido de alteridade proporcionada pelo esquecimento.

No livro *Bragança conta...* encontra-se a narrativa *A menina que virava porca*, que descreve outro relato de metamorfose associado a um suíno, o conto foi recolhido por Silene Ferreira de Brito e narrado por Carlos Jóia da Silva:

Quando ela morava lá na praia dela em Quatipuru-Mirim, então tinha uma meninazinha, que essa menina trouxe o Dom de nascença, mesmo, de nascê, aí quando... Toda noite, ela saía essa meninazinha, ela saía virada numa porca, aí ela saía ia lá pra praça, pra comê capim pra lá, aí quando foi um dia de manhã, ela amanheceu e disse assim pra mãe dela:

- Mamãe tire capim do meu dente?
- Mas menina onde é que tu come capim?
- Lá na praça de Nossa Senhora de Nazaré, ela disse:
- Na praça?
- Sim...

[...] Aí ela foi lá aí o pajé disse pra ela, que quando a menina chegasse que ela saísse, ela pra eles ficá olhando, que ela ia se alevantar, aí tirava a roupinha dela, jogava prum lado, e virava porca [...] quando foi uma hora da manhã, da madrugada ela chegou, aí ele já tinha dito pra ele que era quando ela chegasse, era pra ele fazê uma faca com a ponta bem fininha que quando ela fosse chegando, era pra ele encontrá na testa dela deixá o sangue escorre [...] aí, ela ficou moça e não virou mais, a mãe contava dessa menina que virava porca. (SIMÕES, GOLDER, 2016, p. 26).

Há diferenças com o conto relatado em *Belém conta...*, pois no conto narrado por Agenor Matos *Vira, vira porco!* É contado como o caçador adquire esta capacidade de mudança de forma, através da pele do porco que é obrigado a vestir, o que é diferente em *A menina que virava porca*, no qual não é descrito como ela adquire esta capacidade, se nasceu com ela ou se veio a adquirir, pois esta não veste a pele de um porco, mas sim como perde a possibilidade de se metamorfosear. A narrativa também enaltece a função do pajé, o místico que conhece os segredos do sobrenatural e sabe como solucionar aquilo que lhe é apresentado.

A metamorfose em porco se difere da transformação em cobra em vários aspectos. Um dos principais é o fato da cobra estar associada a mitos que remetem a divindades e a conotação de respeito se sobressai, diferente do que ocorre com a metamorfose em um suíno, pois é um ser que carrega a simbologia de repugnância. O mesmo se reflete nos textos de livros de RPG em que são encontrados os diálogos; a “Cobra Grande”, junto à mitologia presente em *Mokolé*, é uma representação da memória ancestral a ser mantida, enquanto o “Vira-porco” representa os “Grondr” que abandonaram suas funções dadas por Gaia e se corromperam. O assombro e o medo são comuns a ambas as entidades, porém, a forma como os indivíduos lidam com estas não é a mesma, assim como os narradores as descrevem.

4.3.4 Defuntos pecadores

Outra entidade comumente presente em textos de jogos de interpretação de papéis e narrativas orais populares são os “mortos-vivos”, seres que renegam o estado de morte, e voltam a caminhar entre os vivos, ainda que estejam, de certa forma, mortos. Podem ser classificados como carniçais, múmias, vampiros ou zumbis. Em *Vampiro: A Máscara*, carniçais são mortais que se alimentam de sangue de vampiro, param de envelhecer e adquirem hábitos excêntricos, além de passarem a obedecer cegamente o cainita que o alimenta. Sem a necessidade de sangue, os carniçais de *Pathfinder*, presentes no suplemento *Bestiário*, podem ou não servirem a um vampiro, porém, desenvolvem gosto por se alimentar de carne humana ou putrefata. No livro *In Nomine*, múmias, vampiros e zumbis advêm de rituais realizados para os príncipes infernais. Ao juntar estas informações, se percebe que o estado de “morte em vida” representa inversões de existência e, portanto, se acompanha de posturas grotescas e repugnantes.

Outra narrativa selecionada é *A morta viva*, catalogada também pela pesquisadora Ansléiria R. Ferreira e narrada por Pedro Inácio Lima, na qual há um destaque para outro tipo de entidade:

[...] Quando foi um dia ele saiu pro trabalho, quando chegou a mulher dele, estava doente. [...] Ah, bem... Ela estava doente. Aí, nem por desconto dos pecados... A doença foi tão grave que a mulher acabou morrendo pra ele às seis horas ou cinco horas da tarde. Eles moravam longe da cidade. [...] Pra onde tinha gente, era três horas de viagem por canoa. [...] Ele saiu. Deixou aquela mulher morta em cima duma mesa, com cera, cruces, todas as coisas. Ficou lá. Aí, ele saiu aquelas hora da noite pra vir chamar gente. [...] Que quando eles chegaram lá, notaram que tinha gente. [...] Quando eles chegaram lá, eles viram aquela pessoa batendo roupa, lá pra trás. Como tivesse uma pessoa lavando roupa. [...] Aí, que foi uma coisa admirável. [...] ... ficou calmo, ficou triste naquela arrumação. O pessoal ajeitaram. Ela já tinha feito o café. Já tinha botado o feijão no fogo, tudinho. E foi lavar roupa, lá pra trás. [...] Depois disso, conviveu com ela sete anos. Muitos pensavam que poderia ser algum ataque que desse nela. Tinha morrido e voltado, mas não foi. [...] Há noites que ele se deitava na rede e, às vezes, ele se encostava perto dela. Era fria que só uma água. [...] Quando foi um dia ele disse que:

- “Só indo à igreja me confessar com o padre.”

[...] – Olhe filho – o padre contando – sua mulher é morta. Se você quer saber se ela não é morta, você pegue essa cera benta e esse

cordão de São Francisco. [...] você vai ver o que acontece. [...] ele viu que quando deu aquele estouro. Lá na tábua, caiu os ossos da mulher branquinho em cima da mesa. [...] Então, o padre disse que aquilo foi bicho que se apoderou da alma da pessoa. (SIMÕES, GOLDBER, 1995c, p. 57).

“Morto-vivo” é uma expressão utilizada por muitos caçadores para os vampiros do livro *Vampiro: A Máscara* (1999), pois estes estão mortos, seus órgãos internos, em sua maioria, não funcionam e os que funcionam o fazem sem explicação racional, é algo próprio da maldição que o primeiro vampiro recebeu, Caim, após assassinar seu irmão; de acordo com a narrativa do livro. A culpa costuma acompanhar os cainitas, como se fosse uma herança do próprio Caim, para alguns, se alimentarem de sangue de vivos, diretamente da fonte, pode ser uma experiência muito devastadora, o que faz com que procurem presas animais ou bolsas de sangue. De acordo com o que é descrito no livro, são raros, mas ainda assim existem, vampiros que procuram uma forma de voltar à vida normal que levavam, algo que pode ser muito difícil, além de trazer perigo àqueles que vivem próximos ao amaldiçoado.

No livro suplementar *Tempo do Sangue Fraco* (2001), para os jogadores e narradores de *Vampiro: A Máscara*, o cenário se atualiza para mostrar o surgimento de novos vampiros, muito jovens e nos quais a maldição se enfraquece, e muitos não entendem suas condições e tentam voltar aos seus cotidianos. Como boa parte dos livros das linhas do Mundo das Trevas, existe um capítulo com personagens prontos, com um prelúdio desenvolvido e a planilha de personagem preenchida. Dentre estes, se encontra um conceito que nos serve para compreensão do paralelo entre a entidade da narrativa e as personagens apresentadas no suplemento:

Às vezes você é obrigado a rir da própria existência porque a única outra alternativa seria gritar. E se, você começar a gritar, pode ser que nunca mais pare. [...] Você se lembra daquelas comédias sobrenaturais dos anos 1960, como *A feiticeira* e *Jeannie é um gênio*? Sua não-vida poderia se chamar Papai vampiro. Você é um pai de família de classe média normal que foi transformado num vampiro. Tudo que mantém você nesse horrível e secreto mundo de monstros são seu raciocínio e as habilidades que desenvolveu como um talentoso corretor de imóveis. (SHOMSHAK, ROARK, 2001, p. 110).

As duas séries televisivas citadas, apresentam seres sobrenaturais como protagonistas, que necessitam lidar com um contexto urbano trivial diferente do eixo fantástico com os quais estariam acostumadas. Entretanto, os panoramas de “Papai vampiro” e de “A morta-viva” são desprovidos de magia, ainda que tenham o elemento sobrenatural como esteio principal. A morbidez e a tragédia, ou a possibilidade desta, circundam as narrativas; as personagens tentam retomar suas rotinas normais, de forma inconsciente por parte da “morta-viva” e consciente por parte do “papai vampiro”.

Entre os contos transcritos presentes em *Abaetetuba conta...*, encontra-se o *Enterrado vivo*, recolhido pela pesquisadora Ruth Helena Dias e narrado pela informante Letícia de Sousa:

Ele tinha duas filhas. Não tinha família dele, não acreditava em nada e tinha o tempo do... Da quinta-feira, que era o dia do Corpo de Deus, né!

- Ei, fulana! Eu quero uma bóia pronta amanhã bem cedo, que nós vamos levar os cavalos para buscar mandioca.

[...]

- Papai, amanhã é dia santo! Dia santo grande!

- Que dia santo? Dia santo se come... Né?

Elas ficaram ali, com medo, né? Tinham... Dantes pai sabia criar filho, né? Agora não. [...] (SIMÕES, GOLDER, 1995a, p. 105).

O contexto da religiosidade local é crucial para a compreensão da narrativa. Por parte das filhas há a necessidade de se manter o respeito pelo dia em que se jejua, “Dia de Corpo de Nosso Deus”, o pai é indiferente a isto colocando a questão em um plano mais cético, pois afirma a necessidade da alimentação. E no decorrer do conto, apesar dos avisos de uma senhora idosa, que apenas as filhas atenderam, o pai foi e lá a terra o engoliu, como que se alimentasse dele - até sangue é descrito, quando surge ajuda que tenta tirá-lo de lá, todavia, já era muito tarde; na busca por alimento e provisões, ele serviu de adubo para a terra, e desapareceu consumido por esta.

Em ambas as narrativas, se pode observar a relação de culpa e de pecado apresentado pelas entidades que, por conseguinte, caracterizam a identidade junto à religiosidade dos contextos em que se inserem. Os símbolos religiosos cristãos, a presença do padre, dos objetos e posturas associadas ao catolicismo são aspectos de extrema importância na construção da narrativa e encontram paralelo ao que ocorre nos textos de livros de jogos de interpretação de

papéis; há uma punição, um “castigo divino”, seja em *Vampiro: A Máscara*, jogo de RPG, voltado para adultos, seja em *Pathfinder*, voltado para um público mais amplo, pois em ambos os cenários, a presença do sagrado, a manifestação de posturas e atitudes clericais podem afastar e ferir seres que invertem a ordem natural da vida e carregam a essência mórbida.

4.3.5 “Matintas”

Algumas criaturas possuem tantas características que as distinguem das demais que se torna difícil classificá-las em um dos grupos anteriormente apresentados. Podem apresentar elementos que remetem aos “monstros”, que apresentam características bestiais e os aspectos do horror que os circundam, entretanto, também trazem consigo propriedades místicas que fascinam e deslumbram, seus comportamentos podem apresentar propósitos obrigacionais ou meros caprichos.

O panorama religioso do ambiente também está presente em outra narrativa oral, coletada pela pesquisadora do IFNOPAP Cléa M. Silva e descrito por Sebastiana Rodrigues, *Matintaperera*:

Um dia aconteceu comigo, com o Raimundo meu irmão e a Joana minha irmã. Eles dois estão mortos, só eu que estou viva. [...] Tinha... Nesse tempo, festejavam santo. Tudo quanto era santo. Faziam novenas. As pessoas desse tempo ainda se lembram. [...] Que festejavam o São Miguel, na casa da minha tia. E nós íamos rezar, toda noite, a ladainha. Nós íamos rezar. [...] Quando, uma noite, nós fomos embora, a maré... Era luar que era um dia. E nós... A nossa canoa ficava bem na beira do jirau. Tudo era água. Nós só tinha correspondência pela canoa. [...] Quando nós voltamos, era, assim, uma meia-noite. Desde o meio do rio, nós começamos a ouvir aquele grito, aquele assovio da matintaperera. Nós viemos embora, e o Raimundo, meu irmão, disse assim:

- Olha, a matintaperera está nos seguindo.

Eu disse:

- Ah, quando nós chegarmos em casa, ela vai embora. [...]

Que, quando nós amarramos a canoa, na beira do jirau, a matintaperera veio e sentou em cima do nosso ombro. Pulou do meu ombro, no ombro da Joana e no ombro do Raimundo.

E disse:

- Matintaperera!

- E é da grande! [...]

- Era um pássaro, era um pássaro, mas era um pássaro grande. Na forma dum, dum gavião. Mas, muito grande. Agora, ela tinha um perfume. Agora, aquele perfume, não era perfume de fedor. Era um

perfume, assim, até bom da pessoa sentir. [...] Qua quando nós lancemos mão para pegae ela, ela se sumiu, num passe de mágica. [...] Matintaperera é, é um espírito. É vivo! (SIMÕES, GOLDBERGER, 1995a, p. 151).

Assim como na narrativa anterior, a religiosidade se faz presente no contexto do conto, contudo, diferente do anterior não é determinante para o que é relatado. Aqui aparece um dado relacionado ao tempo, neste caso, à meia-noite, momento da noite comumente associado a acontecimentos agourentos. Na narrativa, é relatado por Sebastiana que ela e seus irmãos ouvem a aproximação da criatura, aqui descrita como um pássaro imenso de odor agradável. Passado o momento de susto, Sebastiana e os dois irmãos tentam capturar o pássaro, que desaparece "como mágica" na descrição desta. Conclui afirmando que a "matintaperera" é um "espírito vivo". "Vivo" pode ser compreendido como palpável, diferente de muitos relatos que sugerem a efemeridade dessas entidades.

A informação acerca da natureza da "matintaperera" entra de acordo com o que é descrito em *Lobisomem: O Apocalipse sobre espíritos*. Como anteriormente descrito, os espíritos não são fantasmas, são criaturas que habitam o reino espiritual e que podem, através de algumas capacidades específicas, atravessar a "película", barreira que separa o mundo material do mundo dos espíritos e habitar algumas áreas do plano físico. A película de um local é medida em escalas que apontam o quanto aquele local foi contaminado pela modernidade e pela descrença, em áreas selvagens ou regiões próximas a essas, a película é fraca, o que justifica a ocorrência de entidades espirituais com mais frequência nestes lugares do que em outras áreas; o horário também afeta algumas mudanças na força da película. Ao se buscar um paralelo com o conto, a matintaperera seria um tipo de espírito que fora capaz de se manifestar para os três irmãos.

Era duas moças amiga, amiga, amiga. Elas moravam na Vigia. Quando... E elas luxavam! Tinha uma que luxava, luxava, luxava. E justamente era a dita que virava matintaperera. [...]
 [- Mas mana], por que tu luxas tanto?
 - Porque eu compro.
 - Não! Tem segredo. Quem é que te dá? Qual é o caso? Não sei o quê. [...]
 [- Hum...] É segredo. [...]
 - Ó! Eu vou te levar, mas tem uma coisa, você... Euvou te pedir por tudo o que é sagrado: tu não fala em nome dos santos. Eu vou fazer isso pra ti, mas você não vai falar em nome dos santos. Tu promete?
 Ela disse:

- Prometo. [...]
 Quando foi à noite elas [disseram:]
 - Quinta-feira, hoje. Nós vamos num passeio, está bom? Te apronta, mas pelo amor de... D'Aquele, tu não vai chamar...
 Aí, teve [uma que hipnotizou] ela, sabe? Era um bicho. Aí, ela se virou numa matinta. Ela...
 - Pode se agarrar aqui no meu pescoço. [...] Foram bater numa loja aí para os lados do Marajó, em Soure. [...] Pelo telhado, abriu um buraco. Aí, desceu com ela. [...]
 A loja chega estava sortidona.
 - Pode escolher.
 Aí, ela disse:
 - Minha Nossa Senhora! Menina, como foi pra gente entrar aqui? Pelo amor de Cristo!
 Aí, ela disse:
 - Eu não te disse! ...
 [Chil! ...] Sumiu. Que ela ficou presa lá na loja. [...]
 - Acharam. A outra foi presa, essa moça, porque deu desfalque de... De muito numa loja. Sempre quando ela ia lá nessa loja roubar, longe, ela se virava na matintaperera e ia lá. [...] (SIMÕES, GOLDBERGER, 1995b, p. 60).

A narrativa acima *Um luxo de matinta!* foi coletada pela pesquisadora Veruza Mourão, a partir do que é relatado por Francisca Paulina Cardoso e está presente na obra *Belém conta...*, e nesta, se vê a capacidade de alguém de se metamorfosear em “matintaperera”. De forma diversa do que é relatado na narrativa anterior, a entidade não está associada a um espírito na forma animal, todavia, numa pessoa que utiliza da transformação para fins ambiciosos. Não é descrito como ela adquire tal dom, simplesmente já o tem, fato que a faz se assemelhar mais aos metamorfos descritos em tópicos anteriores.

Na narrativa seguinte, presente na obra *Santarém conta...*, exposta pelo informante índio Galiby e catalogada por Edigleida Silva Cunha, há o motivo de o porquê ocorrer a transformação em “matintaperera”:

A matintaperera, ela é... a pessoa que vira dela assim... numa idade. Quando a pessoa tem uma idade já de sessenta, oitenta, né. Uma pessoa já velha. [...] Às vezes é homem e às vezes é mulher. [...] Agora eu vou lhe dizer porque é que essas pessoas viram matintaperera, índio Galiby.
 - Olha, a matintaperera, essas pessoas viram, porque, às vezes, são acostumadas a ler livros, livros, livros diabólicos. Livros de São Cipriano. Então, as pessoas, às vezes, têm vontade de virar, de chegar àquilo, quero, quero, e chega mesmo, né. [...] Quando chega à meia-noite, ela vira num pássaro, bate a asa. Voa igualmente um pássaro e, ela dá um assobio forte. Quando é meia-noite, ela grita: “Matintaperera!!!”. E ela... ela dá um assobio forte que, se você não conhecer, você corre com medo, né. [...] Que eu conheço aqui uma

pessoa, aqui... Uma velhinha, aqui em Belterra. Uma velha, né. Mas não digo o nome. Mas ela vira, vira matintaperera. [...] Aqui, em Belterra, tinha um homem que virava porco. [...] (SIMÕES, GOLDER, 1995c, p. 97).

No conto acima, a transformação em “matintaperera” está associada a uma habilidade adquirida através do estudo de um livro associado à magia. Assim, a capacidade da metamorfose não seria de um fator natural, comumente em outros “encantados”, associado ao nascimento, mas sim obtido de forma sobrenatural com conhecimento acumulado pela experiência e estudo, este dado é enfatizado pela idade dos indivíduos. Outro fato, que associa o relato com outros contos apontados anteriormente é a metamorfose em porco, entretanto, aqui o indivíduo não é chamado de “vira-porco”, mas outra forma de “matintaperera”. Em diversos livros de RPG, a possibilidade de mudar de forma por meio de magia é apresentada e quase sempre é um feito que requer muito conhecimento e experiência por parte do feiticeiro.

Em *Mago: A Ascensão* e em *Mago: O Despertar*, esta capacidade se adquire pelo domínio da Esfera Vida ou do Arcano Vida, ambos são os signos do conhecimento mágico sobre os organismo vivos destes cenários: “Assumo as formas de aves e mamíferos, aparento ser o que eu quiser, pois minha pele não passa de um traje.” (BLACKWELDER et al., 2010, p. 262) Para chegar a este nível de poder místico, é necessário que o mago seja experiente e isso requer idade, tal capacidade está além das personagens iniciais dispostas aos jogadores. No RPG *Witchcraft Brujería* (2013), a habilidade de mundança de forma, através de magia está restrita a poucas personagens, sendo que somente aparece no livro suplementar *The Book of Hod* (2003), quando descreve as habilidades que alguns praticantes de xamanismo podem desenvolver, a partir de um pacto com um espírito totêmico. Em Aquelarre, o feitiço que mais se assemelha à descrição presente no conto se chama “Pellejo de Bestia”, no qual o usuário pode se transformar em um animal, que dependerá dos componentes utilizados no ritual, além de que é descrito que a personagem necessita de um grimório para realizar este tipo de feitiço, considerado raro, dentre estes livros de magia, é citado o livro “El Libro de San Cipriano” que se assemelha àquele descrito pelo narrador do conto, um livro escrito por “adoradores do Diabo”.

Neste ponto, se apresenta outro elemento do demoníaco na literatura, o “diabo cúmplice”. Esta característica está presente no artigo *O Diabo: O Malfeitor Cósmico* de Raphael Novaresi Leopoldo, parte da coletânea de Magalhães e Salma Ferraz, já referenciada anteriormente, *O demoníaco na literatura* (2012). A partir do que é postulado pelo estudioso, seres infernais também auxiliam os que se associam a estes e o uso dos Livros de São Cipriano, apontados na narrativa oral, e de *El Libro de San Cipriano*, citado em Aquelarre.

Em outra narrativa, publicada em *Bragança conta...*, recolhida por Wilse do Sousa Albuquerque e narrada por Raimundo Antônio da Rosa, a entidade é associada a uma ave a ser temida por razões desconhecidas, e como exposto no conto anterior, seu canto gera medo.

Ele, toda madrugada, saía pra ir pro serviço dele. Quando foi uma madrugada, ele saiu e o bicho achou de seguir ele pela estrada de ferro. Ele deu o primeiro assovio, de longe. Depois deu outros mais perto e depois os outros três, já foi bem encostado a ele. [...] Aí ele parou já próximo de umas casas que tinha, e ficou esperando. Aí ele veio se aproximando dele e voou por cima dele. As asas dela era mais ou menos assim, como uma miaçaba, já digo assim. [...] Então, ele ficou parado esperando que ela fosse, se retirasse dele, mas como já estava perto das casas, ela desapareceu e ele não soube a rotina dela, pra onde ela foi. (SIMÕES, GOLDBER, 2016, p. 169).

Assim como na primeira narrativa apresentada sobre “matintaperera”, a personagem do conto tem o intuito de “pegar” a entidade, descobrir seus segredos, sua “rotina”. Esta curiosidade, inserida nos espectadores, a partir da visão da “matintaperera”, pode ser compreendida tanto a partir de seu odor como de sua aparência deslumbrante e aterradora. Não exatamente entendida como uma entidade maligna, porém, misteriosa, capaz de instigar a necessidade de se compreendê-la.

Por mais que a “matintaperera” não se transforme em um corvo, a sua metamorfose em ave possui diálogo com outra criatura presente em livros de RPG. Em *Lobisomem: Guia dos Jogadores*, livro suplementar de *Lobisomem: O Apocalipse*, são apresentados os homens-corvos, os coraxs. Com a responsabilidade dada por Gaia para coletar e espalhar informações importantes a todos os demais metamorfos. É relatado, na mitologia do cenário, que os coraxs são filhos do Corvo, um antigo espírito ancestral curioso e artil.

[...] Houve uma vez, há muito tempo atrás, que o Sol se escondeu de Gaia – todos sabem disso. Gaia perguntou a todos os animais se eles poderiam devolver o Sol ao seu lugar, mas nenhum deles podia. Coiote procurou Hélios por todos os lados, mas não o encontrava. Aranha teceu teia para pegá-lo, mas Hélios se manteve escondido, as teias da Aranha só pegaram espíritos e poeira. Lobo gritou para a noite e exigiu que Sol retornasse, mas Sol não estava ouvindo. [...] Finalmente, Gaia perguntou ao Corvo se ele aceitaria a tarefa de devolver o Sol ao mundo. E então o Corvo riu e partiu em sua jornada para a casa do Sol nos céus – um lugar onde somente ele conseguia ir. Ele viajou até a casa do Sol e o trouxe de volta consigo, para colocar Hélios em seu devido lugar. [...] Mas por Corvo ser Corvo, ele decidiu que o agradecimento de Gaia não seria o suficiente para um serviço tão importante. [...] Portanto, quando o Corvo devolveu o Sol para o seu lugar de direito no firmamento, o ser alado roubou pedaços do sol e os escondeu através das partes mais sombrias do céu, onde ele pensou que ninguém as encontraria. Corvo riu ao pensar que havia sido mais esperto do que Sol e Gaia. Ele riu até que o Sol sumisse no horizonte e então olhou para cima. [...] (ACHILLI et al., 2000, p. 146)

Diferente dos Garou, os lobisomens, os coraxs não são guerreiros, mas sim observadores. Eles se arriscam procurando segredos em locais perigosos, e às vezes, ousam mais do que deveriam. Os membros do “povo-corvo” evitam assumir sua forma intermediária e são conhecidos por se transformarem apenas em seres humanos e corvos. De acordo com o livro, algumas das outras raças metamórficas, inclusive, desconhecem a capacidade dos homens-corvos de mudarem para uma forma “meio-homem” e “meio-corvo”. Dentre os dons espirituais possíveis de serem aprendidos pelos coraxs, existe um de quarto nível, um patamar avançado apenas alcançado por indivíduos quase idosos, chamado de Corredor da Película, que permite que o metamorfo adentre mais facilmente o mundo espiritual, algo que dialoga com a capacidade da “matintaperera” de simplesmente “desaparecer”, quando tentam alcançá-la; na verdade, a entidade estaria adentrando a “trilha dos espíritos”.

Todos os pedaços do Sol que Corvo havia escondido agora brilhavam no céu como estrelas, e ao ver estas novas luzes no céu, todos os animais chamaram por Gaia e perguntaram de onde haviam vindo as estrelas. Gaia respondeu, dizendo aos animais que Hélios tinha ouvido que sua irmã Luna andava muito sozinha e, portanto, ele havia colocado pedaços dele mesmo nos céus como uma promessa de que nunca a deixaria novamente. [...] Então, ela foi à procura de Corvo. Ela fez um discurso duro para Corvo e exigiu que ele reunisse todos os pedaços do Sol que ele havia roubado. [...] E assim foram criados os Corax, para que algum dia eles voem aos céus para trazer

as estrelas para baixo, uma a uma, de volta para casa. [...] É por isso que eles estão aqui e por isso estão decididos a descobrir todos os segredos que o mundo guarda. [...] E essa é a verdade. Ou pelo menos parte dela. (ACHILLI et al., 2000, p. 146)

Ainda que existam semelhanças entre a “matintaperera” e os coraxs, o fato destes últimos servirem às obrigações dadas por Gaia, algo que é apresentado na narrativa acima aponta uma característica diferenciadora, pois os propósitos da entidade relatada nas narrativas orais não parece estar agindo a partir de incumbências designadoras de sua natureza, e sim, por caprichos de sua vontade. Outro ponto de separação entre os seres é o fato dos coraxs estarem associados ao sol, enquanto, como se percebe nos relatos orais, a “matintaperera” prefere a noite para se manifestar.

As narrativas orais sobre a “matintaperera” apresentadas foram encontradas em quatro municípios diferentes, Belém, Santarém, Abaetetuba e Bragança. Por mais que possuam próprias peculiaridades, diversos aspectos da entidade se repetem, a forma de ave é uma delas, seja de maneira como a criatura fantástica se apresenta, seja uma forma que esta pode assumir – e esta aparência e descrições estão carregadas de diversas manifestações culturais que se afirmam na diversidade de características que os relatos representam; um pássaro espiritual, visto como agourento, encantador, uma entidade capaz de assumir a forma humana ou de ave, seres-humanos que adquiriram o conhecimento diabólico de se transformar em animal em busca de ambições e saberes proibidos. Os diálogos podem ser encontrados em diferentes textos de jogos de interpretação de papéis, como foi apontado, fato que corresponde a reverberação do mito e sua assimilação pela cultura contemporânea.

4.3.6 “Ataídes”

Os outros dois contos escolhidos para análise também são da coletânea presente na obra *Bragança conta... é O ataíde*, narrado por João Ferreira dos Santos e coletado pela pesquisadora Silene Ferreira de Brito, e *Cuidado com o Ataíde!*, registrado por Maria Amélia de Oliveira, e relatado por Manoel Teodomiro de Sousa. Há de se pontuar que esta entidade não é descrita em nenhuma das outras

coletâneas apontadas, aparentemente, está restrita ao folclore bragantino. Aqui se observa o primeiro:

Era um rapaz que morava lá praia de São Pedro, conhecido como Sebastião, era o nome dele, mais conhecido como Barroso, esse rapaz trabalhava lá praia de São Pedro, trabalhava na pescaria, naquele tempo o pessoal lá nessa praia pescavam só de zangaria e ele ficou de rancheiro lá no rancho, [...] Umás cinco hora da tarde, ele, foi busca lenha prá fazê um fogo lá embaixo do Rancho, quando apareceu um... Um bicho, um ataíde, esse ataíde queria pegá ele pelas pernas [...] aí o cachorro, pulava nas pernas do ataíde o ataíde jogava as perna, [...] aí foi o jeito ele corrê, correu e caiu na água [...] Aí ele veio subindo nadando, [...] pensaro que era mentira que ele tava contando [...] (SIMÕES, GOLDER, 2016, p. 34).

Na citação do conto se percebe o “ataíde” em caça, buscando as pernas de sua presa, que por sorte conta com a ajuda de um cachorro para escapar. Entretanto, o ataíde é apenas definido como um “bicho”, um ser quase indefinido, mais especificamente um tipo de criatura e não um indivíduo único, o que justifica a sua nomenclatura com letra inicial minúscula. Todavia, sua aparência não é exposta. A possível descrição desta criatura está registrada em outro conto:

[...] O Ataíde, ele é uma pessoa que se transforma, também. Ele é invisível. Ele se transforma em várias pessoas. Alguém fica vendo aquela pessoa que vem e pensa que é uma pessoa muito bem conhecida. Agora, quando chega a se aproximar da pessoa, ele muda. [...] Aí ele muda e já vem com aquela estupidez, com aquele tamanho assim, descomunal: pé grande. E a pessoa fica ali quase narcotizada, né? Por ele. Então, se aproxima da pessoa. [...] um Ataíde se apresentou lá com um pescador. E este pescador fugiu do Ataíde. Ele não chegou a tocar nele, né? Porque quando ele viu, ele correu e se defendeu na água. E essa água é que foi o esconderijo dele. [...] o Ataíde é um animal invisível e ele se transforma em várias coisas: fica zinho, fica grande, e assim vai levando a vida, para ele, pra vê se consegue a pessoa, porque se ele vier com uma cara de Ataíde mesmo, feio, sei lá, do jeito que ele é, ele não vai alcançar. [...] E ele é muito atrevido, também. Não só com homem. Ora! Se com homem ele se atreve, muito mais com mulher. [...] Tenho também ouvido história do Ataíde com mulher, em que se transformou, assim, no jeito do marido e ganhou a mulher. [...] (SIMÕES, GOLDER, 2016, p. 133).

Esta descrição do Ataíde, que aparece como um ser único, pode classificá-lo na terceira tese apontada por Cohen (2000), não há como realizar uma tipificação adequada da espécie aproximada do ser que a criatura descrita seria. Ele

também pode ser incluído na primeira e na segunda tese, quando se é afirmado que em ambos os contos, que este não é capturado e que sua descrição compreende a uma confusão própria do imaginário daqueles que a relatam, adentra a cultura que em sua diversidade não consegue dispor uma definição para a imagem da criatura. A entidade pode mudar de forma à sua vontade, podendo aumentar ou diminuir de tamanho, assumir a aparência de outro indivíduo, a sua descrição como “invisível” não aponta para um aspecto que não pode ser visto, mas sim que não possui uma descrição definida. Este último dado faz com que o “ataíde” se assemelhe ao “Doppelganger” apresentado no livro *Bestiário*:

Esta criatura humanoide cinzenta parece quase incompleta, com uma cabeça estreita, membros descarnados e uma sinistra face sem nariz. [...] Quando um doppelganger usar alterar forma, ele pode assumir a aparência de indivíduos específicos. [...] Doppelgangers são seres estranhos que podem tomar a forma daqueles que encontra. [...] Eles têm uma afeição particular em invadir a sociedade humana com objetivo de realizar seus desejos – alguns apreciam a complexa dança política, enquanto outros procuram mudanças constantes para a raça e gênero de si mesmos e de seus companheiros românticos. [...] (BULMAHN, 2015, p. 96)

Outra característica determinante do “ataíde” é sua libido exacerbada, procura vítimas para copular de maneira violenta, como tentou com suas vítimas masculinas, ou ardil, da maneira que fez com a mulher relatada na segunda narrativa. Ainda que haja alguma semelhança com o “boto” a respeito da necessidade de copular, as narrativas acerca do “ataíde” apontam para um assombro e não para a sedução.

O medo é uma característica comum nos dois relatos, seja porque a criatura é assustadora em sua forma incompreensível, seja porque realiza ataques. No livro *Mundo das Trevas* (2009), há a presença de variados relatos de diferentes testemunhas ficcionais sobre experiências vivenciadas com criaturas e fatos misteriosos. Entre estes textos, se encontram as anotações do falecido professor Malcolm Yee, que não pôde ministrar a aula sobre criaturas desconhecidas, pois teria supostamente falecido.

Se você quisesse se esconder dos seres humanos, a solução mais óbvia seria se afastar o máximo possível da civilização. Chamo de “ferais” os antrocriptídeos que adotam essa estratégia. Vocês conhecem as histórias sobre o *sasquatch* e o *yeti*. Apesar de os

indícios mais conhecidos da existência dos “pés-grandes” serem com certeza fraudulentos, são tantos os relatos sobre essas criaturas que elas merecem uma investigação persistente. [...] Entre os mais notáveis está o caso de Oscar Johnson, em 1922. Ele era lenhador e tirou uns dias de férias para pescar. Ele relatou que, certa noite, enquanto dormia na praia, foi apanhado em seu saco de dormir e carregado quase oito quilômetros ilha adentro. Quando ele finalmente foi colocado no chão e conseguiu sair do saco, viu-se cercado por um grupo de criaturas grandes e peludas que tinham características de homens e símios. Disse ter permanecido prisioneiro durante seis dias – tendo sido alimentado com água e peixe cru – e por fim escapou. (BRIDGES, Bill et al., 2009, p. 24)

Curiosamente, no relato *Cuidado com o Ataíde!*, o narrador faz uma comparação da entidade com o “pé grande”, criatura tal qual o lobisomem, advinda de culturas exteriores à Amazônia, porém, de reconhecimento difundido na cultura ocidental; Jerome Cohen (2000) cita o *yeti*, ser advindo de locais gelidos e longínquos de regiões tropicais, como uma representação do grotesco homem medieval dos campos, isolado e imoral, algo a ser abominado por culturas que consideravam tal representação como tosca, rude e perigosa.

Como as vítimas do Ataíde, a personagem relatada por Malcolm Yee também foi atacada, entretanto, não soube afirmar o motivo da agressão, ficou sob cativo e conseguiu escapar, como as testemunhas das narrativas orais. Além de não existir a conotação de violência sexual, outro aspecto aponta para a diferença das criaturas expostas pela personagem de Malcolm Yee, das descrições do Ataíde, haja vista que a aparência do Ataíde não é precisa, enquanto os agressores de Oscar Johnson são apresentados como altos e peludos, semelhantes a grandes símios.

Todavia, quando se juntam os textos descritivos presentes nos livros de RPG citados, com algumas características da entidade amazônica, é possível notar a possibilidade de diálogos que incidem para o medo daquilo que viola, de uma criatura que não respeita limites e não pode ser compreendido de forma completa. A postura do Ataíde não atrai temor pelo respeito, como se verifica nas narrativas sobre “cobras grandes”, de deslumbramento, igual se percebe nos relatos sobre “matintapereras”. Uma entidade que caça e se esconde, de relatos mais escassos, diferente das outras analisadas.

O Ataíde é um predador e, como tal, exerce a caça, assim como outras entidades monstruosas que assim o fazem. Monstros como lobisomens caçam,

vampiros caçam e , estes últimos, de maneira semelhante ao ser relatado nas duas narrativas orais presentes em *Bragança conta...*, os cainitas de *Vampiro: A Máscara* utilizam de diferentes formas para se alimentar de suas presas e saciarem suas necessidades, principalmente, de sangue. Seja recorrer as suas habilidades sobrenaturais, seja utilizar do logro e da sedução.

E ali no canto, o brigão com jaqueta de motoqueiro, carrancudo e mal humorado, com cara de poucos amigos? Ele é Devin, um Brujah, um anarquista, que nesse momento está em plena caça. Mais cedo ou mais tarde, seu jeito byroniano irá atrair alguma atenção feminina, ele irá deixar-se animar e será levado para casa, então... bem, você sabe o que vem depois. (ACHILLI et al, 1999, p. 14)

O narrador do trecho do conto acima também é um vampiro e está descrevendo uma tática para a caçada. Por mais que a maneira de realizar o ato seja diferente daquele realizado pelo monstro amazônico, o objetivo é o mesmo: a busca por satisfazer-se. Alguns detalhes da descrição do Ataíde podem aproximá-lo dos “fomori”, anteriormente, relatados na análise do “ogre” e do “gigante”, porém, sua nomenclatura e diversos aspectos, como o de não ter uma forma definida, o afastam destas classificações, ainda que incorpore algumas características bestiais. Na recente série de televisão, *The Outsider* (2020), uma criatura foi apresentada, muito semelhante ao “doppelganger”, descrito anteriormente, e de forma parecida com o “Ataíde” demonstrava um apetite libidinoso voraz, pois este ser queria viver através dos corpos de outros. Quando a entidade descrita nos contos de *Bragança conta...* muda de forma para satisfazer seu desejo carnal, ele busca a aparência de alguém a ser aceito pelo parceiro, porém, nem sempre recorre a este logro, como, por vezes, agindo de forma violenta. Outro elemento parecido é que o monstro de *The Outsider* procura lugares remotos, distantes das grandes cidades, tal qual o “ataíde” ataca longe de vilas e cidades próximas da região em que é relatado.

Diferente da “matintaperera”, da “cobra-grande” e do “vira-porco”, não há como colocar o “Ataíde” como uma criatura de conduta indecifrável, de razões desconhecidas ou até de respeito; ele é uma criatura, de acordo com os contos recolhidos, a se temer e compreendida como perigosa ou “maligna”. Este fato, em grande parte, está associado a sua natureza sem pudor, seja na busca pela cópula, seja por não se ater a um gênero sexual definido para sua satisfação carnal.

4.4 Nós, os monstros?

A partir das análises verificadas das narrativas orais junto aos textos próprios de livros de jogos de interpretação de papéis, se nota algumas divergências e muitas semelhanças, e mesmo as diferenças podem ser assimiladas a depender da habilidade de assimilação do grupo de RPG que as utilizam como parte do cenário, pois até entre os contos orais populares se podem perceber variedades de características a depender do narrador. Os seres fantásticos expostos nas narrativas não estão fixados em uma única descrição, ainda que façam parte do mesmo espaço cultural de onde se manifestam, pois mesmo nestes espaços se nota uma variedade de facetas narrativas que expõem a diversidade da região.

As entidades habitam as narrativas, são criações ou recriações destas, são definidas por seus narradores, outrora ouvintes das narrativas originais, que as recontam, a partir de seus recortes circunstanciais. A cultura de onde emergem é essencial para a compreensão destas. E este entendimento, a partir de Cascudo (2006) e Loureiro (2015) só se realiza na assimilação dos valores dispostos de cada ambiente onde as narrativas se manifestam; compreender os monstros que nos circundam exige o entendimento dos povos que os criaram. As sete teses expostas por Jerome Cohen nos ajudam neste conhecimento.

Novamente, como expõe na primeira tese de Jerome Cohen (2000), “o corpo do monstro é um corpo cultural”, portanto, as entidades monstruosas surgem no cruzamento de metáforas, encarnam um determinado instante de uma cultura, seja um momento histórico associado a um sentimento ou a um local. Expõe de maneira direta ou indireta o desejo, a fantasia e o medo. Algumas das criaturas citadas estão vinculadas a determinados locais, alguns mais amplos, outros restritos; por exemplo, a “cobra-grande” está diretamente associada a manifestações próximas a rios ou povoados diretamente íntimos desta geografia; o “ataíde” é citado apenas no livro *Bragança conta...*, não sendo citado nos demais. Enquanto, a “matintaperera” surge em todos os livros que tiveram narrativas postas em análise.

Os monstros deixam rastros, físicos ou psicológicos; esta afirmação se refere à segunda tese de Jerome Cohen, “o monstro sempre escapa”. Porém, ele desaparece, escapa, foge e ressurgem em outro lugar e em outro instante, às vezes, deixa um legado, amaldiçoa outro a ser como ele, gera crias monstruosas ou passa adiante o conhecimento que o permitiu ser o que era. Ao se ponderar sobre as

narrativas a respeito da “cobra-grande” ou da “matintaperera”, percebe-se que estas entidades não são capturadas ou atacadas, simplesmente desaparecem depois de se manifestarem, mesmo quando tentam se aproximar mais intimamente de alguma delas.

De acordo com a terceira tese de Cohen, estas criaturas são de difícil classificação, ora por vezes mais parecidas com animais, outrora similares a seres humanos. É importante notar que estes seres escapam da compreensão da normalidade; “metamorfos” como a “cobra-grande”, a “matintaperera” e o “vira-porco” adentram esta categoria pelo fato de se transformarem em uma condição incompreensível. A “morta-viva” adquire esta condição pelas circunstâncias de sua morte. Enquanto o “ataíde” é de classificação indefinida por sua própria natureza indefinível.

O monstro necessita ser diferente nos mais variados aspectos, sejam físicos, psicológicos, sociais ou culturais, este postulado conflui com a quarta tese de Jerome Cohen. Ele deve violar todas as condutas morais e possuir seus próprios tabus incompreensíveis para aqueles que se deparam com ele. As formas como as entidades descritas, como a “cobra-grande” e a “matintaperera” apontam para circunstâncias específicas, não tão diferentes do “vira-porco” e da “morta-viva”, regulamentos e tabus são colocados à prova. São divergentes do “ataíde”, pois sua natureza original não é exposta, porém, seu comportamento libidinoso e condição aferem para a quarta tese.

A quinta tese de Jerome Cohen aponta que estes seres desafiam os conceitos da realidade, advertem aqueles que conhecem sua existência, a partir de demonstrações de como podem subverter o que se compreende como possível. A própria metamorfose das entidades amazônicas condiz com este pressuposto, mas para além, as habilidades sobrenaturais demonstradas por essas criaturas também são fantásticas; o voo da “matintaperera”, o ressurgimento da “morta-viva”, a mudança de forma do “ataíde” são exemplos de capacidades que colocam as testemunhas em assombro e deslumbre.

Percebe-se, a partir da sexta tese que as ações destas entidades são tão perturbadoras quanto atraentes até certo ponto. Suas atitudes ilícitas e imorais podem apresentar desejos de subversão parte das testemunhas e isso se verifica no conto que expõe o logro da “matintaperera” em conseguir as roupas que sua condição social não permitiria, ao ponto de expor a uma das personagens o motivo

de conseguir destaque com sua aparência humana. A “cobra-grande” manifesta seu poder de respeito e temor, a partir de sua forma colossal, capaz de assustar e impor medo e respeito nas testemunhas.

As entidades monstruosas são de nossa criação acima de tudo; esta afirmação está presente na sétima tese de Jerome Cohen. E mesmo que aniquilados e extintos em alguma lenda, eles regressam nas narrativas que contamos e recontamos. Este recontar, muitas vezes, se reinventa, a partir das sessões de RPG que reencontram com as narrativas orais populares. De acordo com os contos populares recolhidos e analisados, a “cobra-grande” não é a mesma, é um tipo de entidade que se manifesta em diferentes regiões e com variáveis circunstâncias, normalmente, encantada por sua natureza, vindo a trazer à memória daqueles que esqueceram sua importância e respeito; como os mokolés do *Mundo das Trevas* da narrativa de *Lobisomem: O Apocalipse*, são responsáveis pela memória e o recordar do que fora esquecido. A “matintaperera” se manifesta, nas narrativas, de diferentes formas, a depender do narrador e de suas experiências, pois não é apenas uma e sim um reencontrar com o caráter desconhecido, que deslumbra e traz a curiosidade. O “vira-porco” carrega em si o pecado de ser o que se é, ou de como se adquiriu a forma de ser, algo a ser sanado, uma circunstância que traz dizeres morais sobre a caça e a forma como os que caçam o fazem. A “morta-viva” e o “enterrado vivo” somente são o que são por descumprirem mandamentos culturais que lhes são impostos e isso lhes causa a natureza sobrenatural. O “ataíde” é o que é sem conhecimento de suas circunstâncias, uma criatura a ser temida, a ser evitada, todavia, que evidencia posturas que colocam em discussão atos errôneos praticados por diversos seres humanos, suas testemunhas expõem este tipo de comportamento a ser recriminado e, principalmente, não se repetir.

Logo, pela leitura das teses e Cohen (2000) e todo arcabouço teórico disposto e analisado, há o entendimento de que as narrativas são as maiores responsáveis pela criação do universo ficcional que os suportes, portanto, seus autores, logo, diversos suportes se apropriam de forma consciente ou inconsciente do produto, incluindo os jogos de interpretação de papéis que se dispõem em assimilar e reconstituir versões desta mesma manifestação.

5. CONCLUSÃO

O espaço amazônico, além de uma região geográfica de ampla importância e reconhecimento, é um espaço em que civilizações tradicionais e suas culturas se desenvolveram e, em determinado momento da história da civilização, encontraram com outras culturas advindas de outras partes do mundo, especialmente da Europa e da África. Na Amazônia, o encontro destas culturas veio a criar outras perspectivas de pensamentos, que podem ser verificadas nas narrativas que se mantêm até nossos dias. Na Literatura, este legado, se tornou um frutífero cenário para as mais diversas manifestações da arte literária e, na História se constituiu em um arcabouço multifacetado de fenômenos complexos, próprios da humanidade. Uns dos produtos mais evidentes destas trocas e assimilações culturais são as narrativas orais populares que podem ser encontradas nas mais diversas fontes.

Como apresentado, o RPG é um gênero que surgiu no final da década de sessenta nos EUA e apresenta, em toda sua produção, de diversos autores e editoras, materiais que refletem diversos momentos históricos e literários, seja de maneira direta ou inconsciente. A contribuição deste gênero é perceptível em várias obras impressas para praticantes desta atividade narrativa e outras mídias, como o cinema, a televisão e o teatro.

A tese exposta teve o objetivo de traçar os diálogos que os textos de impressos de RPG possuem com algumas narrativas orais recolhidas pelo projeto IFNOPAP, que visam a colocar em questionamento o imaginário que resiste naquilo que se compreende como identidade local, dentro da realidade mitológica exposta nas obras orais de diferentes autores.

O trabalho procurou manter em foco aquilo que está presente nos textos que relatam criaturas fantásticas, narradas em testemunhos de diversos sujeitos que contribuíram com o trabalho dos pesquisadores. Os relatos foram colocados em análise comparativa com os textos advindos de livros de jogos de interpretação de papéis, fato que busca expor como as narrativas populares tradicionais ainda resistem ao tempo e são absorvidas por um gênero próprio da modernidade. Por mais que o RPG seja produto do século XX, foi apresentada a raiz de sua composição.

Para encontrar um discernimento mais próximo da completude, foi traçado um recorte do percurso dos estudos das narrativas orais populares no âmbito brasileiro e de algumas outras partes do mundo, cabíveis aos objetivos do trabalho. Além, de ter sido apresentado o panorama histórico e literário de como vieram a surgir os jogos de interpretação de papéis, também foram discutidos os textos presentes nas obras de RPG, que podem ser percebidos como de caráter literário, cabíveis de interpretação e análise próprias da Teoria Literária.

A partir destes pressupostos, foi possível confirmar que as entidades ficcionais descritas nas diversas narrativas orais estão ao lado da construção da identidade destes povos que as expõem e, portanto, são heranças fundamentais a serem mantidas e assimiladas pelas gerações vindouras, para, além de expor um caráter criativo, também apresentam que a cultura assimila o novo e se renova, e, logo, resiste.

5.1 A cultura e as narrativas orais

A cultura é o firmamento essencial deste trabalho, a partir dela as narrativas e o gênero analisados foram criados e se modificaram. Seu legado é possível por meio da linguagem escrita e falada; alguns de seus autores podem ser reconhecidos pelos registros históricos, outros, sem nomes, ajudaram a constituir sua herança, transmitindo no contar e recontar aquilo que lhes chegava do passado, e reconstituindo para a linguagem do presente. Os exemplos do *Sehaypóri* e do *Kalevala*, presentes no primeiro capítulo, só foram possíveis, porque foram transmitidos por diversas gerações de ouvintes e narradores, seus autores recontam aquilo que lhes foi transmitido. As narrativas orais são alguns dos exemplos mais concretos da cultura ancestral, ainda que não seja, em essência, a origem desta, reconstroem as transformações pelas quais esta passou. Nei Clara de Lima deixa explícita esta importância da transmissão oral na seguinte citação:

Extraindo seu pensamento da experiência vivida, a oralidade está sempre muito próxima da situação existencial total, e, por isso mesmo, faz parte de um mundo em que a participação e os sentimentos empáticos são os móveis das ações sociais. (LIMA, 2003, p. 34)

Por mais que o texto escrito permita um registro mais seguro, a estudiosa afirma que determinadas características do texto oral podem adentrar mais intimamente aqueles que interagem com este, pois se veem como participantes de sua constituição. Este caráter de interação entre aqueles que compartilham de uma mesma tradição e sentimentos em comum, não está atrelado apenas a contos, outros gêneros e manifestações sociais também carregam este elemento:

A Literatura Oral brasileira se comporá dos elementos trazidos pelas três raças para a memória e uso do povo atual. Indígenas, portugueses e africanos possuíam cantos, danças, estórias, lembranças guerreiras, mitos, cantigas de embalar anedotas, poetas e cantores profissionais, uma já longa e espalhada admiração ao redor dos homens que sabiam falar e entoar. (CASCUDO, 2006, p. 27)

Estas práticas sociais apontadas por Luís Câmara Cascudo, presente nos diferentes povos que compõem parte da gênese folclórica brasileira, se mesclaram, a partir de suas semelhanças, pois assim como os europeus, indígenas e africanos também possuíam manifestações parecidas e este fato facilitará a interação, ainda que coberta de antagonismo, entre as diferentes culturas. Como disposto anteriormente, o *Sehaypóri* da nação saterê-mawé e o poema finlandês *Kalevala* possuem algumas semelhanças entre suas características, a presença de heróis que incorporam habilidades e proezas divinas desafiam entidades de poder maior, vencem, outrora perdem, mas as desafiam, jogam com elas, disputam sentidos e valores.

[...] Nesse sentido, concluímos que o mito é, sem dúvida, de natureza cultural, por se considerar que o ser e a sua existência não acontecem dissociados de uma realidade mais ampla e conjuntural: natureza, sociedade e outros dados circunstanciais. [...] Reafirma-se, então, que o mito é a linguagem inaugural em que se encontram os traços fundadores da memória da humanidade e que, num ininterrupto *fazer-se*, funda os sentidos que percorrem e se traduzem a/na história da sociedade. (SIMÕES apud BERNARDINNI; FERREIRA, 2006, p. 152)

A pesquisadora Maria do Socorro Simões no artigo chamado *Vozes da Amazônia*, presente na obra *Mitopoéticas da Rússia às Américas*, discorre sobre a manifestação do mito na cultura amazônica, e chega a conclusões essenciais dentro dos objetivos procurados pela tese. As ponderações expostas na citação vão ao

encontro do que disposto por Martin Heidegger em *Ser Tempo* (2002). Ao afirmar que o ser e sua existência não se manifestam distantes de uma realidade conjuntural, Simões (2006) conflui com a perspectiva de Heidegger, na qual o ser só o é, se percebido, em sua presença, no meio em que se faz; o contínuo fazer-se relatado pela estudiosa. Esta reconstrução só é possível, a partir dos ressurgimentos das narrativas, advindas de mitos fundadores, reiteradas por lendas que estão associadas diretamente com a natureza mitopoética das culturas, que se afirmam por meio da herança das narrativas orais. Entretanto, há de se pontuar que a tese abordou as produções tradicionais, a partir, do que afirma Jerusa Pires Ferreira, no artigo *Matrizes impressas da oralidade* presente no livro *Fronteiras do literário: Literatura oral e popular Brasil/França* (1995), “matrizes impressas”. Estas também são responsáveis pela difusão das narrativas populares e, portanto, por suas reconstruções e, para a pesquisadora, ajudam a construir pontes com a literatura consagrada no cânone, além de possibilitarem a avaliação, às vezes, por meio da tradução, destes textos por estudiosos distantes das sociedades que os produziram, logo, apresentando novas perspectivas de como avaliá-los e percebê-los como legados essenciais na compreensão da cultura.

5.2 O RPG como objeto de análise literária

No primeiro capítulo, a partir da discussão de como a natureza lúdica de diversas atividades, entre elas, o esporte, em especial o futebol, foi possível notar a relação com produções literárias que representam disputas e desafios por parte de personagens que interagem em meio a confrontos. Um gênero literário, e jornalístico, em particular, foi questionado, a crônica; e sua importância para as linhas deste trabalho se faz, entre outros aspectos, através do diálogo entre a produção textual presente nas sessões de RPG também chamado de crônica. Os cronistas da literatura são o escopo fundamental para a criação das crônicas de jogos de interpretação de papéis. Também foi verificado que a relação teatral com os RPGs já está presente desde as brincadeiras de “faz-de-conta” da infância e é necessário notar como estes jogos, às vezes, associados a brinquedos ou objetos que servem desta função, se relacionam com significados que estão para além do mero entretenimento:

Se o brinquedo se encontra no lusco-fusco das coisas indefinidas, [...] o ato de brincar é algo sempre em significação. Para a criança o brincar é um exercício de significação e ressignificação da experiência e desse modo também uma maneira de apreender o tempo. [...] (SARMENTO-PANTOJA, 2013, p. 140)

A pesquisadora Tânia Sarmiento-Pantoja discute no texto *Pensar a resistência pela infância: o brinquedo como miniaturização e rastro* presente na obra *Literatura e Cinema de Resistência: novos olhares sobre a memória*, a relação de significância que a criança estabelece com o brinquedo e com o próprio ato de brincar, que se transforma em memória na fase adulta. Estas recordações irão interagir com diversos acontecimentos que circundam o sujeito e com as lembranças de sua infância e, portanto, estes recortes multifacetados farão parte da sua compreensão como indivíduo e estabelecerão diálogos com as práticas a que este se dispõe. As brincadeiras de “faz-de-conta”, descritas por Isabel Alves Costa (2003, afirmam a presença teatral constante na natureza interacional humana e vão ao encontro das ponderações de Tânia Sarmiento-Pantoja (2013), que postula que o fazer teatral é parte do ato de brincar.

A memória e o trauma podem fazer parte da configuração da prática dos jogos narrativos, seja na composição das personagens dos jogadores e do narrador como na elaboração da trama em que irão interpretar seus papéis. Tenha-se em mente que, por mais que o RPG seja fruto da prática teatral, não é praticado em sua maioria por atores de teatro, amadores ou profissionais, logo, é notório que os praticantes, muitos jovens, tragam para suas produções nas mesas de jogo suas próprias memórias e eventuais traumas, quando desenvolvem a atividade. Alguns livros de RPG trabalham com temáticas que lidam com características mais complexas da natureza humana, normalmente, os que apresentam elementos literários mais latentes, principalmente, reflexos destas categorias estéticas discutidas.

[...] Somos arrastados em inúmeras direções, como se a lembrança fosse uma baliza que permitisse nos situarmos em meio da variação constante dos textos sociais e da experiência coletiva histórica. Isso talvez explique por que razão, nos períodos de calma ou de momentânea imutabilidade das “estruturas” sociais, a lembrança coletiva tem menos importância do que em períodos de tensão ou de crise – e aí, às vezes se torna “mito”. (HALBWACHS, 2012, p. 13)

A citação de Maurice Halbwachs, presente no prefácio da obra *A Memória Coletiva* (2012), reencontra os postulados anteriores e lhes dão um caráter macro; o trauma e testemunho são elementos individuais, porém, podem compartilhar diversas peças de experiências coletivas. A prática do RPG permite esta via de troca de conhecimentos, quando as produções de narradores e jogadores se encontram durante as sessões de jogo, e assim podem perceber e refletir sobre questionamentos que lhes circundam. A exemplo, pode-se citar livros de jogos de interpretação de papéis que tratam da Segunda Guerra Mundial; é improvável que algum participante do conflito tenha tido contato com os RPGs, entretanto, os jogadores certamente leram ou ouviram testemunhos destes, estudaram ou foram apresentados ao assunto, e suas reflexões acerca disto irão se transfigurar durante a interpretação exigida pela atividade; é óbvio que, dificilmente, este tipo de temática seria apresentado a um público juvenil sem as devidas adaptações, estaria muito mais facilmente cabível entre praticantes mais maduros.

A partir do que fora apontado no segundo capítulo, quando se colocou em análise os elementos próprios dos jogos narrativos voltados para o público adulto, que se encontram com o material literário que adentram temas desaconselháveis para menores de idade que, tal qual a Literatura, os jogos de interpretação de papéis também podem possuir uma complexidade que exige maturidade daqueles que os consomem e, portanto, possuem um público muito mais amplo que aquele que se buscara na gênese do gênero. Esta maturidade do RPG só foi possível graças a sua difusão entre diferentes praticantes e, principalmente, à mudança quanto à temática de algumas de suas produções. Se antes tinha inspirações diretas na literatura medieval, posteriormente, passam a representar diversas confluências com o romantismo, realismo e modernismo literário, trazendo à tona questionamentos problemáticos da natureza humana.

Então, de repente, eu vi. Com uma leve agitação para indicar sua subida à superfície, a coisa deslizou para fora das águas escuras. Enorme e repulsiva como um Polifemo, disparou como um monstro assombroso surgido de um pesadelo em direção ao monólito, ao redor do qual atirou os gigantescos braços escamosos enquanto inclinava a cabeça medonha e dava vazão a alguns sons cadenciados. Acho que foi então que enlouqueci. (LOVECRAFT, 2018, p. 95)

O trecho acima está presente no conto *Dagon* de Howard Phillips Lovecraft, que descreve o testemunho de um naufrago, personagem principal da narrativa. Perdido em uma ilha no meio do oceano, ele se depara com ídolos de pedra gigantescos, aparentemente, esculpidos há muito tempo, porém, cansado e em quase estado de inanição, não consegue adentrar mais o território em que está, contudo, se depara com uma criatura semelhante a um peixe com traços antropomorfos, de tamanho colossal, que parece estar realizando um ritual em volta de um grandioso monolito. Neste momento, as lembranças da testemunha se confundem com alucinações e, até o fim do conto, o medo de que volte a encontrar a criatura ou que esta venha ao seu encontro, persegue a personagem.

Três elementos são recorrentes na maioria das obras de Lovecraft, um deles são as relações com mitos da antiguidade clássica greco-romana e judaico-cristã, outro é a presença de entidades cósmicas de concepção impossível para a mente humana e a terceira, atrelada a esta última, é a loucura. No livro de RPG *Chamado de Cthulhu* (2019), desenvolvido originalmente por Sandy Petersen, em sua sétima edição geral e segunda edição brasileira, estas características são apresentadas aos jogadores e espera-se que estes tenham conhecimento prévio das obras do escritor estadunidense, porém, caso não tenham, em várias partes do livro, há trechos de muitos contos de H. P. Lovecraft, além de muitas notas sobre o contexto do período em que formulou sua produção e uma breve biografia, além de análises críticas de suas narrativas.

Certa vez Lovecraft escreveu: “Todas as minhas histórias são baseadas na premissa fundamental de que as leis, interesses e emoções comuns aos humanos não têm validade ou importância diante da vastidão do cosmos”. Ele também formulou que as verdades fundamentais do universo eram tão estranhas e horríveis que a simples exposição às mesmas poderia resultar em loucura ou suicídio. Embora a humanidade deseje tanto o conforto quanto a verdade, não é possível ter ambos. A mente humana é um recipiente inflexível. Não – acrescente uma dose de uma e a outra se verá com menos espaço. Seres humanos desesperados pelo poder encoberto pela verdade podem optar por renunciar a todos os resquícios de sua sanidade, em troca de se tornarem hábeis na manipulação dos segredos do tempo e do espaço. [...] (PETERSEN; WILLIS, 2019, p. 25)

A complexidade das questões levantadas pelo livro se reflete na classificação etária presente na capa do livro: para maiores de 18 anos.

Aparentemente, discutir sobre a loucura não parece algo próprio para um entretenimento, todavia, levantar discussões sobre a natureza desta, se colocar no papel de investigadores que precisam lidar com desafios a sua mente, como enigmas e mistérios, podem ser elementos convidativos para uma atividade entre amigos; claro, é necessário discernimento da parte de todos os participantes. As produções textuais, escritas e, principalmente, faladas possibilitarão um aprendizado mútuo sobre assuntos de aspecto universal e de relevância para toda sociedade. Segundo as postulações de João Wanderley Geraldi em *Portos de passagem* (1997), quando se aprende sobre assuntos pouco debatidos e, às vezes, negados, reformula-se a compreensão que se tem da própria realidade, expandindo o espectro da visão de mundo individual.

Logo, se constata que se, a partir da possibilidade ao observar caráter literário em um livro RPG baseado em uma obra literária, este fato também pode ser aplicado a demais livros do gênero, que por mais que traga um viés lúdico, também apresenta uma faceta intrinsecamente literária. No terceiro capítulo, é situada, a partir de alguns contos de Inglês de Sousa, inicialmente, a possibilidade de perceber elementos da Literatura que podem ser traduzidos por características próprias de textos de impressos de RPG e isso se faz cabível ao reafirmar-se a raiz nas obras literárias que o gênero possui, desde J. R. R. Tolkien até H. P. Lovecraft e muitos outros posteriores a estes.

5.3 Entidades e identidades: O legado

O terceiro capítulo da tese apontou como as narrativas orais populares podem dialogar com os textos dos livros de RPG por meio do cruzamento de várias características em comum quanto às descrições das criaturas fantásticas que foram apresentadas, a partir do recolhimento das narrativas do Projeto IFNOPAP – O Imaginário nas Formas Orais Populares da Amazônia Paraense. Este imaginário fecundo de produções, advindo de antigas tradições, se mantém vivo e suas entidades se reformulam a cada recontar. A afirmação do diálogo, além de dar aos impressos de jogos de interpretação de papéis a possibilidade de serem observados como material literário, também atesta que as narrativas orais populares chegam a mais um gênero, estas que já foram apresentados à literatura escrita, ao teatro, ao

cinema etc. Também se refazem, como postula Maria do Socorro Simões em *Vozes da Amazônia* (2006), a partir de novas perspectivas compartilhadas.

Em *O mito na formação da identidade* (2006), de Sebastião Monteiro Oliveira e Antonia Silva de Lima, propõe que, por meio do processo da contação, leitura, compreensão das narrativas, há a possibilidade das gerações mais jovens assimilarem suas origens e trazerem para si como realidades, fazendo reviver, na imaginação e na memória, os acontecimentos que lhes foram narrados, este fato contribui para a formação da identidade do ser, como e onde ele vive; isso somente é possível com a aceitação e identificação desse ser com todos esses valores transmitidos e com o lugar onde vive – a identidade se constrói, a partir da compreensão das entidades.

Dentro desse contexto as narrativas das lendas têm um papel muito importante. Porque a lenda sistematiza e ordena realidades, no ato de sua transmissão oral, envolve tanto o narrador como os ouvintes vivem num tempo e num espaço a reintegração dos acontecimentos da história. [...] A lenda sempre relata um tempo fabuloso do início de uma determinada realidade, quando homem e natureza se confundem, numa relação de dependência no ato interpretativo da ocorrência de fenômenos naturais às ações dos deuses. Se for comparado o conceito de lenda com o de mito, os dois se confundem, portanto, tem uma relação porque a lenda retrata o mito, numa narrativa interativa de quem conta, com quem ouve, e os fatos relatados são tomados como verdade, dependendo do que está sendo narrado. [...] De origem indígena ou cabocla, as lendas amazônicas estão na voz dos habitantes da região vivas e presentes, porque se trata da voz da terra, a voz fraternal das comunidades que, reunidas em círculos familiares, buscam preservar as histórias. [...] (OLIVEIRA; LIMA, 2006, p. 5)

Os pesquisadores reafirmam o valor social que as narrativas orais populares possuem junto às comunidades que as preservam, também apontam para a necessidade de se estudar e pesquisar a complexidade que estas expõem. A cultura manifesta na linguagem e como afirma Tristan Guillermo Torriani, no texto *Mito e Magia em A flauta mágica de Mozart e Schinkaneder* presente na obra organizada por Karin Volobuef *Mito e Magia* (2011), que para se chegar ao mágico, o sobrenatural, é necessário observar os aspectos fantásticos dos próprios mitos, manifestos em si mesmos e nas lendas que os exemplificam. Tristan Torriani usa o exemplo de que para a compreensão da música é necessário investigar o mito de

Orfeu primeiramente, e depois a forma como é reconstruído na produção de Mozart e Schikaneder.

A tese procurou, ao investigar a origem do RPG durante a Guerra Fria, período conturbado da história e repleto de diferentes antagonismos, percebidos nas transformações culturais evidenciadas por Sydney Finkelstein (1969) no panorama literário estadunidense, e em sua própria composição diversa, que tentou e conseguiu alcançar diferentes públicos, amplos e restritos, e desenvolver uma multiplicidade de subgêneros. Produtos da contemporaneidade, os jogos narrativos, fazem parte da prática de diversas pessoas, muitas delas leitores, alunos, professores e críticos literários. Os textos presentes nos livros de RPG dialogaram e ainda assim continuam a fazer, com mitos ancestrais de diferentes povos, em suas origens orais, foram inspirados em diversos movimentos literários, da antiguidade às produções atuais e tiveram que ultrapassar e se adaptar aos limites impostos pela censura. Afirmaram-se como um gênero lúdico e literário, que não se encerra em uma disputa entre seus participantes, porém, também os convida a compartilhar experiências. Portanto, é notória que a origem primeva dos jogos de interpretação de papéis não foi nos EUA – lá, houve a sistematização do objeto – mas sim, na prática de se contar e recontar histórias advindas das mais antigas tradições.

Era uma vez, há muito, muito tempo, em um reino chamado meio oeste dos Estados Unidos da América – mais especificamente nos estados de Minnesota e Wisconsin – um grupo de amigos que se reuniu e mudou para sempre a história dos jogos. [...] Não que fosse essa a sua intenção desde o início. Na verdade, eles já estavam cansados de apenas ler histórias de mundos de magia, monstros e aventura. Eles queriam fazer parte desses mundos. Assim, inventaram Dungeons & Dragons, dando início a uma verdadeira revolução no mundo dos jogos, que continua até os dias de hoje, demonstrando dois fatos. [...] (MEARLS; CRAWFORD, 2019, p. 4)

O primeiro dos fatos seria a necessidade de que os jogadores estivessem dispostos a exercitar a criatividade, para liberarem as capacidades inventivas que o jogo permite. O segundo, seria a compreensão que os participantes deveriam ter sobre o legado deixado pelo *D&D*, que vão para além dos impressos de RPG, mas que também criaram uma subcultura contemporânea de adeptos do gênero. Em *Dados & Homens: A história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores* (2016), David Ewalt registra a participação de um dos criadores do RPG, Gary Gygax, como consultor de filmes para cinema e jogos de videogames, ainda relata que este havia

se mudado para Hollywood na busca de uma adaptação de sua criação para filme, algo que nunca ocorreu naquele período. David M. Ewalt relata o que ocorreu logo após a morte de Gary Gygax:

Quando Gary Gygax morreu, em 2008, os jogadores desenvolveram seu próprio ritual. Nas horas seguintes ao funeral de Gygax, seus amigos e família foram a American Legion Hall, na Henry Street, em Lake Geneva, para uma sessão improvisada de jogo. Quatro décadas de projetistas e jogadores de D&D se reuniram em volta de mesas para lançar dados e contar histórias. Depois, alguns poucos se referiram ao evento como “Gary Con”. (EWALT, 2016, p. 271)

As convenções e os encontros sobre RPGs se tornaram comuns mesmo antes da morte de Gary Gygax, mas a “Gary Con” é um exclusivamente voltado para *D&D*. São inegáveis as inspirações e criações que sucederam a difusão dos jogos de interpretação de papéis. Há romances inspirados em diversos cenários e, dentro destes, podem ser encontradas canções e poesias criadas por suas personagens.

No Brasil, um escritor, jogador e produtor de RPGs, Leonel Caldela, citado no primeiro capítulo, quando, sobre a descrição de *Tormenta*, um jogo narrativo nacional, produz romances baseados em cenários e personagens advindos de materiais representados em livros e sessões do jogo. Descreve J. M. Trevisan no prefácio de *A Flecha de Fogo*:

Eu precisava escrever uma matéria para a revista *Dragão Brasil*, nos idos de 1997, e não sabia bem sobre o que escrever. Alguma coisa me fez lembrar de Genghis Khan, o conquistador mongol que formou um império unindo as tribos nômades do nordeste da Ásia e usando táticas de guerra inovadoras [...], e a ideia veio. [...] Leonel tomou para si a tarefa como se, vejam só, estivesse predestinado a isso. [...] Meu autor preferido de fantasia tem o dom não só de criar coisas fantásticas, mas também de incorporar, melhorar e fazer crescer cada fagulha surgida de outras mentes. Nada é supérfluo se servir para engrandecer a história. (TREVISAN apud CALDELA, 2018, p. 15)

O romance *A Flecha de Fogo* descreve os acontecimentos finais de uma saga iniciada nas páginas da revista *Dragão Brasil*. Leonel Caldela não fez parte da criação inicial do cenário e da trama, pois, na época de seu surgimento, ainda era criança, apenas um praticante do RPG. Após assumir o ofício de escritor, passou a se dedicar à produção de vários livros que traziam elementos vindos dos jogos de interpretação de papéis. Deive Pazos é um influencer digital dos tempos atuais, mas

também foi jogador de RPG na juventude, e criou um personagem chamado Ozob, um palhaço antagônico às brincadeiras infantis próprias da personagem circense. Leonel Caldela tomou conhecimento da personagem e criou um romance em torno desta; no prefácio Deive Pazos aponta:

Ozob nasceu em 1993, quando eu tinha 18 anos, nessa época, jogávamos muito RPG [...], praticamente toda semana nos reuníamos para horas de jogo regadas a refrigerantes e salgados. [...] Foi nesse mesmo ano, na livraria Malasartes do Shopping da Gávea, Rio de Janeiro, que encontramos o recém-lançado *Underground*. O livro era importado e suas páginas em inglês traziam regras e ilustrações que nos conquistaram. O livro tinha muita influência das HQs *Marshal Law*, de Pat Mills, *Marvel Man* e *Watchmen*, de Alan Moore, além da animação *Aeon Flux*. Mas não só a parte estética que nos atraiu. O caráter desconstrutivo dos super-heróis, marca das obras citadas, também estavam presentes no jogo. [...] O escolhido para levar Ozob para as páginas só poderia ser um. Só alguém com o talento de chafurdar na escatologia e no sadismo como Leonel Caldela seria capaz de flertar com tamanha insanidade. [...] (PAZOS apud CALDELA, 2015, p. 10)

O mundo de Ozob faz parte dos mitos da contemporaneidade, se passa em um futuro próximo, inspirado em diversas obras de ficção-científica, como filmes, livros e histórias de quadrinhos. Leonel Caldela vislumbrou na personagem a possibilidade de um romance que discute a própria alegoria do que seria ser um ser humano, dentro de uma sociedade que cria “cópias” para apenas servirem como trabalhadores, muitas vezes maltratados e oprimidos, que como Ozob, encontram a fuga da realidade por meio da arte e dos entorpecentes. Ozob não nasceu, ele foi criado aos moldes de um palhaço.

Estas obras de Leonel Caldela e de tantos outros escritores vindos de mesas de RPG, para além de exporem o quão a atividade é fecunda em produções textuais, necessitam um olhar mais aprofundado dentro dos estudos literários, algo que não é o objetivo da presente tese, mas que apresenta esta possibilidade. Este trabalho também não abordou com mais detalhes as relações da Psicologia acerca dos jogos de interpretação de papéis e seus usos em terapias e pesquisas. O gênero lúdico-literário segue se desenvolvendo e sendo publicado por diversas editoras e criado por diferentes autores em muitas partes do mundo; os estudos a respeito destas produções são necessárias para compreensão deste fenômeno recente.

A jornada aparentemente chega ao fim, como todas as narrativas. Para se fazer uma afirmação mais segura, um arco se fecha; ainda há muito por vir. O RPG possui pouco mais de cinquenta anos de existência, muito, acerca de pesquisa acadêmica, já surgiu sobre a prática, entretanto ainda restam muitas indagações a serem feitas e outras constatações por surgirem. Ainda que tenha surgido nos Estados Unidos da América, se disseminou por muitas partes do mundo e nos locais que se manifesta, representa, muitas vezes, reflexos históricos daquelas sociedades. Afinal, como produto da linguagem, o objeto se modifica com o tempo e a cultura.

As entidades descritas nas narrativas orais e nos livros de jogos de interpretação de papéis afirmam representações de identidades, de diferentes maneiras, seja a partir daquilo que se é ou que se procurar ser, ou mesmo, se afastando daquilo que não se quer ser. O monstro revela o que o ser, humano, não quer mostrar. Apesar de muitas vezes apresentarem uma aparência monstruosa, as entidades descritas estão preenchidas de características próprias da cultura que as apresentam – elas fazem parte nós.

REFERÊNCIAS

A DESCOBERTA da Amazônia pelos Turcos Encantados. Direção: Luiz Arnaldo Campos. Belém: APM, 2005. 1 vídeo (45 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_EI0MFcJvGU. Acesso em: 22 jun 2016.

ACHILLI, Justin *et al.* **Lobisomem**: guia dos jogadores. Tradução de Otavio Augustus Ferreira Batista Gonçalves. 2. ed. São Paulo: Devir, 2000. 221 p. Título original: Werewolf players guide.

ACHILLI, Justin *et al.* **Vampiro: A Máscara**. 3. ed. São Paulo: Devir, 1999. 312 p.

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia**. Tradução: J. P. Xavier Pinheiro. São Paulo: Martin Claret, 2012. 533 p. Título original: Incipit Comedia Dantis Alagherii, florentini natione, non moribus. (Coleção A Obra-Prima de cada autor, série ouro, v. 7).

ALLEN Chris *et al.* **Chronicles of Darkness Dark Eras**. Canadá: White Wolf, 2016. 600 p.

ALMEIDA, Natasha de Queiroz; SIMÕES, Maria do Perpétuo Socorro Galvão. O processo de monstrificação como metáfora do mal nos mitos de metamorfose. **Asas da Palavra**, Belém, v. 14, n. 1, p. 5-14. Disponível em: <http://revistas.unama.br/index.php/asasdapalavra/article/download/980/527>. Acesso em: 3 mar. 2019.

AMBROSIO, Graziella. Psicologia do testemunho. **Revista de Direito Econômico e Socioambiental**, Curitiba, v. 1, n. 2, p. 31-51, jul./dez. 2010. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/index.php/direitoeconomico/article/view/6287/6212>. Acesso em: 1 dez. 2018.

ARANTES, Antonio Augusto. **O que é cultura popular**. 14. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990. 83 p. (Coleção Primeiros Passos, 36).

BAILEY, Rose *et al.* **Beast: The Primordial**. Pennsylvania: Onyx Path, 2015. 351 p.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997. p. 265. Disponível em: http://arquivos.info.ufrn.br/arquivos/201202605200821164092b8a65e812866/BAKHTIN_Mikhail._Esttica_da_Criao_Verbal._So_Paulo._Martins_Fontes_2003..pdf. Acesso em: 1 dez. 2018.

BARBOSA, Waldete Freitas; HOLANDA, Sílvio Augusto de Oliveira. Guimarães Rosa, cronista de guerra. **Estação Literária**, Londrina, v. 11, p. 263-283, jul. 2013. Disponível em: <http://www.uel.br/pos/letras/EL/vagao/EL11-Art19.pdf>. Acesso em: 1 nov. 2018.

BARTH, Rachel *et al.* **Mago: A Ascensão**. Tradução: Douglas Ricardo Guimarães, Otávio Augustus Ferreira Batista Gonçalves. São Paulo, Devir, 2001. 312 p. Título original: Mage: The Ascension.

BENJAMIN, Walter. **O anjo da história**. Organização e Tradução: João Barreto. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2013. 261 p. Título original: Gesammelt Schriften.

BERG, Tiago José. **Hinos de todos os países do mundo**. São Paulo: Panda Books, 2008. 303 p.

BERND, Zilá. Inscrição do oral e do popular na tradição literária brasileira. In: BERND, Zilá (org.); MIGOZZI, Jacques (org.). **Fronteiras do Literário: Literatura Oral e Popular Brasil/França**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 1995. p. 75-81. (Coleção Ensaios CPG-Letras, 1).

BHABHA, Homi K. **O local de cultura**. Tradução: Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. 2 ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2019. 441 p. Título original: *The Location of Culture*. (Humanitas).

BIZERRIL, José. Kalevala: Elias Lönnrot, entre a Tradição Oral e a Literatura Romântica. In: LÖNNROT, Elias. **Kalevala**: poema primeiro. Tradução: José Bizerril e Álvaro Faleiros. São Paulo: Ateliê Editorial, 2015. p. 13-39. Título Original: Kalevala.

BLACKWELDER, Kraig *et al.* **Mago**: o Despertar. Tradução: Maria do Carmo Zanini, Fábio Henrique Macedo, Patrícia Narvaes. São Paulo: Devir, 2010. 396 p. Título original: *Mage the Awakening*.

BRAUNER, Gustavo *et al.* **Tormenta RPG**: edição Guilda do Macaco. Porto Alegre: Jambô, 2017. 320 p.

BRIDGES, Bill *et al.* **O Mundo das Trevas**: livro de regras do sistema Storytelling. Tradução: Maria do Carmo Zanini e Marcelo Suplicy. São Paulo: Devir, 2009. 222 p. Título original: *The World of Darkness*.

BRUCATO, Phil. **Bastet**: the Players Guide to Werecats for Werewolf the Apocalypse. Georgia: White Wolf, 1997. 160 p.

BULMAHN, Jason. **Pathfinder Roleplaying Game**: Bestiário. Tradução: Leandro L. C. Rodrigues. São Paulo: Devir, 2015. 327 p. Título original: *Pathfinder Roleplaying Game: Bestiary*.

CAMPBELL, Chris; HARTLEY, Jess; SCHAEFER, Peter. **Skinchangers**. Canadá: White Wolf, 2006. 130 p.

CANDIDO, Antonio. A Vida ao Rés-do-Chão. In: CANDIDO, Antonio. **A Crônica**: o gênero, sua fixação e suas transformações no Brasil. Campinas: Ed. Unicamp, 1992. 13-22 p.

CANDIDO, Antonio. **História concisa da Literatura Brasileira**. 2. ed. São Paulo: Cultrix, 1978. 571 p.

CANDIDO, Antonio; CASTELLO, José Aderaldo. **Presença da Literatura Brasileira**. Das origens ao Romantismo. 6. ed. São Paulo: Divisão Européia do Livro, 1974. 317 p.

CARVALHO, Joyce Pinto Almeida. **A concepção de humano no pensamento maia do período colonial (meados do século XVI a meados do XVII)**. Orientador: Eduardo Natalino dos Santos. 2013. Dissertação (Mestrado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-29092014-160918/publico/2013_JoycePintoAlmeidaCarvalho_VOrig.pdf. Acesso em: 09 mar. 2020.

CASCUDO, Luís da Câmara. Licantropia sertaneja. **Imburana: revista do Núcleo Câmara Cascudo de Estudos Norte-Rio-Grandenses/UFRN**, Rio Grande do Norte, v. 5, n. 9, p. 56-60, 4 ago. 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/imburana/article/view/9914/7013>. Acesso em: 01 fev. 2020.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Literatura Oral no Brasil**. 2. ed. São Paulo: Global, 2006. 488 p.

CASSARO, Marcelo. **Manual 3D&T: Defensores de Tóquio**. São Paulo: Trama, 2003. 144 p.

CERMAK, Andrew; MANGRUM, John W. ; WYATT, Andrew. **Dungeons & Dragons: Cenário de Campanha: Ravenloft: Livro de Regras Básicas**. Tradução de Bruno Cobbi Silva. São Paulo: Devir, 2003. 222 p. Título original: Ravenloft Core Rulebook.

CLIFFE, K. **Mundo das Trevas**. São Paulo: Devir, 2006. 222 p.

COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. In: COHEN, Jeffrey Jerome; SILVA, Tomaz Tadeu da. (org.). **Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 25-60. (Coleção Estudos Culturais, 3).

COMER, Jim. **Mokolé: livro das raças metamórficas: guardiães da sabedoria do sol**. Tradução: Maria do Carmo Zanini. São Paulo: Devir, 2001. Título original: Mokolé: changing Breed Book.

CORREIA, Éverton Barbosa. Apontamentos para leitura de poemas em sala de aula. **Remate de Males**, Campinas, v. 34, n. 2, 549-564, 2014. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/remate/article/view/8635864/3573>. Acesso em: 02 fev 2019. (Literatura e ensino).

COSTA, Isabel Alves. **O desejo de teatro: o instinto do jogo teatral como dado antropológico**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003. 519 p.

CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria**. São Paulo: Biblioteca 24horas, 2011. 200 p.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. [S. l.: s. n.], 2003. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/debord/1967/11/sociedade.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2018.

DEL DEBBIO, Marcelo. **Demônios: A Divina Comédia**. [S.l.]: Daemon, 2003. 128 p.

DEL DEBBIO, Marcelo. **Hi-Brazil**. São Paulo: Daemon, 2004. 140 p.

DEL DEBBIO, Marcelo; SHAFTIEL, Antônio Augusto. Poder dos Céus. **Dragão Brasil**, São Paulo, ano 6, n. 72, p. 23-32, 2001.

DIAS, Gonçalves. **I-Juca-Pirama, Os Timbiras, Outros poemas**. São Paulo: Martin Claret, 2011. 173 p. (Coleção Obra prima da cada autor).

DOWNER, Alan S (org.). **O teatro norte-americano de hoje**. Tradução: José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1969. 222 p.

EMMER, Rick. **Mokele-mbembe: fact or fiction?** New York: Infobase Publishing, 2010. 104 p. (Creature Scene Investigation). Disponível em: <https://www.pdfdrive.com/download.pdf?id=185952992&h=ac80efd3855b4d8091ad950458705207&u=cache&ext=pdf>. Acesso em: 02 fev 2020.

EWALT, David M. **Dados e homens**: a história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores. Tradução: Rodrigo Salem. Rio de Janeiro: Record, 2016. 321 p. Título original: Of Dice and Men.

FAIRCHILD, Thomas Massao. **Leitura de impressos de RPG no Brasil**: o satânico e o secular. Orientador: Valdir Heitor Barzotto. 2007. 443 f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-29012009-154852/publico/Thomas_Massao_Fairchild.pdf. Acesso em: 02 jan. 2020.

FERRAZ, Salma. *As bem-aventuranças nas versões de Borges, de Machado de Assis, da Bíblia satânica de Anton Lavey e na versão ao mestre com carinho*. In: MAGALHÃES, Antonio Carlos de Melo et al (orgs.). **O demoníaco na literatura**. Campina Grande: UFPB, 2012. 15-46.

FERRAZ, Salma. **As Malasartes de Lúcifer**: textos críticos de Teologia e Literatura. Londrina: EDUEL, 2012. 281 p.

FERREIRA, Jerusa Pires. Matrizes impressas da realidade. In: BERND, Zilá (org.); MIGOZZI, Jacques (org.). **Fronteiras do Literário**: Literatura Oral e Popular Brasil/França. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 1995. p. 45-54. (Coleção Ensaio CPG-Letras, 1).

FINKELSTEIN, Sidney. **Existencialismo e Alienação na Literatura Norte-Americana**. Tradução: Edney Célio Oliveira Silvestre. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra LTDA, 1969. 279 p. Título original: Existencialism and alienation in american literature.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **Lembrar, escrever, esquecer**. São Paulo: Editora 34, 2006. 206 p. Disponível em: <https://joacamillopenna.files.wordpress.com/2015/03/gagnebin-jeanne-marielembrar-escrever-esquecer.pdf>. Acesso: 01 out. 2018.

GALEANO, Eduardo. **Futebol ao sol e à sombra**. Tradução: Eric Nepomuceno e Maria do Carmo Brito. 3 ed. Porto Alegre: L&PM, 2009. 240 p. Título original: El Fútbol a sol y sombra. (Coleção L&PM Pocket).

GERALDI, João Wanderley. **Portos de passagem**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 288 p. (Texto e Linguagem).

GIESTA, Eugénio José Castro. **Bastet e Sekhmet**: aspectos de natureza dual. Orientadores: Luís Manuel de Araújo e José Varandas. 2019. Dissertação (Mestrado em História Antiga) – Faculdade de Letras, Departamento de História, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2019. Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/37230/1/ulf1256069_tm.pdf. Acesso em: 20 mar. 2020.

GLIN, Tony. **R.P.G - Rolyplaying Games**: uma diversão perigosa que pode envolver demônios, assassinos e todo o reino das trevas. Belo Horizonte: Editora GREI, 2005. 64 p.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Tradução: Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro, 2012. 224 p. Título original: La mémoire collective des musiciens la mémoire collective.

HEIDEGGER, Martin. Necessidade estrutura e primado da questão do ser. In: HEIDEGGER, Martin. **Ser e Tempo**: parte I. Tradução: Márcia de Sá Cavalcante. 11.

ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2002. p. 27-41. Título original: Sein Und Zeit. (Coleção Pensamento Humano).

HEISE, Eloá. Mito e magia no *Fausto* de Goethe. In: VOLOBUEF, Karin (org.). **Mito e Magia**. São Paulo: Editora Unesp, 2011. p. 49-58.

HITE, Kenneth. **Rastro de Cthulhu**. Tradução: G. Moraes, Max Moraes. Curitiba: RetroPunk, 2010. 247 p. Título original: Trail of Cthulhu.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010. Tradução de: Homo Ludens: von Unprung der Kultur im Spiel.

IBÁÑEZ, Ricard. **Aquelarre**. Madrid: Nosolorol, 2013. 521 p.

JACKSON, Steve; PULVER, David L.; Punch, Sean M. **Gurps**: módulo básico: personagens. Tradução Maria Paula Campagnari Bueno. 4. ed. São Paulo: Devir, 2010. 341 p. Tradução de Gurps basic set.

JACKSON, Steve; REIS, Douglas Quinta. **Mini Gurps**: regras básicas para jogar RPG. São Paulo: Devir, 1999. 40 p.

JAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. Tradução: Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994. 78 p. Tradução de: Literaturgeschichte als Provokation der Literaturwissenschaft. (Série Temas, v. 36, Estudos Literários).

KAFKA, Franz. **A metamorfose**. Tradução: Calvin Carruthers. São Paulo: Nova Cultural, 2002. 110 p. Título original: Die Verwandlung.

LADEIRAS, Alex et al. **Tagmar**: Livro de Regras 3.0 3 ed. [S. l.]: Projeto Tagmar, 2018. 313.

LEOPOLDO, Raphael Novaresi. O Diabo: O Malfeitor Cósmico. In: MAGALHÃES, Antonio Carlos de Melo et al (orgs.). **O demoníaco na literatura**. Campina Grande: UFPB, 2012. 77-102.

LIMA, Nei Clara de. **Narrativas orais**: uma poética da vida social. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2003. 226 p.

LÖNNROT, Elias. **The Kalevala**: an epic poem after oral tradition. Tradução: Keith Bosley. New York: Oxford University Press, 1989. p. 679. Título original: Kalevala.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **Cultura Amazônica**: uma poética do imaginário. 4. ed. Belém: Cultural Brasil, 2015. 424 p.

LOVECRAFT, H. P. **O chamado de Cthulhu e outros contos**. Tradução: Marsely De Marco, Fátima Pinho. São Paulo: PandorgA, 2018. 176 p. Título original: The call of Cthulhu. (Os melhores contos de H. P. Lovecraft).

MANUEL, Don Juan. **El Conde Lucanor**: o libro de patrono. Barcelona: Edicomunicación, 1994. 186 p. (Grandes Autores Literatura Universal).

MARRION, Thom. **The Book of Hod**. Loudonville: Eden Studios, 2003. 368 p.

MARTIJENA-CARELLA, Carlos J. **Witchcraft**: Brujería. Madrid: Edge Studio, 2013. 368 p.

MATTELART, Armand; NEVEU, Érik. **Introdução aos Estudos Culturais**. Tradução: Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2004. 216 p. Título original: Introduction aux Cultural Studies. (Na ponta da língua, 7).

MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. Parte 3: As Regras da Magia. In: MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Player's Handbook**: Livro do Jogador. 2019. São Paulo: Galápagos. 316 p.

MORRISON, J.; SPENCER-HALE, William; BRIDGES, Bill. **Rage Across the Amazon**. Georgia: White Wolf, 1993. 124 p.

NEVES, Jefferson; ARAÚJO, Rafão. **Belregard**. Rio de Janeiro: New Order, 2018. 384 p.

OLIVEIRA, Sebastião Monteiro; LIMA, Antonia Silva de. O mito na formação da identidade. **Dialógica**, Manaus, v. 1, n. 1, p. 1-17, 2006. Disponível em: http://cefort.ufam.edu.br/dialogica/index.php?option=com_content&view=article&id=160&Itemid=131. Acesso em: 20 abr. 2020.

OVIDIUS. **Metamorfoses**. São Paulo: Martin Claret, 138 p. (Coleção a Obra-Prima de Cada Autor).

PANERO, Leopoldo María Panero. **Poemas del Manicomio de Mondragón**. [S. l.]: [s.n.], 1987. 60 p. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/3683855/Leopoldo-Maria-Panero-Poemas-Del-Manicomio-De-Mondragon>. Acesso em: 3 abr. 2019.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre Mestres de Roleplaying Game**. São Paulo: Devir, 2000. 231 p.

PAZOS, Deive. Prefácio. In: CALDELA, Leonel. **OZOB**: Protocolo Molotov. Curitiba: Nerd Books, 2015. p. 10-11.

PEARCY, Derek. **In Nomine**. São Paulo: D3 Store, 2016. 207 p.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick; ANDRADE, Flávio Maurício; FREITAS, Luiz Eduardo Ricon de. **O Desafio dos Bandeirantes**: Aventuras na Terra de Santa Cruz. Rio de Janeiro: GSA, 1992. 129 p.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick; BETTOCCHI, Eliane; ANDRADE, Flávio Maurício. **Era do caos**. Rio de Janeiro: Akritó, 1997. 74 p.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick; BETTOCCHI, Eliane; ANDRADE, Flávio Maurício. **Era do caos**: Lendas. Rio de Janeiro: Akritó, 1998. 47 p.

PEREIRA, Leonardo Affonso de Miranda. **Footballmania**: uma história social do futebol no Rio de Janeiro - 1902-1938. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000. 373 p.

PETERSEN, Sandy; WILLIS, Lynn. **Chamado de Cthulhu**. Belo Horizonte: Terra Incógnita, 2014.

PETERSEN, Sandy; WILLIS, Lynn. **Chamado de Cthulhu**. Tradução: Renan Barcelos. 2. ed. Rio de Janeiro: New Order, 2019. 440 p. Título original: Call of Cthulhu.

PIRES, Antônio Donizeti. Especulações sobre mito e metamorfose na obra de Franz Kafka. In: VOLOBUEF, Karin (org.). **Mito e Magia**. São Paulo: Editora Unesp, 2011. P 197-241.

REIN-HAGEN, Mark et al. **Changeling**: O Sonhar. Tradução de Rodrigo Pontoglio. São Paulo: Devir, 2005. 302 p. Título original: Changeling: The Dreaming Second Edition.

REIN-HAGEN, Mark; HATCH, Robert; BRIDGES, Bill. **Lobisomen**: O Apocalipse. Tradução de Maria do Carmo Zanini. 3. ed. São Paulo: Devir, 2004. 311 p. Título original: Werewolf: The Apocalypse.

RETONDAR, Jeferson José Moebus. A dimensão sagrada do jogo e da festa: o corpo na trama misteriosa do numinoso. In: LOVISARO, Martha (org.); NEVES, Leczy Consuelo. **Futebol e Sociedade**: um olhar transdisciplinar. Rio de Janeiro: UERJ, 2005. 105-115 p.

RICON, Luiz Eduardo. **Mini Gurps**: entradas e bandeiras. São Paulo: Devir, 1999. 40 p.

RICON, Luiz Eduardo. **Mini Gurps**: O Descobrimento do Brasil. São Paulo: Devir, 1999. 41 p.

RODRIGUES, Marcelo et al. **Tagmar** – RPG de Aventura Medieval. [S. l.]: Tagmar, 2018. 313 p. Disponível em: <http://www.tagmar.com.br/>. Acesso em: 1 jan. 2019.

RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil**: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004. 210 p.

ROSENFELD, Anatol. **Teatro Moderno**. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1985. 249 p. (Coleção Debates).

SÁ, Jorge de. **A Crônica**. São Paulo: Editora Ática, 2002. 94 p.

SARMENTO-PANTOJA, Augusto. Sobre o espetáculo em Guy Debord. In: SARMENTO-PANTOJA, Augusto; CORNELSEN, Élcio Loureiro; SARMENTO-PANTOJA, Tânia (org.). **Literatura e cinema de resistência**. Rio de Janeiro: Oficina Raquel, 2013. p. 95-104.

SARMENTO-PANTOJA, Tânia. Pensar a resistência pela infância: o brinquedo como miniaturização e rastro. In: SARMENTO-PANTOJA, Augusto (org.); CORNELSEN, Élcio Loureiro (org.); SARMENTO-PANTOJA, Tânia (org.). **Literatura e Cinema de Resistência**: novos olhares sobre a memória. Rio de Janeiro: Editora Oficina Raquel, 2013. p. 139-152.

SCHEFFLER, Lilian. **Cuentos y leyendas de México**: tradición oral de grupos indígenas y mestizos. México: Panorama, 1985. 175 p.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. Narrar o trauma: escrituras híbridas das catástrofes. **Gragoatá**, Niterói, n. 24, p. 101-117, 1. sem. 2008. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/gragoata/article/download/33162/19149>. Acesso em: 14 abr. 2020.

SHOMSHAK, Dean; ROARK, Sarah. **Tempo do Sangue Fraco**. Tradução de Ana Gabriela de Godoy. São Paulo: Devir, 2001. 128 p. Título Original: Time of the Thin Blood.

SILVA, Marcelino Rodrigues da. **Mil e uma noites de futebol**: o Brasil moderno de Mário Filho. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. 238 p.

SIMÕES, Maria do Socorro (coord.); GOLDER, Christophe (coord.). **Abaetetuba conta...** Belém: Cejup, Universidade Federal do Pará, 1995. 200 p. (Série Pará Conta, 3).

SIMÕES, Maria do Socorro (coord.); GOLDER, Christophe (coord.). **Belém conta...** Belém: Cejup, Universidade Federal do Pará, 1995. 191 p. (Série Pará Conta, 2).

SIMÕES, Maria do Socorro (coord.); GOLDER, Christophe (coord.). **Bragança conta...** Belém: Cejup, Universidade Federal do Pará, 2016. 152 p. (Série Pará Conta, 4).

SIMÕES, Maria do Socorro (coord.); GOLDER, Christophe (coord.). **Santarém conta...** Belém: Cejup, Universidade Federal do Pará, 1995. 152 p. (Série Pará Conta, 1).

SIMÕES, Maria do Socorro. Vozes da Amazônia. In: **Mitopoéticas**: da Rússia às Américas. BERNARDINI, Aurora Fornoni (org.); FERREIRA, Jerusa Pires (org.). São Paulo: Associação Editorial Humanitas, 2006. p. 149-157.

SOARES, Angélica. **Gêneros literários**. 6 ed. São Paulo: Ática, 2006. 85 p. (Série Princípios).

SOUSA, Inglês de. **Contos Amazônicos**. São Paulo: Editora Martin Claret, 2005. 149 p.

SOUZA, Angela Leite de. **Contos de Fada**: Grimm e a literatura oral no Brasil. Belo Horizonte: Editora Lê, 1996. 140 p. (Coleção Apoio).

SOUZA, Laura de Mello e. **O diabo e a Terra de Santa Cruz**: feitiçaria e religiosidade popular no Brasil colonial. São Paulo: Companhia de Letras, 1989. 396 p.

STEVENS, Kera (org.); MUTRAM, Munira H. (org.). **O teatro inglês da Idade Média até Shakespeare**. São Paulo: Global, 1988. 182 p. (Literatura em Perspectiva, Série Inglesa).

STIERLE, Karlheinz. **A Ficção**. Tradução: Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Caetés, 2006. 96 p. Título original: Die Fiktion. (Novos Cadernos do Mestrado, v. 1).

STYRON, William. **Set this house on fire**. New York: Batam Books, 1981. 513 p.

THE OUTSIDER. Produção de Ben Mendelsohn. [EUA]: Media Rights Capital, Aggregate Films e Hill Entertainment, 2020. 10 eps.

TIZÓN, Rocío. **Crear en increíble**: verdades y mentiras sobre los juegos de rol. Madrid: Nosolorol, 2007. 204 p.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. Tradução: Leyla Perrone-Moisés. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008. 202 p. Tradução de: Pour une Theorie du Recit. (Debates, 14).

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Tradução: Maria Clara Correa Castello. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1992. 187 p. Título original: Introduction a la Litterature Fantastique. (Debates).

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Silmarillion**. Organização: Christopher Tolkien. Tradução: Waldéia Barcellos. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006. 460 p. Título original: The Silmarillion.

TORRIANI, Tristan Guillermo. Mito e Magia em *A flauta mágica* de Mozart e Schikaneder. In: VOLOBUEF, Karin (org.). **Mito e Magia**. São Paulo: Editora Unesp, 2011. p. 99-129.

TREVISAN, J. M. Prefácio. In: CALDELA, Leonel. **A flecha de fogo**. Porto Alegre: Jambô, 2018. p. 15.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. Museu de Arqueologia e Etnologia. **Jaguaretê: o Encontro**. Curitiba: UFPR, 2017. 193 p.

WATTS, Richard; RUDGLEY, Marc; CHESSELL, Ben. **Rage Across Australia**. Georgia: White Wolf, 1994. 141 p.

WITWER, Michael. **Dungeons and Dragons: o império da imaginação: a história de Gary Gygax, o criador do RPG mais famoso do mundo**. Tradução: Ana Rodrigues. São Paulo: Leya, 2016. 320 p. Tradução de: *Empire of Imagination: Gary Gygax and the birth of Dungeons & Dragons*.

YAMÃ, Yaguarê. **Sehaypóri: o livro sagrado do povo Sateré-Mawé**. São Paulo: Petrópolis, 2007. 157 p.

ANEXO I

1 A AMAZÔNIA EM RPG, ENCANTADOS: OS GUARDIÕES DA SELVA

A criação de um jogo de interpretação de papéis pode ocorrer com diferentes números de etapas, a depender da complexidade do tema que se deseja inserir nestes. Considera-se que a principal decisão de início é a elaboração de um cenário onde as personagens irão atuar, aonde a narrativa irá se passar. Em que período histórico as ações das personagens irão se desenvolver? Como a temática e insere na região amazônica, devem-se considerar alguns momentos da história da Amazônia: Durante a chegada dos europeus nas terras amazônicas? Em meio a Cabanagem? No auge da Belle Époque? A tensão da Segunda Guerra Mundial em Tomé-Açu? Na perseguição à Guerrilha do Araguaia? Em meio à ocupação de Serra Pelada? As crescentes queimadas nos dias atuais? Percebe-se que existem muitos eixos históricos relevantes a serem considerados no contexto amazônico. Quais são as problemáticas envolvidas neste cenário? Afinal, as discussões que ele carrega serão fundamentais na criação das personagens e na narrativa de cada um dos participantes.

Em um segundo momento, deve-se escolher que tipo de conjunto ou sistema de regras será utilizado. Aqui, se pode considerar algo que tem valor comercial e mesmo didático, serão regras já existente, nas quais apenas o cenário será adaptado a elas ou haverá a criação de um conjunto de regras novo e original? Por ora, serão utilizadas regras de alguns sistemas já conhecidos e outros de reconhecimento ainda mais restrito.

Um agrupamento de regras não é algo apenas que se decidam os efeitos que os resultados de dados causam ou mesmo que tipos de dados são utilizados por aquele livro. Tais regulamentos normalmente são pensados com vistas nos tipos de temática ou clima que os autores pretendem propor para que os participantes assumam. Por exemplo, um jogo de interpretação de papéis que proponha muitas cenas de ação e desafios físicos pode simplesmente optar por colocar poucas ou nenhuma regra que pondere sobre comportamentos éticos e morais ou normas de condutas sociais, pois não são os pontos a serem abordados constantemente pelas personagens dos jogadores. E o contrário também pode ocorrer.

O que define o conceito de um RPG, mais que seu sistema de regras, é a ambientação, o cenário e a temática sugeridos por este, inclusive, quando se fala

em sua classificação etária – a que público se destina, algo que está diretamente relacionado ao tema proposto, pois os jogos de interpretação de papéis, como já afirmado anteriormente nesta tese, devem possuir, de acordo com a legislação brasileira em vigor, em sua capa uma faixa etária definida. Dada à singela complexidade do tema, a faixa etária será para maiores de 12 anos em sua maioria, e algumas para faixas etárias superiores.

Depois do primeiro sistema de regras desenvolvido no Brasil, *Tagmar*, atualmente em sua terceira edição, na mesma década, outros sistemas surgiram. Inicialmente, a maioria dos sistemas estava associada diretamente com um cenário; o sistema presente em *Tagmar* era voltado para aventuras de fantasia medieval, do tipo mais tradicional, com muitas tabelas e especificações de resultados, com pouco foco na interpretação das personagens. O sistema *Daemon*, utilizado no começo para algumas adaptações na revista *Só Aventuras*, com *UFO Team* (1997) e *As Aventuras de Katabrok* (1997), se tornou o sistema oficial da editora *Daemon* sendo utilizado no cenário do *Mundo de Trevas*. Ambos os sistemas estavam diretamente voltados para as suas respectivas ambientações. Seguindo a pretensão de GURPS, diversos sistemas genéricos foram criados, que visavam a atingir um público maior, pois não estariam atrelados a nenhum cenário único, mas sim diversos. Os sistemas de regras escolhidos para comporem a ambientação que será proposta seguem esta última afirmativa; são os brasileiros *3D&T Alpha*, surgido nas páginas da antiga revista *Dragão Brasil*, *Nexus D6*, criado pelo nordestino João Lucena, *Sistema Interpreta*, criado pelo paraense Rodrigo Ragabash e o estadunidense *FATE*, em sua versão simplificada, ou acelerada, chamada de *FAE*. O primeiro tem a intenção de ser mais voltado para o público juvenil, enquanto o último pode ser utilizado para praticamente qualquer faixa etária. A depender do sistema adaptado, um tipo de público será mais privilegiado.

Todos os sistemas escolhidos possuem regras consideradas de fácil compreensão, e algumas são até genéricas, se comparados a outros conjuntos de regulamentos, principalmente o tradicional *Dungeons & Dragons*, atualmente na 5ª edição, ou o *Storyteller*, presente nos livros do *Mundo das Trevas* da editora *White Wolf*, também em sua 5ª edição, iniciando com *Vampiro: A Máscara*. A exemplo da simplicidade, diferente dos citados anteriormente, os sistemas, em sua maioria, utilizam apenas dados comuns de seis lados mais facilmente encontrados no comércio.

O nome escolhido para a proposta é *Encantados: Guardiões da Selva*, como cenário selecionado, temos o espaço amazônico paraense descrito nos testemunhos catalogados, e avaliados na tese, pelo Projeto IFNOPAP. Portanto, será apontado uma ambientação no espaço correspondente ao mundo real, contudo, com diversos elementos sobrenaturais e fantásticos, a começar pelas personagens que são aparentemente pessoas comuns, entretanto guardam dentro de si a essência de criaturas fantásticas citadas nas narrativas. Esta dualidade é essencial para se criar a postura que se espera das interpretações dos jogadores.

1.1 Qual é o cenário?

Este tópico pode ser definido com outra pergunta: Que Amazônia é esta? Afinal, a narrativa será em um local semelhante ao que se conhece, contudo, não será o exatamente o mesmo local. *Encantados: Guardiões da Selva* se passa numa Amazônia semelhante à nossa, com as mesmas cidades, rios e locais, entretanto, povoados também por criaturas advindas das narrativas populares analisadas no decorrer da tese. É importante reafirmar que por mais que a semelhança seja latente, há alguns aspectos que são exacerbados, a presença do sobrenatural, torna o local mais enigmático e instigante, os tons de fantástico colocam o espaço mais possível de conceber criaturas advindas de narrativas orais. Em alguns dos recortes pretendidos, o ambiente urbano será apresentado com matizes mais próximos da floresta, interpretando a cidade como uma ilha.

1.2. Qual é o tema?

Todo jogo de interpretação de papéis possui uma temática, um ambiente narrativo e interpretativo que deve ser compreendido e assimilado pelos participantes. A resistência e a sobrevivência são as temáticas mais pujantes pelo cenário, afinal o folclore só resiste ao tempo graças às nossas memórias. O fato das personagens apresentarem uma natureza dúbia, resulta uma temática que fica entre o contemporâneo e o tradicional. As criaturas fantásticas presentes nas narrativas só permanecem “existindo” graças a tradição memorialística que se mantém, todas vez que um conto é contado, ele se renova; há a resistência.

1.3. Quem são as personagens?

Os jogadores irão desenvolver as personagens a partir das regras básicas de cada um dos sistemas selecionados. Terão que escolher uma das entidades fantásticas descritas nas narrativas orais colhidas pelo projeto IFNOPAP, e postas como opção para interpretação. São estas: Cobra Grande, Matintaperera e Vira-Porco. Como já exposto, as personagens serão pessoas aparentemente comuns, mas que guardam dentro de si a natureza fantástica, acompanhada de uma série de habilidades fantásticas, mas também, com restrições e limitações por conta da dualidade, a maior delas é o segredo, necessitam guardar em sigilo sua natureza – por uma questão de sobrevivência.

1.4. Qual é a conclusão?

Encantados: Guardiões da Selva tem o objetivo de trazer aos seus participantes à necessidade de se manter viva a tradição oral amazônica. As personagens são responsáveis, além de proteger a floresta em seu estado físico, mas também devem defender a tradição que esta carrega. Os “encantados” são seres advindos da memória, e esta identificação os mantém na nossa realidade. Independente da ocupação que as personagens tenham, serão pessoas nativas da Amazônia, que cresceram envolta das narrativas sobre entidades sobrenaturais e encantamentos; para sobreviverem necessitam garantir que a memória seja preservada tal qual a floresta, ainda que aparentem ser monstros, vilões, na verdade, são os heróis.

É necessário que ao final da narrativa, os jogadores compreendam que a ancestralidade, ainda que adaptada para o presente, necessita ser mantida para preservação dos mitos que identificam uma cultura única na qual estão inseridos.

2. Prelúdio e criação dos personagens

Em *Encantados: Guardiões da Selva*, as personagens são pessoas aparentemente normais, mas que escondem dentro de si uma essência surpreendente: uma entidade das lendas locais; isso ocorreu a partir de um encantamento. Isso pode ocorrer de duas formas, terem nascido com a entidade

atrelada à alma, ou terem adquirido, a partir de uma bênção ou maldição. Se nasceu “encantado”, muito cedo o “encantamento” ocorreu e sua condição se dá por consequência de algo feito por um dos seus pais. Se adquiriu sua condição, isso pode ter ocorrido em qualquer fase da vida, e foi motivada por ter cruzado com outra entidade encantada. Essa definição deve ser apresentada no prelúdio da personagem, assim como a forma como a personagem lida com sua natureza dual: ela aceita de bom grado sua condição, ou é uma questão problemática? Alguém sabe de sua condição? Se sim, como descobriu? A personagem possui aliados, outros encantados? Assim como, possui inimigos? Se sim, quais? Qual sua idade? Onde nasceu?

O prelúdio é uma parte muito importante da criação da personagem, e deve ser construído com a ajuda do narrador. No sistema FAE, ele é parte da distribuição da “pontuação” e definição das capacidades da personagem. Esta pontuação das personagens irá variar de acordo com cada sistema escolhido para a apresentação da proposta.

2.1 Old Dragon

Em Old Dragon (2017), as personagens são construídas da mesma maneira que a usual, sorteando os atributos a partir do lance de 3 dados de 6 lados (3d6), para cada Atributo. Mas as classes serão adaptadas para o momento histórico e contexto social pretendido; o Clérigo será o Pajé, o Homem de Armas será o Guerreiro, o Ladrão será o Batedor, e o Mago será o Feiticeiro. A única raça disponível é a dos Humanos, entretanto, não são “humanos normais”, apresentam uma natureza dupla, que são as mesmas das entidades fantásticas descritas. O cenário será situado durante a chegada dos europeus na Amazônia, que serão os antagonistas dentro deste cenário, enquanto as personagens disponíveis aos jogadores são os nativos amazônicos.

As agressões perpetradas pelos europeus serão os desafios a serem enfrentados, os jogadores podem ou não pertencer a mesma etnia, mas foram convocados para lutar pelo seu povo, proteger um local sagrado ou uma grande comunidade. Outros adversários são seres fantásticos que habitam o imaginário amazônico, que possuem semelhança com criaturas presentes nos bestiários de livros de RPG de fantasia medieval, devidamente adaptados.

2.1.1 Encantados em Old Dragon

Em Old Dragon, as personagens encantadas possuem as características próprias da raça humana, entretanto, possuem a capacidade de assumir a forma da entidade que representam, e quando estão nesta forma, seus Atributos recebem modificações a depender do tipo de encantado. Em busca de não afetar o equilíbrio do sistema, mas com vistas a enaltecer a essência guardiã das personagens, em suas formas encantadas as personagens recebem diferentes bonificações e penalidades.

Encantados do tipo Cobra Grande ficarão com Força +5, Destreza -5, Constituição +5, Inteligência +0, Sabedoria +0, Carisma +0; seu enorme vigor físico procura refletir o tamanho descomunal que a personagem assume, entretanto, perde velocidade.

As personagens do tipo Matintaperera adquirem: Força -5, Destreza +5, Constituição +0, Inteligência +0, Sabedoria +5, Carisma +0; aqui se assume que este tipo de encantado se converte numa ave em sua forma fantástica, sua velocidade aumenta, porém seu tamanho diminui, todavia, por ser associada à magia seu conhecimento místico aumenta.

Os jogadores que escolhem encantados Vira-porcos apresentam: Força +5, Destreza +0, Constituição +5, Inteligência +0, Sabedoria +0, Carisma -5; se interpreta que a sua forma encantada é a de um enorme suíno muito semelhante a um javali, sua constituição física é forte, contudo, sua aparência é muito assustadora.

Para mudar de forma, os jogadores precisam testar uma jogada de proteção baseada na Sabedoria. Isso se justifica pelo fato de que a metamorfose na forma encantada ser um estado semelhante a uma ação de magia, como se a personagem tivesse lançado sobre si. Como usual, à medida que avançam de nível com experiência, as personagens ficam mais familiarizadas com sua natureza sobrenatural e podem se transformar com maior facilidade. O período que uma personagem pode permanecer na forma encantada depende de seu nível, de maneira semelhante como ocorre com a magia Metamorfose: 1 hora + 10 minutos por nível.

2.2 Daemon

Em Daemon, as personagens são criadas com os típicos 101 pontos para Atributos, 5 pontos para Aprimoramento, e até 500 pontos de Perícias. Como não são exatamente pessoas normais, os encantados também começam com 5 pontos para “poderes encantados”. Os encantados são divididos em raças, para cada tipo de entidade disponível. Possuem uma gama ampla de habilidades sobrenaturais que possuem algumas restrições a depender da raça; estes poderes são parecidos com alguns presentes em outros livros da linha Daemon, mas não estão inseridos no mesmo cenário de *Mundo de Trevas*. A ambientação será voltada para o público maior de idade, e terá como foco a revolta popular da Cabanagem, as personagens dos jogadores serão membros do movimento cabano.

2.2.1 Encantados para o Sistema Daemon

No Sistema Daemon, as personagens humanas comumente não apresentam habilidades especiais, quando muito podem ter algumas escassas capacidades sobrenaturais. Neste panorama, os encantados são mortais que possuem natureza sobrenatural, que podem assumir por um período equivalente ao nascer do sol ou pôr-do-sol, aquele que estiver mais próximo. Todavia, diferente dos licantropos, as personagens encantadas não modificam sua aparência simplesmente, necessitam primeiro se harmonizar com sua essência de encantamento, ou seja, para se metamorfosearem em suas aparências fantásticas ou utilizarem suas habilidades sobrenaturais, os jogadores necessitam realizar um teste de Força de Vontade (WILL). A partir do momento que se encontram sob sua natureza encantada, possuem acesso aos poderes encantados, que variam do tipo de entidade.

Personagens que são do tipo Cobra Grande podem apresentar os seguintes poderes: Aumento de Atributos, Encantar, Forma Bestial, Rigidez e Terror. Entidades Matintapereras possuem os poderes: Encantar, Forma Bestial, Grito, Magia e Voo. Os poderes encantados do tipo de entidade Vira-Porco são: Aumento de Atributos, Forma Bestial, Presas, Rigidez, Terror.

Cada poder possui um custo que vai de 1 a 5 pontos. Quanto maior o nível apresentado pelo encantado, maior será seu desempenho com a habilidade

mística, ou maior será o período que pode mantê-la em uso. Segue a lista dos poderes encantados:

Aumento de Atributos permite que a cada nível comprado o encantado aumente um determinado Atributo em 3 pontos. Se quiser que mais de um Atributo seja aumentado, terá que comprar outro poder de mesmo nome especificando o Atributo diverso do anterior.

Encantar possibilita que o encantado coloque sua condição mística em outra pessoa, e isso pode ocorrer de diferentes maneiras – à escolha da personagem. Quanto maior o nível do poder, mais fácil será para a personagem lançar o encantamento. É feito um teste de WILL contra WILL, sendo que o usuário do poder recebe um aumento de WILL equivalente ao seu nível no poder. Se o encantado passar no teste, deverá remover um ponto permanente de seu Atributo de WILL e CON.

Forma Bestial faz com que a personagem se transforme na forma animal correspondente ao tipo de encantado que assume: Uma Cobra Grande se tornará uma imensa jiboia, uma Matintaperera se tornará uma ave majestosa e um Viro-Porco um grande suíno. A duração da transformação depende do nível do poder, 5 minutos por nível. Para isso a personagem necessita de três rodadas e perde um Ponto de Vida toda vez que realizar a metamorfose.

Grito permite que uma Matintaperera deixe uma pessoa confusa, sem saber onde está ou para que caminho seguia. A entidade precisa de uma rodada inteira para usar o poder, em seguida, é realizado um teste de WILL contra WILL, sendo que o usuário do poder recebe um aumento de WILL equivalente ao nível de poder que possui. Se a Matintaperera vencer o teste, a vítima não pode realizar nenhuma ação que não seja defensiva, por um número de rodadas equivalente ao nível do poder. A vítima deve ser capaz de ouvir o grito, se estiver longe o suficiente, ou de alguma forma com os ouvidos fechados de maneira que não escute nenhum som, o poder não funcionará. Se o alvo vencer o teste de WILL, ficará imune ao poder pelo restante do dia.

Magia é o poder que dota a Matintaperera com conhecimento arcano. Cada nível neste poder concede ao usuário um ponto em Formas e, ou, Caminhos de magia. Caso a personagem já seja um mago, essa pontuação é adicionada aos níveis que já possuía, sendo que não podem ser utilizados para comprar novos Caminhos, apenas acrescentar naqueles que já possuía, entretanto, estes pontos

adicionais podem ser colocados em Formas. Este acréscimo dura pelo tempo que o encantado estiver harmonizado com sua natureza mística.

Presas é o poder de um Vira-Porco para criar dentes fortes e perigosos como os de um javali. Cada nível permite que o usuário cause +1 de dano com suas mordidas. Para ativar o poder, o jogador só precisa anunciar e a personagem necessita de uma rodada completa para as presas crescerem. O poder dura o tempo que o encantado estiver sob sua natureza mística.

Rigidez é a capacidade que um encantado possui de resistir a danos físicos. Cada nível neste poder dá ao encantado +1 ponto em seu Índice de Proteção. Como o poder anterior, esta resistência sobrenatural durará o tempo que o encantado estiver harmonizado com sua essência sobrenatural.

Terror permite a uma Cobra Grande ou a um Vira-Porco incitar medo sobre um determinado alvo que fugirá aterrorizado e confuso. A entidade necessita de uma rodada inteira encarando a vítima para usar o poder, em seguida é realizado um teste de WILL contra WILL, sendo que o usuário do poder recebe um aumento de WILL equivalente ao nível de poder que possui. Se a entidade vencer o teste, a vítima não pode realizar nenhuma ação que não seja defensiva, e fugirá por um número de rodadas equivalente ao nível do poder. A vítima deve ser capaz de ver a criatura, se estiver longe o suficiente, ou de alguma forma sem a visão, o poder não surtirá efeito. Caso o alvo vença o teste de WILL, estará imune ao efeito do poder pelo restante do dia

Voo é a capacidade que uma Matintaperera tem de voar sem precisar se utilizar o poder Forma Bestial. Para isso realiza um teste de CON e pode voar uma rodada por nível de poder. A velocidade do voo é equivalente ao dobro de DEX.

2.3 Clavius

A ambientação ocorre no final do século XIX, e início do século XX, durante o apogeu do “ciclo da borracha” na Amazônia. As personagens dos jogadores serão aquelas pessoas que ficaram conhecidos como “soldados da borracha”, migrantes nordestinos atraídos pelas oportunidades de emprego nos seringais, ou nativos que precisam lidar com chegada de migrantes de outras partes do Brasil.

2.3.1 Encantados para Clavius

Diferente do que foram apresentados nos sistemas anteriores sobre as personagens dos jogadores, em Clavius, as personagens estarão muito mais próximas de serem normais. A criação de personagem não irá diferir em nenhum ponto das linhas apresentadas no texto do sistema básico. A não ser pelo fato de que a natureza do encantado é um Atributo Curinga, chamado de Encantamento, e como os demais atributos possui uma variação em níveis que vai de 1 a 10.

O Atributo Encantamento concebe a personagem encantada sua harmonia com a natureza mística desta, a capacitando interagir e utilizar as forças sobrenaturais que lhe rodeiam. Ele pode recorrer às seguintes proezas encantadas: Consciência Sobrenatural, Forma Animal e Magia Encantada. Todavia, há de se alertar que o uso de qualquer um destes dons faz com que o encantado perca 1 ponto de vida toda vez que recorrer a estes poderes.

Consciência Sobrenatural permite ao encantado sentir a presença de outros encantados ou manifestações advindas de forças místicas. Basta que realize um teste simples de Encantamento. Forma Animal é a capacidade do encantado em se tornar jiboia, se for Cobra Grande, gavião, se for Matintaperera, ou javali, no caso de um Vira-Porco. Se conseguir passar no teste de Encantamento, a transformação dura o número de horas igual à margem de acerto do teste. Magia Encantada possibilita o encantado ficar invisível ou melhorar um de seus Atributos Primários (com exceção de Encantamento), para tal, realiza um teste de Encantamento, e os efeitos duram, em minutos, o valor da margem de acerto. O aumento dos Atributos Primários é equivalente ao nível do Atributo Encantamento.

2.4. 3D&T Alpha

Em 3D&T Alpha, as personagens são criadas com 7 pontos, uma pontuação típica de uma personagem pouco acima do nível “Novato”, podem ter até 4 pontos de Desvantagens. Os encantados possuem características diferentes a partir da “raça” que escolhem, cada tipo é considerado uma variação da mesma vantagem única. Os tons da narrativa assumem alguns dos típicos de animes e mangás japoneses, com ação contínua e habilidades mirabolantes. Se passará durante a 2ª Guerra Mundial, mas em Tomé-Açu durante o sítio que a cidade sofreu,

as personagens podem ser pessoas típicas da região, ou japoneses recém-chegados no Brasil.

2.4.1 Vantagem Única: Encantado

Ser um encantado não é ser um humano normal, pois seu ser foi moldado pelo encantamento da floresta, o dotando de diversas capacidades para além de um humano normal. A Vantagem Única Encantado custa 4 pontos e oferece à personagem do jogador os seguintes bônus: +1 em uma das Características a depender do tipo de encantado (Cobras Grandes recebem em Força, Matintapereras em Habilidade e Vira-Porcos em Resistência), a capacidade de mudar de forma e a desvantagem Vulnerabilidade: Magia. Para se transformar, os encantados gastam uma ação de movimento e gastam um Ponto de Magia, sua transformação dura até o nascer ou o pôr-do-sol, o que vier primeiro, porém, podem cancelar antes do tempo, se desejarem. As Cobras Grandes e os Vira-Porcos, quando transformados em suas formas encantadas, podem aumentar sua Força, Resistência ou Armadura, e as Matintapereras podem aumentar sua Habilidade ao custo de 2 Pontos de Magia por nível aumentado. Personagens do tipo Matintaperera adquirem Aparência Inofensiva, Voo e Magia (ganham Magia Elemental, e escolhem uma entre Magia Branca e Maia Negra).

2.5. Nexus D6

Em Nexus D6, as personagens são criadas com 8 pontos de personagem, do tipo “Aventureiro”. Cada tipo de entidade possível funciona como uma raça a ser escolhida e comprada com pontos pelos jogadores. O cenário será o espaço onde ocorreram os confrontos que ficaram conhecidos pelas ações da Guerrilha do Araguaia, as personagens dos jogadores serão nativos da região, que não compreendem o que de fato acontece ali, ou membros do movimento revolucionário perseguido pelas forças militares.

2.5.1 Encantados em Nexus D6

Como afirmado anteriormente, os Encantados no sistema Nexus D6 são considerados uma raça e, como tal característica, é comprada com pontos, porém, diferente dos demais personagens possíveis para este sistema, o custo é maior. A depender do tipo de encantado escolhido, alguns poderes são concedidos. Todos possuem o poder Metamorfo e a restrição Assustadora. As Cobra-Grandes também adquirem o poder Imobilizar; seu custo final é de 3 pontos. As Matintapereras adquirem os poderes Teleporte e Voo; é necessário gastar 6 pontos. Os Vira-porcos recebem Velocidade, e seu custo é de 2 pontos.

2.6. FAE

Em FAE, as personagens precisam definir um conceito depois uma dificuldade. Em seguida, deve definir um aspecto, posteriormente, deve distribuir a pontuação das abordagens. A recarga inicial é 3. Deve escolher entre dois aspectos adicionais ou uma façanha. Na escolha do conceito, deve constar a raça de encantado selecionada. O cenário será o processo de ocupação de Serra Pelada durante a década de 80, as personagens dos jogadores são nativos da região que precisam lidar com a chegada desenfreada de migrantes e as péssimas condições de estruturais que são acarretadas pela situação; necessitam resistir para sobreviver.

2.6.1 Encantados em FAE

Como é visto no livro FATE acelerado, as personagens são criadas normalmente, porém, seus Aspectos e Dificuldades devem refletir o caráter sobrenatural do encantado em questão, neste ponto, é fundamental que o Conceito escolhida faça sentido junto às demais características citadas anteriormente – seria interessante que narrador e jogador escolhessem o título de uma narrativa como o conceito da personagem. A distribuição das Abordagens é livre, contudo, devem ser aprovadas pelo narrador e justificadas pelo jogador, porque foram dispostas da maneira escolhida. As Façanhas devem refletir as capacidades sobrenaturais descritas como possuídas pelos seres fantásticos nas narrativas apresentadas na tese. Um ponto fundamental é que o jogador baseie a criação de sua personagem, a

partir de uma ou duas narrativas orais recolhidas, justificando as características de sua personagem.

2.7. Sistema Interpreta

No Sistema Interpreta, as personagens são construídas da mesma maneira que as demais apresentadas pelo conjunto de regras. A ambientação irá ocorrer no final da segunda década do século XXI, especificamente no ano de 2020, a partir da data do evento devastador que ficou conhecido como “Dia do Fogo”. As personagens serão responsáveis por proteger a floresta dos ataques motivados por latifundiários; a mata é o espaço em que suas identidades se afirmam.

2.7.1 Encantados para o Sistema Interpreta

As características dos encantados para o Sistema Interpreta são: Abicorar, Fôlego, Largura, Manha, Pavulagem, Queixo. Abicorar compreende as habilidades de percepção, Fôlego compreende a capacidade física de força e resistência, Largura designa o quão sortudo é a personagem, Manha mostra o quão habilidosa a personagem pode ser, Pavulagem compreende a capacidade de empatia, logro e charme, e Queixo apontam para a coragem e força de vontade. Como indicado pelo próprio sistema, três dessas características terão a pontuação +3, +2, +1, e outras três terão -3, -2 e -1. Quanto a seus poderes, cada Encantado tem direito a três poderes, porém, estes devem estar de acordo com as narrativas presentes nos livros do Projeto IFNOPAP. Tais capacidades estão restritas a serem usadas apenas uma vez por dia.