



Universidade Federal  
de Campina Grande



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE HUMANIDADES  
UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUAGEM E ENSINO

**O AUTO DO REINO DA IMAGINAÇÃO: A PERFORMANCE DO  
ROLEPLAYING GAME (RPG) EM JOGO COM A *PEDRA DO REINO*  
POR MEDIADORAS DA LEITURA LITERÁRIA**

Davi Ferreira Alves da Nóbrega

Davi Ferreira Alves da Nóbrega

**O AUTO DO REINO DA IMAGINAÇÃO: A PERFORMANCE DO  
ROLEPLAYING GAME (RPG) EM JOGO COM A *PEDRA DO REINO*  
POR MEDIADORAS DA LEITURA LITERÁRIA**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino da Universidade Federal de Campina Grande como requisito para obtenção do título de Mestre em Linguagem e Ensino.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Marta dos Santos Silva Nóbrega

Campina Grande - Paraíba  
2022

N527a

Nóbrega, Davi Ferreira Alves da.

O auto do reino da imaginação: a performance do roleplaying game (RPG) em jogo com A pedra do reino por mediadoras da leitura literária / Davi Ferreira Alves da Nóbrega. – Campina Grande, 2022.

121 f.

Dissertação (Mestrado em Linguagem e Ensino) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2022.

"Orientação: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Maria Marta dos Santos Silva Nóbrega".

Referências.

1. Análise Literária. 2. Role-playing game (RPG). 3. Suassuna, Ariano (1927-2014). 4. A Pedra do Reino. 5. Ensino de Literatura. I. Nóbrega, Maria Marta dos Santos Silva. II. Título.

CDU 82.091:794(043)

Davi Ferreira Alves da Nóbrega

**O AUTO DO REINO DA IMAGINAÇÃO: A PERFORMANCE DO  
ROLEPLAYING GAME (RPG) EM JOGO COM A *PEDRA DO REINO*  
POR MEDIADORAS DA LEITURA LITERÁRIA**

Aprovada em 28 de Fevereiro de 2022

Banca examinadora:

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Maria Marta dos Santos Silva Nóbrega – PPGLE/UFCG  
(Orientadora)

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Isis Milreu  
(Examinadora - UFCG)

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr. Diógenes Buenos Aires de Carvalho  
(Examinador - UESPI)



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE**

PROGRAMA DE POS-GRADUACAO EM LINGUAGEM E  
ENSINO

Rua Aprigio Veloso, 882, - Bairro Universitario, Campina  
Grande/PB, CEP 58429-900

**REGISTRO DE PRESENÇA E ASSINATURAS**

Ata da **309** Sessão Pública de defesa de Dissertação para conferir o Grau de Mestre em Linguagem e Ensino a **Davi Ferreira Alves da Nóbrega**.

1. Aos 28 dias do mês de fevereiro do ano de 2022, às 14:00 horas, através da sala virtual GoogleMeet em sessão pública, a Banca Examinadora presidida pelo(a) Prof(a). Dr(a). Maria Marta dos Santos Silva Nóbrega, (UFCG/PPGLE), orientador(a), e composta pelo(a) Prof(a). Dr(a). Isis Milreu, (UFCG/PPGLE), na qualidade de membro titular interno, pela Prof(a). Dr(a). Diógenes Buenos Aires de Carvalho, (UFPI), na qualidade de membro titular externo, reuniu-se para julgamento da Dissertação de Mestrado do(a) discente **Davi Ferreira Alves da Nóbrega**, intitulada: "**O Auto do Reino da Imaginação: A Performance do Roleplaying Game (Rpg) em Jogo com a Pedra do Reino por Mediadoras da Leitura Literária**".
2. A sessão foi aberta pelo(a) presidente que apresentou os integrantes da Banca Examinadora e passou a palavra ao(à) mestrando(a). Este(a) fez a exposição do seu trabalho, sendo seguida das arguições do(a)sexaminadores(as).
3. Logo após, o(a) presidente da Banca Examinadora solicitou aos presentes que se retirassem da sala virtual e voltassem em 20 minutos para ouvir o parecer da banca sobre o trabalho apresentado.
4. Após análise do mérito da Dissertação, do desempenho do(a) candidato(a) durante a apresentação e arguição do trabalho e, em conformidade com o artigo 78 do Regulamento do Curso de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino, o presidente da Banca Examinadora informou ao candidato que o trabalho obteve nota **10,0 (Dez)** correspondente ao conceito **APROVADO COM DISTINÇÃO**.
5. Nada mais havendo a tratar, Eu JOSÉ NOBERTO TAVARES JÚNIOR, SIAPE 2012524, Secretário do PPGLE, lavro e assino a presente Ata, lida e aprovada pela banca examinadora, que a assina conjuntamente, e também o mestrando que dá ciência do resultado.



Documento assinado eletronicamente por **JOSE NOBERTO TAVARES JUNIOR, SECRETÁRIO (A)**, em 03/03/2022, às 10:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de](#)

[2018](#).



Documento assinado eletronicamente por **DIÓGENES BUENOS AIRES DE CARVALHO, Usuário Externo**, em 03/03/2022, às 15:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).

Documento assinado eletronicamente por **ISIS MILREU, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em



04/03/2022, às 11:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



Documento assinado eletronicamente por **MARIA MARTA DOS SANTOS SILVA NOBREGA, PROFESSOR 3 GRAU**, em 04/03/2022, às 18:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



Documento assinado eletronicamente por **Davi Ferreira Alves da Nóbrega, Usuário Externo**, em 06/03/2022, às 17:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de](#)

[2018](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://sei.ufcg.edu.br/autenticidade>, informando o código verificador **2133870** e o código CRC **707797A6**.

Dedico este trabalho a Severino Alves da Nóbrega, um incrível contador de histórias. Sei que nesse momento todos ao seu redor devem estar se divertindo, vovô.

## AGRADECIMENTOS

À minha fantástica mãe que sempre me permitiu sonhar com espadas e feitiçarias e à minha doce Letícia que entende gentilmente que seu futuro marido precisa de um tempo para entrar em algumas masmorras e matar dragões.

À minha orientadora Profa. Dra. Maria Marta Nóbrega, que aceitou percorrer essa aventura comigo, sendo a mais admirável companheira que eu poderia ter durante essa viagem. Aos professores Isis Milreu e Diógenes Buenos, que além de aceitarem o convite para compor a banca desse trabalho, me emprestaram suas mágicas palavras para que a partir delas eu compusesse esse “grimório”.

Às três professoras que construíram esse auto junto a mim. Suas palavras e imaginações ficam gravadas aqui para que todos aqueles que por esse reino passarem saibam que esse mundo tem heroínas para salvá-lo, e elas não estão em roupas apertadas e capas esvoaçantes. Elas estão em salas de aula.

Às professoras Joilma e Rosângela que, mediando histórias, impulsionaram minha paixão pela literatura. Esse mundo seria apenas um lugar sombrio se não tivesse as tochas mágicas que vocês são, iluminando as paredes de toda a brutalidade que nos cerca.

Aos meus primeiros narradores, Vitor Barboza e Bruno Gabryell, e a aqueles que são meus heróis em cada aventura hoje: Alan, Antônio, Letícia, João Leonel, Mateus, Rebeca, Karina e Sol. Sei que sou eu quem narra vocês salvando o mundo, mas, na verdade, nesse tempo todo, são vocês que estão me salvando.

A Ariano Suassuna por ser um dos maiores contadores de história que já existiu, entregando-nos a pedra sobre a qual esse trabalho está fundado e a Fernando Felinto por ter me inspirado a ler esse marco sertanejo.

A Gary Gygax, Dave Arneson, Mark Hein-Ragen, Antonio Sá Neto, Fabiano Neme, Phil Brucato, Marcelo Cassaro, Douglas Quinta Reis, Raphael Lima e todos os outros autores e desenvolvedores de RPG que tornam esse jogo uma das mais potentes ferramentas para tornar esse universo um pouco mais mágico.

À Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e ao Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino (PPGLE) pelo apoio à pesquisa, assim como à CAPES pela bolsa de estudos. Que todos se lembrem da importância da ciência para vencer os monstros do obscurantismo de nossa época.

*“Siga em frente. Leia as regras do jogo e as histórias dos mundos, mas nunca se esqueça de que é você quem lhes dá vida. Este jogo não seria nada sem a fagulha vital da sua imaginação.”*

Mike Mearls

## RESUMO

Nessa dissertação, buscamos investigar a relação entre a interpretação do texto literário e a performance do Role-playing Game (RPG) por meio de experiências de leitura literária de *A Pedra do Reino*, obra do escritor paraibano Ariano Suassuna, realizadas por mediadoras de leitura. Encontramos no RPG uma prática de apropriação literária com a qual o leitor pode, por meio da intertextualidade, traçar leituras de obras literárias, interpretando-as por meio do jogo. Nessa direção, essa pesquisa analisa os textos dos leitores (ROUXEL, 2013) de Suassuna em um círculo de leitura acerca do romance, a partir dos pontos de contato entre as experiências das participantes com o RPG e com a composição literária. Como objetivo de apreciação do círculo, selecionamos os cinco primeiros capítulos do romance, identificando neles relações intertextuais entre o épico, o trágico e o cômico, bem como a presença do enredo de mistério, comum aos romances policiais. A partir das leituras, as narrativas contadas pela performance do RPG foram escritas pelas leitoras em diários de bordo, onde registraram suas atividades ficcionalizantes (LANGLADE, 2013), analisadas na pesquisa. Também foi investigada a percepção das participantes enquanto mediadoras de leitura em resposta a utilização do RPG na formação de leitores. Identifica-se nessa pesquisa-ação que as participantes, enquanto leitoras, encontram nas personagens e narrativas feitas com o RPG as suas maneiras de interpretar a obra literária, partindo dos aspectos de gênero, estilo, enredo e personagens. Enquanto mediadoras de leitura, observam a leitura literária em companhia do RPG como abertura dos universos simbólicos da literatura para as imaginações dos leitores, podendo ser aplicado no processo de interpretação de variadas obras literárias. Encontramos fundamentação para essa pesquisa nas reflexões de Bosi (1988), Barthes (2015), Iser (2002), Paulino e Cosson (2009), Amorim (2011), Oliveira (2018), Rodrigues (2004), Zamariam (2020), Samoyault (2008), Santos (2009), entre outros.

Palavras-chave: Role-playing game (RPG); Ariano Suassuna; *A Pedra do Reino*; Ensino de Literatura

## ABSTRACT

In this dissertation, we seek to investigate the relationship between the interpretation of the literary text and the performance of the Role-playing Game (RPG) through literary reading experiences of *A Pedra do Reino*, the work of the Brazilian writer Ariano Suassuna, carried out by reading mediators. We find in RPG a practice of literary appropriation with which the reader can, through intertextuality, trace readings of literary works, interpreting them through the game. In this direction, this research analyzes Suassuna's readers' texts (ROUXEL, 2013) in a reading circle about the novel, from the points of contact between the participants' experiences with the RPG and with the literary composition. As an objective of appreciating the circle, we selected the first five chapters of the novel, identifying in them intertextual relations between the epic, the tragic and the comic, as well as the presence of the mystery plot, common to police novels. From the readings, the narratives told by the RPG performance were written by the readers in logbooks, where they recorded their fictionalizing activities (LANGLADE, 2013), analyzed in the research. The perception of the participants as mediators of reading in response to the use of RPG in the training of readers was also investigated. It is identified in this action research that the participants, as readers, find in the characters and narratives made with the RPG their ways of interpreting the literary work, starting from the aspects of genre, style, plot and characters. As mediators of reading, they observe literary reading in the company of RPG as an opening of symbolic universes of literature to the imaginations of readers, which can be applied in the process of interpreting various literary works. We found support for this research in the thoughts of Bosi (1988), Barthes (2015), Iser (2002), Paulino and Cosson (2009), Amorim (2011), Oliveira (2018), Rodrigues (2004), Zamariam (2020), Samoyault (2008), Santos (2009), among others.

Keywords: Role-playing game (RPG); Ariano Suassuna; *A Pedra do Reino*; Literature Teaching

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	14
<b>2. CAPÍTULO 1 - RPG E ENSINO DE LITERATURA: UMA AVENTURA POSSÍVEL</b> .....	21
<b>1.1 A pedagogia do Roleplaying Game</b> .....	23
<b>1.1.1 Do conto maravilhoso às crônicas vampirescas</b> .....	26
<b>1.1.2 RPG e formação de leitores</b> .....	29
<b>1.2 O jogo do leitor real</b> .....	32
<b>1.3 A performance dos grupos de RPG como círculos de leitura</b> .....	36
<b>3. CAPÍTULO II – O CASTELO DO TEXTO: O ROMANCE D’A PEDRA DO REINO COMO VIAGEM PELA LITERATURA</b> .....	42
<b>2.1 Um romance, múltiplas aventuras</b> .....	48
<b>2.2 O enigma da ficção</b> .....	55
<b>4. CAPÍTULO III: O TEXTO DO LEITOR NOS SERTÕES DA LITERATURA: A OBRA LITERÁRIA EM JOGO</b> .....	59
<b>4.1 Nossas heroínas aqui se encontram</b> .....	64
<b>4.2 A magia das personas</b> .....	78
<b>4.3 O auto das leitoras</b> .....	85
<b>4.3.1 A aventura da emboscada sertaneja</b> .....	85
<b>4.3.2 O caso do fazendeiro degolado</b> .....	100
<b>4.4 A reinação dos jogos</b> .....	113
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	118
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	121
<b>APÊNDICE</b> .....	124

## 1. INTRODUÇÃO

É dia de RPG (*Roleplaying Game*). Cada um dos jogadores reserva um momento para conferir a ficha de seu personagem, lembrar de suas habilidades e como elas interagem com os sistemas do livro de regras. O narrador escreve suas notas sobre quais eventos maravilhosos e criaturas fantásticas os personagens encontrarão hoje. Se necessário, prepara mapas e outras ilustrações para ajudar o grupo de jogadores a imergir naquele cenário de aventura no qual ele decidiu jogar. Cada um leva comida, dados e sonhos para a reunião em torno da mesa. Eles conversam, brincam, tentam lembrar o que aconteceu na última vez em que os heróis se reuniram. O narrador, mestre do jogo, dá início à história. Dentro desse espaço de criação literária, aos poucos, o cotidiano se mistura à fantasia. O narrador descreve o espaço ao redor dos personagens e os acontecimentos que os levam a aventura, fazendo ao final a pergunta central: *o que vocês irão fazer?*

O círculo mágico da literatura é aberto e, junto aos dados, os jogadores improvisam falas e gestos que contam suas jornadas pelos bosques da ficção. Resolvem enigmas, confrontam monstros, descrevem amores, horrores e aprendizados. Interpretando os personagens, suas imaginações dão espaço ao impossível. Juntos, eles performam sua maneira de revisitar suas obras favoritas, interpretando-as em paródias que podem ou não alterar seus cursos originais. Dessa maneira, mergulham no universo de *Star Wars* e *Senhor dos Anéis* ou mesmo na literatura de Guimarães Rosa e Ariano Suassuna. Investigam o imaginário simbólico de suas ficções preferidas e, nele, escrevem a sua própria. Mesmo em períodos de distância, jogando RPG *online*, eles resistem às adversidades, em razão de seu direito de jogar com a imaginação.

É pensando nessa prática que a possibilidade da leitura literária enquanto jogo, e vice-versa, nos aproximou do RPG, em razão da hipótese de que jogá-lo pode contribuir com o processo de interpretação da obra literária. Sobre esse, muito já foi pensado e dito. Dentre os estudos sobre a interpretação do texto literário, cabe lembrarmos das palavras do imortal crítico Alfredo Bosi, para quem a exigência mais rigorosa da interpretação é a de “refazer a experiência simbólica do outro cavando-a no cerne de um pensamento que é teu e é meu, por isso universal” (BOSI, 1988, p.287). Partimos da ideia de que ao dar início a uma história interativa que é do narrador, mas também dos jogadores, um grupo de RPG está compondo as imagens de seu próprio universo simbólico, atravessado por outros tantos, reunidos em seus imaginários por

meio da leitura e da apreciação da arte literária. Essa hipótese é a de que ao apresentar um cenário de aventura aos jogadores, partindo da obra literária, o narrador está convidando a todos, não só a ser parte dela, como também a interpretá-la.

Conforme discute Roland Barthes (2012), ao debruçar-se sobre a dimensão subjetiva do ato de ler: “a leitura mais subjetiva que possa imaginar nunca passa de um jogo a partir de certas regras”. Na esteira do autor francês, nossa hipótese tem interesse de pensar, em relação com as regras que definem a interpretação, de que maneira o jogo também é parte de uma leitura objetiva da obra literária, de maneira que não a desvinculemos o labor da interpretação da subjetividade do leitor que a realiza, muito menos de seu prazer com o texto.

Encontramos ponto de partida em Barthes, uma vez que para o autor:

Abrir o texto, propor o sistema de sua leitura não é apenas pedir e mostrar o que podemos interpretá-lo livremente; é principalmente, e muito mais radicalmente, levar a reconhecer que não há verdade objetiva ou subjetiva da leitura, apenas verdade lúdica; e, ainda mais, o jogo não deve ser entendido como uma distração, mas como um trabalho – do qual, entretanto, se houvesse qualquer padecimento: ler é fazer o nosso corpo trabalhar (sabe-se desde a psicanálise que o corpo excede em muito nossa memória e nossa consciência) ao apelo dos signos do texto, de todas as linguagens que o atravessam e que formam como que a profundidade achamlotada de frases. (BARTHES, 2012, p. 29)

O que Barthes chama de verdade lúdica? Podemos interpretar que o conceito advém do prazer da interação texto-leitor defendido pelo semiólogo. A verdade lúdica pode ser o caminho entre a subjetividade, renegada quando a fruição é desconsiderada, e a objetividade, alienada quando o ensino de literatura se faz mera memorização de conceitos. Para o autor, o caminho para a verdade lúdica é o trabalho. Nele, o leitor passa a jogar com todos os símbolos que compõem uma obra literária e, assim, das frases da tessitura se compreende a arte, ato no qual o leitor atravessa e é atravessado pela profundidade do texto. Ler, nessa direção, é encontrar as verdades interativas da composição textual, percebendo-as, como defende Alfredo Bosi, como parte do sujeito que lê e é lido pela obra.

Desde 2017, buscamos na leitura literária em contato com o RPG, o exercício das verdades lúdicas estabelecidas pelos afetos e intelectos de nossos alunos em sala de aula. Dessa busca, nasceu o coletivo Taverna Literária, grupo de professores que fazem uso do RPG enquanto atividade pedagógica dentro de suas práticas educativas, atrelando o jogo ao desenvolvimento do contato entre estudantes e obras literárias. Assim, em parceria com diversos educadores da rede pública da região de Campina Grande, na Paraíba, o coletivo passou a realizar visitas às escolas, com aulas interativas nas quais os professores e os seus

estudantes podiam contar histórias sobre aquilo que liam, interpretando personagens dentro dos universos simbólicos dos textos literários. Indo do clássico ao popular, passando por Homero, Dante Alighieri, Machado de Assis, Jorge Luis Borges, Cruz e Sousa, Mário de Andrade, H.P Lovecraft, Ariano Suassuna, George R.R. Martin entre outros, o grupo tentou traçar o uso de RPG como um exercício lúdico simpático à apropriação da linguagem literária. Nessa busca, as dificuldades surgiram principalmente na preparação desses profissionais para narrar aventuras de RPG, de maneira que ao mesmo tempo desse voz aos estudantes e interligasse a performance do jogo à análise literária dos textos. A partir das experiências com o RPG dentro da prática pedagógica chegamos a nossa questão de pesquisa: como se constitui a relação entre leitura literária e jogo de RPG?

Essa dissertação se motiva pelo desejo em fornecer às dezenas de professores com os quais tivemos contato na Taverna Literária, e demais interessados, uma pesquisa que sustente suas práticas vinculadas ao ensino de literatura, de modo a demonstrar que jogar RPG para interpretar o texto literário é uma atividade não só lúdica, como também capaz de estimular estudantes a ler como parte de sua própria história. Nessa direção, a proposta de uso dos diários de bordo nos quais os textos das participantes foram gerados surgiu como uma alternativa aos professores para desenvolver a leitura e a escrita com o RPG no dia a dia da sala e aula.

O processo no qual o educador encontra sua forma de aliar os jogos ao ensino se dá de maneira tão multiforme quanto o próprio processo de formação de narradores de RPG. Cada um verifica em sua bagagem literária os elementos com os quais deseja contar histórias e as maneiras de improvisar junto dos jogadores em sua narração. Portanto, seria impossível dentro do escopo dessa pesquisa, descrever como os educadores devem narrar RPG para interpretar as obras literárias usando a multiplicidade de sistemas de regras disponíveis. A leitura do capítulo sobre narração presente no jogo escolhido pelo educador é então indispensável e auxiliará a ele encontrar, nas regras do jogo, os seus modos de fazer interagir a obra literária com o cenário de aventura proposto.

O cenário é o universo simbólico escolhido para a performance do jogo, seja ele proveniente de um livro, de um filme ou criado pelas imaginações dos jogadores. Ao lançar mão da proposta com o RPG na mediação da leitura literária, o educador pode montar junto com os outros leitores os cenários de jogo baseados nos livros trabalhados. Assim, os participantes podem saltar interpretativamente para dentro dos livros, compondo personagens e aventuras que os ajudem a compreender como o mundo simbólico daquele texto funciona e como ele dialoga com a realidade.

Nessa pesquisa, selecionamos a literatura de Ariano Suassuna como cenário. *A Pedra do Reino*, romance publicado pela primeira vez no segundo semestre de 1971 apresenta oitenta e cinco folhetos que constroem um universo simbólico repleto de aventuras e personagens que dialogam com os mitos e a realidade do sertão nordestino. Dentro do escopo de sua pesquisa, selecionamos os cinco primeiros folhetos para serem lidos em companhia da performance do RPG, tendo os folhetos II, III e IV como enredo de aventura para a criação do que chamamos aqui de *O Auto do Reino Imaginação* (ARI), uma narrativa épica, trágica e cômica feita pelas participantes, interagindo com a obra romanesca<sup>1</sup>. Em nossa experiência, as leitoras selecionadas são professoras do ensino básico brasileiro, um recorte que nos permitiu analisar como o mediador da leitura em sala de aula pode interagir com a prática do RPG ao lado da interpretação textual em seu contexto de trabalho.

Determinamos como objetivo principal dessa pesquisa: investigar a relação entre a interpretação do texto literário e a performance do RPG por meio de experiências de leitura literária de *A Pedra do Reino*. Dentre os objetivos específicos, buscaremos: 1) analisar a intertextualidade na composição romanesca e os elementos narrativos que compõem os folhetos II, III e IV de *A Pedra do Reino*; 2) descrever o processo de criação de um círculo de leitura em torno do romance de Ariano Suassuna; e 3) examinar os percursos de leitura de *A Pedra do Reino* realizados por mediadores de leitura e as contribuições dos jogos na interpretação da obra literária.

Por desejarmos compreender a importância de uma pedagogia inventiva e lúdica dos textos literários, esta pesquisa tem como alicerce os paradigmas da pesquisa qualitativa. Conforme Creswell (2010, p.26) “a pesquisa qualitativa é um meio para explorar e para entender o significado que os indivíduos ou os grupos atribuem a um problema social ou humano”. Enquanto uma construção lúdica coletiva, que envolve o desejo de imaginar dos estudantes e a capacidade de encantar da literatura, esta pedagogia está em imediato conflito com quaisquer práticas autoritárias de se ler literatura na escola. Para que formemos leitores democráticos, embasados não só na teoria literária, como também na sensibilidade ao texto, cabe destacar a postura dialógica reflexiva com a qual nos filiamos ao entender que ler é

---

<sup>1</sup> Realizada no contexto da pandemia da COVID-19, em 2020-2021, essa pesquisa se encontrou impossibilitada de tratar do RPG em sua execução tradicional, na qual a presença das pessoas é fundamental para a interação dos leitores entre si e com o texto literário. Por isso, a questão da performance encontra-se reduzida nesse trabalho aos diários de bordo das leitoras. Apesar disso, a modalidade online permitiu que as participantes se encontrassem em segurança para, em meio a uma epidemia, se pensar no valor da literatura para a aventura humana na terra. Mesmo não tendo a execução ideal, procuramos apresentar nossas percepções de como o jogo, mesmo entre distâncias, ainda pode reunir pessoas em torno de uma mesma narrativa.

também uma prática de emancipação. Em consonância com Paulo Freire, compreendemos que “ensinar não é transferir conhecimentos, conteúdos, nem formar é ação pela qual um sujeito criador dá forma, estilo ou alma a um corpo indeciso e acomodado. Não há docência sem discência.” (FREIRE, 2018, p.25). Nessa direção, a leitura literária se configura como um exercício da pedagogia da autonomia.

Seguindo a práxis defendida por Freire, esta investigação se trata também de uma pesquisa-ação participativa (TOZONI-REIS, 2007). Ao identificar os problemas sociais e educativos que cercam o ensino da literatura em sala de aula, a pesquisa se põe a ir em confronto deles, entendendo que o exercício da crítica dos fazeres pedagógicos pressupõe a transformação dos métodos em diálogo com as tradições literárias. Dada esta perspectiva, a pesquisa possui um caráter explicativo-interpretativista (CRESWELL, 2010), pois se aventura pela compreensão da aplicabilidade do RPG enquanto uma ferramenta pedagógica na formação de leitores.

Nosso curso originalmente dedicava-se a interação com o leitor real que compõe o alunado do ensino básico brasileiro, tendo sido essa pesquisa submetida e aprovada pelo comitê de ética seguindo um plano de intervenção em uma escola da rede pública, dentro do espaço de uma disciplina eletiva, na grade do modelo cidadão de ensino. Contudo, devido a pandemia causada pela disseminação da COVID-19 no Brasil, a pesquisa foi readequada para o uso de ferramentas digitais na aproximação entre leitores, texto e jogo. Nosso grupo de leitores participantes foi então reduzido e selecionado a partir das possibilidades oferecidas pela nova normalidade dentro da qual vivemos. Atuando não mais com leitores discentes do ensino básico, optamos por convidar professoras da mesma esfera para participar dessa aventura, investigando assim a maneira como a leitura em companhia do RPG em sua prática remota pode, de alguma maneira, auxiliá-las no dia a dia do ensino de língua portuguesa.

Desse modo, apresentamos aqui os caminhos metodológicos tomados. Embora cientificamente delineados, seus traços nos levam até dados de confronto com a subjetividade de cada uma de nossas leitoras participantes. Ao lidar com sujeitos isolados pelo distanciamento da pandemia, procuramos primeiramente criar um espaço que, conforme veremos, mesmo no mundo virtual, pudesse dar segurança e imaginação para cada uma sonhar com as pedras de seus próprios sertões. Nessa direção, as ferramentas do jogo são apenas uma companhia a leitura que cada uma delas traçou do romance de Suassuna e a performance dela em contato com o olhar das outras leitoras.

Entre os manuais de metodologia, também seguimos o que nos direciona o manual do narrador de RPG. Em nosso caso, mais especificamente as palavras que abrem o capítulo oito da edição de 20 anos de *Vampiro: a Máscara*: “Conte-me uma história. Esqueça as páginas de regras e os dados. Feche o livro, apague as luzes e me conte uma história sobre desejos sombrios e uma fome insaciável” (ACHILLI, 2011, p.345).

Na nossa jornada, uma fome de literatura.

Seguindo as classificações de Gil (2008), na primeira etapa da pesquisa, valemo-nos de uma revisão bibliográfica, com o objetivo de levantar dados acerca da produção científica tanto sobre jogos de interpretação de papel e ensino no Brasil, quanto acerca da obra e fortuna crítica de Ariano Suassuna. Nessa etapa, valemo-nos de uma leitura crítica do romance, a fim de analisá-lo criticamente, seguindo uma perspectiva estilística e arquetípica da crítica literária. Tal atividade rememora, como o faz Antonio Candido (2000), em prefácio ao seu *Na sala de aula*, que a regra de ouro do analista é a leitura infatigável da obra literária. Uma vez lida a obra literária, foi feita a seleção de jogos que partissem de temas próximos do romance, bem como dessem ferramentas às leitoras para que elas preenchessem os vazios do texto (ISER, 1979) com interações significativas entre suas subjetividades e o estilo da tessitura. Conforme vimos no segundo capítulo, essa aproximação entre obra literária e RPG levou-nos a dois diferentes jogos: o brasileiro *Old Dragon*, que retoma o legado das primeiras edições de *Dungeons & Dragons*, e o estadunidense *Mago: a Ascensão*, um cenário sobre imaginação e tecnologia, dentro do sistema de regras *Storyteller*, que rege o *World of Darkness*. A seleção dos jogos se deu por suas aberturas a criação de cenários pensados pelo grupo de jogadores, pela facilidade da aprendizagem de suas regras, bem como pelas possibilidades destas em permitir múltiplas aventuras.

Cabe destacar que ao selecionar jogos analógicos, como é o caso do RPG, procurou-se dar um conjunto de regras abertos que permitisse que as jogadores *contassem* histórias de autoria própria, *interagindo* com o texto literário. O caminho de adaptação que discutimos anteriormente (contar-interagir-contar), feito pelo círculo de leitura, permite que haja um engajamento com o texto que expresse, da maneira mais livre, o texto do leitor, que analisaremos no capítulo seguinte.

No segundo momento, empregamos um estudo de caso a partir de *a)* questionários que permitiram traçar o perfil das leitoras participantes da pesquisa, bem como suas experiências com jogos em sala de aula e expectativas acerca da leitura de *A Pedra do Reino*, em companhia do RPG; *b)* as fichas de personagens, que estruturam no jogo a criação das leitoras em seu

diálogo com a obra; *c*) diários de bordo, escritos pelas leitoras ao longo da performance do RPG junto a leitura do romance. É a partir desses diários que as leitoras reinvidicaram suas leituras subjetivas da obra de Suassuna, valendo-se do que defende Rouxel (2013) ao buscar dar sentido a leitura literária em sala de aula: a leitura por meio de uma escrita de invenção.

O RPG nesse sentido adquire o caráter de encontro estimulante dos jogadores em volta do livro. Nesta direção, a sala de aula que imaginamos, desejando tornar realidade, é caracterizada por diferentes narrativas sendo contadas ativamente pela voz dos aprendizes – mediadas pelo professor - possuindo como motor ficcional o texto do leitor. Como detalharemos nesse capítulo, a leitura da obra se deu a partir de um círculo de leitura (COSSON, 2019) semi-estruturado, em que o debate e o RPG foram atividades norteadoras da experiência literária.

Na terceira etapa, a análise dos dados coletados foi realizada. Debruçamo-nos sobre os questionários respondidos antes e após o círculo de leitura e sobre os diários de bordo, atentando para *a*) os perfis de leitoras das participantes; *b*) o jogo estilístico entre o texto do leitor e o texto do autor; *c*) a (re)invenção do enredo no RPG a partir dos vazios da obra; *d*) o impacto da experiência com o RPG na abordagem pedagógica do texto literário.

A partir desse percurso metodológico, chegamos ao três capítulos da presente dissertação. No primeiro capítulo, discutimos a relação entre leitura literária e RPG, refletindo acerca de pesquisas realizadas na área e suas múltiplas formas de trabalho com o letramento literário. No capítulo seguinte, analisamos a intertextualidade na obra romanesca de Ariano Suassuna, observando o estilo do autor a partir dos elementos narrativos do texto. Nessa parte, vinculamos a escrita de Suassuna aos estilos épico, trágico e cômico, de maneira a perceber como esses interagem entre si por meio do enredo e do narrador da obra, proporcionando uma leitura que seja, em si, aventura pelos modos de contar histórias. Em diante, no capítulo de análise, apresentamos os textos das leitoras, composições feitas a partir das histórias improvisadas nas sessões de jogo, nas quais as participantes construíram personagens dentro do romance, interpretando o texto no curso da escrita literária. Concluímos logo após com nossas considerações finais.

Todo o arcabouço reunido nessa pesquisa parte da esperança de uma educação literária que compreenda o papel do leitor e do prazer da leitura no cotidiano da formação de leitores. Nessa perspectiva, ela também é um convite para jogar com os textos, percebendo talvez, junto a outros leitores, como a leitura pode ser primordialmente divertida. Lugar no qual o leitor é o protagonista em sua aventura em busca da sua verdade lúdica. E como toda boa aventura de RPG, começamos perguntando: *o que vocês irão fazer?*

## 2. CAPÍTULO 1:

### **RPG E ENSINO DE LITERATURA: UMA AVENTURA POSSÍVEL**

O senhor... mire veja: o mais importante e bonito, do mundo, é isto: que as pessoas não estão sempre iguais, ainda não foram terminadas – mas que elas vão sempre mudando. Afinam ou desafinam. Verdade maior. É o que a vida me ensinou. Isso que me alegra, montão.

*Guimarães Rosa*

Desde o século XX, vivencia-se um intenso debate acerca do lugar do leitor nos estudos literários, fomentado por pesquisas dedicadas a investigação do seu papel na construção de sentidos do texto e nas maneiras como vivenciando a literatura os sujeitos leitores se formam. Na França, a questão da leitura foi posta em discussão por Roland Barthes no ensaio *O prazer do texto* (1973), sob a ótica do paradoxal jogo entre o prazer e a fruição: entre o conforto junto à cultura (texto de prazer) e a desestruturação da linguagem, das bases históricas, culturais e psicológicas do leitor, que o leva ao desconforto (texto de fruição). Sendo noções de margens fluidas, destaca-se na obra de Barthes (2015, p.12) o erotismo do entre-lugar<sup>2</sup> em que se coloca o leitor ao abrir o livro: “Nem a cultura nem a sua destruição são eróticas; é a fenda entre uma e outra que se torna erótica”.

Neste espaço, o leitor encanta e desencanta sua realidade sob o signo místico do texto; percorre uma busca não pelas intenções do autor – reservada, talvez, a sala de aula distanciada do prazer – mas do corpo textual, que o conduz a fruição. No entre-lugar da cultura e de sua renovação, o ato dionisíaco da leitura é realizado tanto através de saltos por frases inteiras dentro da escritura, quanto pela apreensão de cada palavra que compõe uma obra. Dessa maneira, Barthes (2015) percebe a leitura na forma de uma deriva: o leitor é um sujeito anacrônico, clivado, atravessado pela emoção e pela razão, uma vez que a sua paixão (a leitura), encontra-se em condição de devir, junto a ele.

A leitura como deriva implica em destacar um aspecto das práticas de leitura literária do qual a formação de leitores tradicional se distancia: a subjetividade. Barthes questiona: “A emoção: por que seria ela antipática à fruição (eu a via erradamente toda do lado da sentimentalidade, da ilusão moral)? É uma perturbação, uma orla de desvanecimento”. (BARTHES, 2015, p.32). Desse modo, a deriva se contrapõe a leitura somente concebida pelo estudo das formas literárias, perspectiva que passou a perder força no século XX em razão da efervescência das teorias acerca da estética da recepção, dedicadas a ler o texto em sua relação com o leitor.

Em uma direção semelhante, dentro dos estudos da Escola de Constança, Wolfgang Iser (2002) dedicou-se à compreensão do texto como um jogo performativo, no qual o leitor participa da criação literária, encenando um mundo reinventado, que é descoberto a partir dos

---

<sup>2</sup> Tendo como ponto de partida a concepção barthiana de *textos escrivíveis*, Silvano Santiago (2000) demonstra os reflexos das assimilações realizadas pelas literaturas latino-americanas a partir do conceito de entre-lugar, espaço de meditação traiçoeira acerca dos clássicos, onde os leitores preenchem as lacunas e rearticulam os textos a partir da escrita. Para o crítico: “entre o sacrifício e o jogo, entre a prisão e a transgressão, entre a submissão ao código e a agressão, entre a obediência e a rebelião, entre a assimilação e a expressão – ali, nesse lugar aparentemente vazio, seu templo e seu lugar de clandestinidade, ali, se realiza o ritual antropófago da literatura latino-americana.” (SANTIAGO, 2000, p.26). Em certa medida, nosso trabalho aqui é o de ler este entre-lugar.

significados fraturados pela interação entre texto e leitor. Isso significa que os espaços do texto, longe de serem apenas representação da realidade (repetição), tornam-se, nessa perspectiva, parte da transformação do sujeito leitor e de seu mundo (diferença): “quanto mais o leitor é atraído pelos procedimentos a jogar os jogos do texto, tanto mais é ele também jogado *pelo* texto”. (ISER, 2002, p.115-116).

Desta maneira, no momento da leitura de um romance ou de um poema, o leitor transforma a obra literária através de sua performance, adentrando no jogo interacional da literatura, ao mesmo tempo em que é transformado por ela. Nessa perspectiva, a linguagem literária é jogada pela diferença, pela multiplicidade de sentidos, tal como Barthes argumenta: “no texto de prazer, as forças contrárias não se encontram mais em estado de recalçamento, mas de devir: é verdadeiramente antagonista, tudo é plural”. (BARTHES, 2015, p.40).

É parte do pensamento pedagógico contemporâneo a busca por um espaço democrático de formação de leitores, em que, na polissemia do texto literário, a multiplicidade das comunidades de leitores se entrelace. Como parte dessa busca, apresentamos aqui os conceitos que fundamentam nossa percepção do ato de jogar como uma aventura possível em aulas de literatura: o *roleplaying game*, o letramento literário, o texto do leitor, a performance e os círculos de leitura.

## 1.1 A pedagogia do Roleplaying Game

O RPG é um jogo de contar histórias. No jogo, cada participante contribui de seu modo na produção de ficções de autoria coletiva. Tradicionalmente, um dos jogadores assume a função do *mestre do jogo*, auxiliando a narração da história junto ao sistema de regras que o grupo escolheu jogar. Os outros jogadores são aqueles que interpretam os protagonistas da trama, tecendo diálogos e tomando as decisões que impulsionam os rumos do enredo. Nessa jornada, o sistema de regras determina as maneiras de contar o tipo de história escolhido. Se o grupo deseja construir uma narrativa de aventura, com muita ação, a trama será alinhada a um conjunto de regras em que os protagonistas do jogo possuam muitas habilidades. Caso a história preferida seja de horror, as regras podem direcionar os personagens a uma gradativa perda de sanidade à medida em que o grupo entra em contato com elementos sobrenaturais.

Nessa relação entre ficção e *game design* dos jogos de RPG, há um elemento de aleatoriedade geralmente constituído por dados ou cartas. Quando a narrativa chega a um impasse em que não se sabe se a heroína conseguirá usar seus poderes para atrapalhar os planos

do vilão ou em que as criaturas nas sombras se aproximam dos curiosos detetives, rolam-se dados ou se sacam cartas. O grupo de jogadores, com o suporte do livro de regras, conduz a narrativa de acordo com suas imaginações, interpretando juntos a aventura que está sendo contada. Transforma-se assim as operações matemáticas do sistema de regras do jogo em estruturas ficcionais próprias da arte literária.

Por isso, a interação lúdica do RPG dirige os jogadores a um teatro do improvisado, no qual a narrativa verbalizada é produzida por todos, na imprevisão da aventura. Um capítulo de uma história (uma sessão de jogo), comumente se inicia com os jogadores lembrando os acontecimentos jogados anteriormente e com o mestre do jogo descrevendo o espaço em que a ficção naquele momento é contada. Ao longo do jogo, obstáculos e surpresas são colocados pelo mestre para trazer complicações à trama, fazendo com que os jogadores precisem narrar com criatividade as ações de seus personagens, resolvendo assim as dificuldades propostas e, conseqüentemente, criando novas. Desse modo, outros capítulos e histórias são forjadas, narrativas essas que podem durar horas, meses ou anos de jogo. Para isso, é preciso que os jogadores trabalhem (e narrem) juntos.

Os personagens se desenvolvem a cada sessão, ganhando novos contornos a partir da interação dos jogadores uns com outros, com o mestre e o cenário de aventura. À medida em que as histórias são contadas, a única maneira de saber se os jogadores venceram ou não em um jogo de RPG é verificar se deram boas risadas em momentos cômicos, se sentiram em sua pele os momentos mais emocionantes. Há uma constante necessidade, portanto, de lidar com a multiplicidade e com as diferenças. A performance do RPG se dá quando subjetividades e conhecimentos se desenraizam em direção ao lugar dos outros, se interligam em uma ação criadora.

Desse modo, um grupo de RPG é um círculo de contadores de histórias. Poderíamos chamar também de um clube de leitores anônimos, conforme apresenta de maneira irreverente a professora Marisa Lajolo (2018). Trata-se de um espaço literário no qual se vive diferentes mundos, povoados por dragões, vampiros e robôs, que, interpretados pelos jogadores, se mostram demasiadamente humanos; onde a pergunta “*o que é a literatura?*”, que preenche inúmeras páginas de teses acadêmicas, é, de algum modo, insípida, pois nesse jogo entre tradição x ruptura, erudição x fruição, oral x escrito, erudito x popular, os leitores buscam renovar seu olhar sobre o mundo a partir do contato exuberante do humano com o mito. Dentro do círculo mágico do jogo, pode-se dizer sem medo de que toda literatura que povoa o mundo desses jogadores é feita para ser primordialmente *divertida*.

Da maneira como mostra Mircea Eliade (2016) acerca dos mitos, a renovação lúdica das histórias é um aspecto primevo da narrativa. Nessa instância, a ficção é contada em um eterno retorno, que cristaliza no imaginário os prazeres e ensinamentos dos mitos em sua relação interpretativa da realidade. O leitor constrói a narrativa e a narrativa constrói o leitor: eis a função humanizadora da literatura (CANDIDO, 2002), na qual, ao jogar com o texto literário, o sujeito expande sua visão de mundo, encontrando-se, de maneira empática, no lugar do outro.

De um ponto de vista histórico, Huizinga (2019) defende que a criação poética nasce *durante e enquanto* jogo. Para o autor, as características do jogo – uma atividade processada dentro de limites temporais e espaciais, seguindo determinada ordem e regras livremente aceitas, distante da esfera do utilitário – são manifestadas pela imaginação criadora da literatura, de maneira que é possível definir a poesia como um jogo com as palavras. Nas palavras de *Huizinga* (2019), a metáfora dá vida e movimento as coisas, abrindo caminho assim para a personificação:

Qual de nós não se viu várias vezes dirigindo-se a um objeto inanimado, por exemplo a um botão de colarinho recalcitrante, com a maior seriedade, atribuindo-lhe uma vontade perversa, censurando-o e injuriando-o por sua diabólica teimosia? Quem faz isso utiliza a personificação no sentido mais rigoroso da palavra. Contudo, não é habitual as pessoas confessarem sua crença no botão de colarinho como uma entidade ou uma ideia. O que acontece é simplesmente cair-se involuntariamente na atitude lúdica. (HUIZINGA, 2019, p.184-185)

Nos termos do *game design* contemporâneo, conforme apresentam Salen e Zimmerman (2012), o jogo surge de uma relação semiótica entre os jogadores e o sistema de regras chamada de interação lúdica significativa (*meaningful play*). Mover uma peça, dizer uma palavra, sacar uma carta, apertar um botão, jogar um dado, tudo isso, ou seja, tomar uma ação seguindo as regras de um jogo, por menor que ela seja, gera significados que transformam aquela atividade em uma narrativa em composição. Para os autores: “a interação lúdica significativa surge da ação coletiva dos jogadores contando histórias (...) Criar uma interação lúdica significativa é o objetivo do design de jogos bem-sucedido”. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p.50).

Portanto, é possível traçar uma função mitopoética do jogo: no momento em que o grupo de RPG se reúne em torno de seu livro de regras e das fichas de personagens, também está completando sua busca pela interação ficcional com o mundo ao redor, de maneira a ler e significar a experiência humana através dos signos da imaginação literária. É essa mesma necessidade que Petit (2009) encontra ao pesquisar sobre a relação dos jovens com a leitura:

Ler é a oportunidade de encontrar um tempo para si mesmo, de forma clandestina ou discreta, tempo de imaginar outras possibilidades e reforçar o espírito crítico. De obter uma certa distância, um certo “jogo” em relação aos modos de pensar e viver de seus próximos. Poder conjugar suas relações de inclusão, quando se encontram entre duas culturas, em vez de travar uma batalha em seu coração. Em termos mais gerais, é um atalho que leva à elaboração de uma identidade singular, aberta, em movimento, evitando que se precipitem nos modelos preestabelecidos de identidade que asseguram seu pertencimento integral a um grupo, uma seita, uma etnia. (PETIT, 2009, p.56-57)

Nessa direção, a interação sujeito-texto adquire uma função social em conjunto a sua função estética. A composição literária permite que, dentro de sua diversidade, as pessoas – jovens, no caso da pesquisa da autora francesa – se sintam incluídas em imaginários que historicamente são formados por modelos únicos de existência. No livre campo das literaturas, as identidades tomam forma de acordo com sua multiplicidade, encontrando, no democrático espaço da escrita literária, maneiras de se expressar. Por isso que, ao se democratizar o acesso a literatura, por meio do ensino, dá-se lugar às vozes dissonantes e invisíveis das sociedades.

No caminho de abrir espaço para a apropriação da linguagem literária, desde o final do século XX, pesquisadores brasileiros têm se dedicado a investigar a produção ficcional dos jogos de RPG a partir da pedagogia. Nessa direção, há pelo menos três marcos da pesquisa sobre RPG e leitura no Brasil que nos ajudam a relacionar o jogo ao ensino de literatura: o estudo do RPG como fenômeno da indústria cultural de Sônia Rodrigues (2004), os anais do I Simpósio de RPG & Educação ocorrido em 2002 e as pesquisas da professora Franciela Zamariam (2020) com o jogo no contexto de formação de leitores. Além destes, há uma diversidade de autores investigando o tema, com destaque para trabalhos na área do ensino de história e teatro. Com um número crescente de estudos, evidencia-se que o RPG pode caracterizar uma ferramenta lúdica singular de criação de histórias, mesmo no tempo dos jogos eletrônicos.

### **1.1.1 Do conto maravilhoso às crônicas vampirescas**

Ainda na década de 1990, Rodrigues (2004) defendeu a primeira tese sobre o RPG no Brasil. Partindo da proximidade entre o jogo e a literatura, em especial a escrita por Monteiro Lobato, a autora apresenta o jogo a partir de duas matrizes narrativas: o conto maravilhoso e o folhetim.

No primeiro aspecto, ressalta-se o parentesco na composição entre os enredos das narrativas de RPG e a morfologia do conto maravilhoso, tal qual foi sistematizada no

formalismo russo, a partir dos estudos de Vladimir Propp (1984). De acordo com o formalista, verifica-se nessas histórias uma ordem comum de funções de personagens que perfaz um enredo próprio do conto maravilhoso. A partir da situação inicial da história, ocorre: o afastamento do herói de sua casa, a imposição a ele de uma proibição, a transgressão dela, a busca do antagonista em causar danos ao herói ou a sua família, o desejo do herói de obter, a busca por esse algo, a submissão do herói a uma prova para conseguir obtê-lo, o contato do herói com a magia e sua condução até outro lugar, o confronto com o antagonista, que marca o herói quando este derrota seu vilão, chegando no regresso do herói, que passa por outras tribulações até alcançar o casamento e/ou sua subida a um trono.

Nessa direção, é possível identificar esses marcos estruturais do conto maravilhoso nas histórias jogadas nos cenários de fantasia de RPG. Investiguemos o RPG brasileiro mais popular, Tormenta (2020), que chegou recentemente a sua edição de 20 anos, e encontramos no capítulo dedicado ao mestre do jogo uma série de estruturas dentro das quais uma aventura de Tormenta20 pode ser construída. Na fase 1 (normalidade), o narrador introduz os jogadores ao cotidiano do cenário em que eles estão contando sua história, permitindo sua imersão em seus personagens. Na fase 2 (motivação), algo acontece dentro da situação normal e joga os personagens na ação, um chamado para a aventura que os leva a fase 3 (vitória parcial) quando o grupo de personagens combate um primeiro desafio ligado a ameaça principal que o espreita. Na fase 4 (informações e desenvolvimento), a investigação dos personagens leva a descoberta de mais detalhes sobre a ameaça, dentro do suspense que encadeia a fase 5 (derrota parcial) quando um revés põe os heróis a sentirem a ameaça do antagonista e a desenvolverem motivações pessoais para derrota-lo. Na fase 6 (condições para a vitória), o grupo de herói traça estratégias e explora oportunidade de lograr-se vitorioso no conflito final com o antagonista, na fase 7 (vitória total). Conclui-se a aventura com a fase 8 (resoluções, recompensas e ganchos) quando os heróis alcançam as consequências de sua jornada, o narrador apresenta novos ganchos e o grupo de jogadores se prepara para contar uma nova história.

Temos diante de nós a situação inicial, a parte preparatória, o nó da intriga, os auxílios ao herói, o percurso dele até o seu destino, quando confronta o vilão e volta para casa. Esse conjunto que nos remete ao mito homérico. No RPG, as formas do conto maravilhoso são refletidas nos guias usados pelos narradores para construir suas propostas de jogo desde a primeira edição de *Dungeons & Dragons* (D&D) e seu *Dungeon Master's Guide* (1979). A partir da raiz mitopoética do RPG, os jogadores compõem histórias que se interligam ao imaginário coletivo e seus símbolos desde a poética da antiguidade.

Uma segunda matriz narrativa da RPG, conforme Rodrigues (2004), é o folhetim. Uma vez que os espaços, situações e personagens arquetípicos se relacionam em uma série de episódios, mais ou menos conectados com a cultura popular na qual os leitores jogadores se inserem. Essa relação se dá historicamente também pela influência das histórias em quadrinhos e da *pulp fiction*, histórias publicadas em revistas baratas no começo do século XX. Nelas, identifica-se de forma predominante o tom de aventura ou de suspense que capturaram os leitores das bancas de jornal. Desses materiais, o RPG, através de Dungeons & Dragons recebe influência direta das narrativas de autores de folhetim como Robert E. Howard e H.P Lovecraft. Ao jogar RPG hoje, é possível ver que as histórias e regras de jogo também se entrelaça ao cinema, as séries de televisão, aos jogos de videogame, entre outros.

Nesse sentido, Rodrigues (2004) percebe na produção de RPG dos anos 90 um enlace entre os sistemas de regras mais jogados e as narrativas produzidas pela indústria cultural. Em D&D, o conto maravilhoso é narrado de um ponto de vista bélico, com os jogadores interpretando personagens de um mundo medieval e mágico, repleto de anões, elfos, gnomos, monstros e outras criaturas. Os personagens no sistema de regras de *D&D* são categorizados em classes: guerreiros, paladinos, guardiões, magos, clérigos, druidas, ladinos e bardos. Assim, cada classe se molda conforme os arquétipos dos romances de cavalaria e dos folhetins de aventura. A ação é estimulada por regras detalhadas sobre o uso de habilidades, perícias e magias, tornando a narrativa um campo não só de imaginação criadora, mas também de táticas de guerra, com o uso de miniaturas junto aos dados, usadas para simular batalhas épicas entre o bem e o mal.

Em uma perspectiva mais próxima do aspecto de criação literária do RPG, Rodrigues apresenta também o jogo *Vampiro: a máscara* como um sistema de regras que, além de estabelecer uma forte intertextualidade com as histórias góticas que o precedem, também se apropria de conceitos, cenários e estratégias narrativas da literatura para aperfeiçoar e inovar a experiência de jogá-lo. O livro não só oferece um conjunto de regras capaz de arquitetar a criação ficcional, como apresenta um cenário, isto é, um mundo punk-gótico próprio e baseado em obras literárias, nos símbolos míticos e religiosos e nos problemas sociais da contemporaneidade.

Os personagens do jogo são protagonistas de uma história patética dentro de um universo literário compartilhado por milhares de jogadores ao redor do mundo. Para usarmos os termos de Bosi (2013), ao estabelecer regras de gerenciamento da humanidade e da sede dos personagens, o livro direciona os jogadores a narrarem romances de tensão *mínima, crítica, interiorizada e transfigurada*, aspectos da literatura moderna. Os leitores de *Vampiro* jogam

conflitos em termos de oposição verbal; de resistência agônica às pressões de sua sociedade obscura; de evasão e subjetivação dos dilemas pessoais; de transmutação mítica de sua cruel realidade. A narrativa de RPG que ganha uma estrutura bélica e aventureira no *D&D*, adquire a constelação de prosa subjetivante (BOSI, 2013) em *Vampiro*.

O efeito dessas narrativas e regras de jogo no público é o estímulo à produção e recepção literária. Já em suas quintas edições, *D&D* e *Vampiro* hoje vendem milhões de livros com histórias pré-montadas e cenários compartilhados, junto com contos e romances. O jogador que facilmente conta uma história sendo apoiado pelo sistema de regras torna-se mestre de jogo, agenciando novos grupos a contarem suas histórias. De acordo com Rodrigues:

O jogo entra em lacunas que existem na nossa sociedade. O sucesso do RPG entre os jovens que tomam contato com o jogo já se verificou antes em narrativas como o folhetim do século XIX e, há muito mais tempo, em narrativas míticas. Isto se deve à presença de arquétipos, de tipos modelares, heróis, super-homens, enfrentando monstros ou inimigos. Esta é a marca principal das personagens do RPG, como foi antes a do folhetim histórico e, antes ainda, da epopeia. (RODRIGUES, 2004, p.154)

Nessa direção, a autora percebe no RPG uma pedagogia da imaginação capaz de formar leitores proficientes, viajantes hábeis dos mundos da literatura. Ao jogar com o imaginário dentro de uma abordagem coletiva, aprende-se sobre a realidade, relacionando-a com diferentes textos. Além disso, pode-se também pensar que a leitura junto ao RPG se perfaz pela análise comparativa entre obras. Através do apreço a intertextualidade, os jogadores se divertem enquanto tornam-se juntos parte de suas histórias favoritas. Isso porque, no jogo de RPG, a subjetividade de um leitor em formação toca a criatividade do outro, promovendo o que em nossa análise compreendemos como um espaço de formação de leitores.

### **1.1.2 RPG e formação de leitores**

Percebe-se ao abrir os anais do I Simpósio de RPG & Educação, ocorrido em maio de 2002, uma diversidade de palestras, mesas redondas e oficinas dedicadas a traçar diálogos entre os jogos de RPG e o cotidiano da sala de aula. Dentre as mesas redondas, encontram-se as falas das professoras Suzi Frankl Sperber e Andréa Pavão, pesquisadoras dedicadas a compreender a relação da leitura com o jogo.

Para Sperber (2004), assim como a literatura, o RPG é uma maneira de organizar a realidade vivida por nós, colocando-a diante de nossos olhos e ouvidos e, assim, perdendo o

medo emergente frente o desconhecido. Refere-se assim ao contar, conhecer e ler histórias como uma necessidade humana. Na esteira de Huizinga (2019), e de maneira semelhante a Rodrigues (2004), a pesquisadora chama a atenção para uma das características em comum do RPG com a poética: o símbolo.

Em paralelo com as leituras psicanalíticas dos contos de fada, Sperber (2004) lê os conflitos de uma narrativa de RPG como representações que apontam diretamente para a formação da subjetividade dos leitores jogadores. Desse modo, a violência bélica do D&D possui menos uma realidade a ser vivida do que um ato simbólico de luta e conquista definido no mundo interno dos alunos que contam a aventura. O drama existencial do vampiro em colisão com sua sede por sangue se remete mais diretamente a aqueles conflitos do sujeito ao longo das transformações da vida. Aponta-se aqui, junto ao aspecto literário do jogo, sua dimensão psicológica:

O RPG e a leitura podem ser entendidos como jogo que se re-significa permanentemente, e que indica os passos de uma iniciação e de uma elaboração de conflitos em luta no ser humano. O mal, ou dor, ou sofrimento que está em nós precisa e pode ser trabalhado. Antes de darmos conta do mal externo, precisamos dar conta do mal ou dos conflitos que estão em nós mesmos. O maior mal é o medo, e este pode ser elaborado a partir de leitura, jogo, criação, sempre e quando se alçam para o seu valor simbólico. Ambos permitirão uma melhor inserção do adolescente ou do jogador e leitor no meio em que vive. Para isso, é preciso ver as relações entre o jogo e seu mundo interno, e ambos relacionados a seu mundo simbólico e ao mundo real. Jogo, leitura, elaboração de conflitos internos serão instrumentos que ajudam a abrir brechas e a construir mecanismo de resistência no mistério da existência. (SPERBER, 2004, p.72-73)

Somando-se a fala anterior, a professora Andréa Pavão (2004) chama a atenção para o aspecto social da construção de narrativas dos jogos de RPG. Tomando como ponto de partida as reflexões de Chartier, a pesquisadora aponta para o RPG como prática de formação de comunidades de leitores, de forma a deslocar a leitura da condição de pretexto para estudar a língua e a introduzir aos estudantes como uma prática cultural lúdica. Dessa forma, sem traços de preconceito, os textos da cultura popular e da chamada cultura erudita circulam no jogo em uma *pilhagem narrativa* (RODRIGUES, 2004), instância na qual múltiplas histórias se montam em uma. Por isso, ao tornar-se parte de uma história, o leitor em formação também se vê como parte do vasto mundo da literatura.

As pesquisas de Pavão (2004) destacam o mestre de jogo como formador de leitores, uma vez que seu exercício é o de mediar a leitura literária. No momento em que conduz o grupo por entre os livros de regras e a ficção, o mestre auxilia os jogadores a equilibrarem o gosto pelo ato de ler com o prazer de jogar. O receio da autora é que, tornando-se parte das atividades

escolares, os jogos de RPG percam o seu caráter voluntário de jogo. Algo que, segundo a pesquisadora, indica a necessidade da pesquisa e da formação docente sobre a utilização do RPG na sala de aula. Nossa investigação é parte de um esforço coletivo em curso para contar histórias à medida em que se formam leitores no Brasil.

Em pesquisa recentemente publicada, Zamariam (2020) identifica, aplicando a prática do RPG com alunos do primeiro ano do Ensino Médio, uma maior abertura dos leitores ao universo plurissignificativo da linguagem literária. A pesquisadora observa que, ao interpretarem os personagens de Machado de Assis, no conto *A cartomante*, os estudantes criam no espaço do RPG um círculo mágico (HUIZINGA, 2019), no qual devem jogar com as regras do sistema (*game*), interpretando adequadamente seus papéis na história (*mimicry*), ao mesmo tempo em que, envolvidos com a narrativa, podem dar sentidos múltiplos à composição literária (*playing*).

A pesquisa de Zamariam (2020) destaca o aspecto literário das fichas de personagens, usadas para traçar características e habilidades. Por meio delas, o leitor-jogador constrói e identifica as formas de como contribuir na construção narrativa; as maneiras como expressar verbal e fisicamente os rumos que a trama toma; dando vida, passado e objetivo às estruturas literárias. Dessa maneira, a ficha de personagem é o documento em jogo que expressa o horizonte de expectativas (JAUSS, 1979) do leitor-jogador em seu processo para se tornar também leitor-personagem (ZAMARIAM, 2020).

Outro aspecto ressaltado pela pesquisadora é o do compartilhamento de significados. Junto aos companheiros, o leitor jogando RPG levanta inferências sobre os traços arquetípicos dos personagens, interage com a história e constrói estratégias de leitura para performar a narrativa – machadiana, no caso da pesquisadora – da forma mais adequada ao mundo que é imaginado no texto. Conforme a autora:

O compartilhamento experienciado no RPG é o mesmo de que sentem falta os leitores não proficientes, pois deixam bem claro que suas ações ainda se pautam na coletividade. Ao leitor maduro, ler sozinho pode ser suficiente, mas mesmo para este, o ato de compartilhar as próprias formulações com um grupo traz novas percepções do livro e de si mesmo. Com o RPG, é possível vivenciar esse senso de pertencimento a uma comunidade de leitores e construir novas significações do texto ainda no início da formação leitora. (ZAMARIAM, 2020, p. 129)

Desta forma, o RPG propicia aos leitores uma vivência coletiva com a interpretação da obra literária. Um professor com prática de mestre de jogo se torna capaz de agenciar a leitura interativa de inúmeros textos que, em um primeiro momento, podem parecer inalcançáveis pelos estudantes. Lendo a obra antes, durante ou depois do jogo, os estudantes não só se

vinculam afetivamente com a composição, como também se apropriam da linguagem literária que a perfaz para dar amplo significado a realidade para além da sala de aula. É esse aspecto de vivência literária do RPG que motiva os leitores a se encontrarem infinitamente em novas histórias, desenvolvendo juntos o que podemos chamar de letramento literário.

## 1.2 O jogo do leitor real

Hoje, diversas pesquisas encontram na concepção de letramento literário uma direção a seguir. No artigo *Letramento literário: para viver a literatura dentro e fora da sala de aula*, Graça Paulino e Rildo Cosson (2009) identificam o uso contemporâneo do conceito *letramento* para além de sua tradicional relação com o domínio tecnológico da escrita. Para os autores, podemos entender hoje o letramento como conjunto de práticas sociais, o que indica múltiplos letramentos ligados a pluralidade de interações sociais na modernidade.

Ao adentrarmos a esfera da leitura literária, podemos então identificar o letramento literário como “o processo de apropriação da literatura enquanto construção literária de sentidos” (PAULINO; COSSON, 2009, p.67). Essa concepção descreve não uma habilidade adquirida e transmitida, mas um o processo contínuo que acompanha o sujeito leitor durante toda a vida, recebendo as transformações de cada leitura significativa realizada. Para os pesquisadores:

É dessa forma que cada leitor tem o seu universo literário ao mesmo tempo que participa da construção, manutenção e transformação da literatura de sua comunidade, ainda que ocupando diferentes posições no sistema literário. (PAULINO; COSSON, 2009, p.67)

No singular curso do letramento literário, Paulino e Cosson (2009) identificam dois procedimentos: 1) a interação verbal intensa e 2) o (re)conhecimento do outro e o movimento de desconstrução/construção do mundo.

O primeiro procedimento diz respeito ao engajamento cotidiano do leitor à linguagem literária. No ato de ler, o sujeito passa a conviver com variações narrativas e estilísticas; com a atividade cíclica de interpretar a obra literária retornando a ela afim de traçar seus múltiplos significados.

Nessa interação, lê-se em três etapas, como define Amorim (2011): 1) a *análise*, momento de investigação da matéria verbal em que o leitor organiza na sua leitura as diferentes articulações da composição literária; 2) a *interpretação*, quando se relaciona os muitos sentidos

do texto literário à vida e pensamento dos seus leitores; e 3) a *compreensão*, instância na qual, após a leitura, o sujeito retém em si os significados da obra literária, não só a tocando, mas também sendo tocado por ela. A experiência da leitura, momento de cotejo do eu com o simbolismo literário, atravessa esses diferentes níveis do jogo entre a transfiguração e a realidade até chegar ao discernimento da luta expressiva com o mundo que é realizada dentro das formas do claro enigma literário.

Chegamos assim ao segundo procedimento do sujeito em letramento literário. No processo de compreensão do texto, o leitor também reorganiza o lugar do outro em seu imaginário, reinterpretando na linguagem literária o mundo a sua volta. Essa atividade faz com que cada sujeito leitor seja povoado culturalmente por inúmeros textos que contribuem na formação de sua identidade. Há aqui o caráter social e político da leitura literária. Para Paulino e Cosson:

a experiência da literatura amplia e fortalece esse processo ao oferecer múltiplas possibilidades de ser o outro sendo nós mesmos, proporcionando mecanismos de ordenamento e reordenamento do mundo de uma maneira tão, e às vezes, até mais intenso do que o vivido. (PAULINO; COSSON, 2009, p.69-70)

Para vivenciar o letramento literário no contexto de formação de leitores, os autores apontam para quatro práticas. Primeiramente, estabelecer na escola “uma comunidade de leitores na qual se respeitem a circulação dos textos e as possíveis dificuldades de respostas a leituras deles” (PAULINO; COSSON, 2009, p.74). Trata-se então de fornecer espaços nos quais os leitores tenham participação ativa na interpretação das obras. Nesse sentido, a formação de círculos de leitura, como veremos, efetiva o compartilhamento de leituras cotidiano.

Assim, uma segunda prática consiste na ampliação da relação dos discentes com a literatura. Conforme os pesquisadores, é preciso que os alunos alarguem os horizontes de manifestação literária para além do objeto livro, traçando relações com os textos da tradição oral e com demais composições artísticas. Evidencia-se assim como a literatura se faz presente na biografia dos leitores desde os primeiros momentos.

A terceira prática relacionada ao letramento literário é a interferência crítica cumprida pelo professor. É ela que vai ampliar o repertório de leituras de acordo com o patrimônio cultural da literatura brasileira, verticalizar a interpretação da obra literária em sua relação íntima com a linguagem e ligar a atividade escolar à vida social e à história. Com o auxílio do professor, o aluno levanta dados a partir do exercício contínua de leitura e os organiza de acordo com os contextos de produção e recepção do texto.

Nesse caminho, chegamos a quarta prática: o envolvimento com a escrita na interação com a literatura. Conforme Paulino e Cosson (2009), longe de objetivar formar escritores literários, a relação com a escrita se dá pelo exercício com as palavras, pela apropriação dos “mecanismos de expressão e estratégias de construção de sentidos que são essenciais ao domínio da linguagem e da escrita”. (PAULINO; COSSON, 2009, p.76). Nessa direção, assinala-se a importância de exercícios de paráfrase, estilização, paródia e outros no processo de interpretação da obra literária, recursos esses que vinculam, em um diálogo criativo, o aluno com a multiplicidade da linguagem literária.

Todos esses procedimentos conduzem o estudante a uma íntima relação com o texto que é estabelecida pelo entrelaçamento dos sentidos à subjetividade do leitor. É o caso dos estudos de Annie Rouxel e Gerard Langlade ao longo da última década sobre leitura subjetiva (LS) apontam para o papel da subjetividade do leitor no trajeto interpretativo do texto literário. De maneira semelhante ao que vimos no pensamento de Roland Barthes e na esteira da teorização de Umberto Eco, Langlade aponta o sujeito leitor como autor da singularidade da obra literária. Uma vez inacabada e plurissignificativa, a obra passa a existir, realmente singularizada, à medida em que “o leitor lhe empresta elementos de seu universo pessoal” (LANGLADE, 2013, p.35).

Em defesa do interesse pedagógico da dimensão subjetiva do ato de ler, Jouve aponta (2013) que toda leitura de um texto é também a leitura do sujeito por ele mesmo. Por isso, ler é menos uma saída do que um retorno a si, sob um outro ponto de vista. Dentro dessa perspectiva, Langlade (2008) denomina de *atividade ficcionalizante do leitor* os movimentos de recomposição subjetiva da obra ficcional realizados pelos leitores literários. Entendendo que a leitura literária vai além de operações racionais de compreensão, percebe-se que, se por um lado, o leitor de um texto ficcional pode, por projeções de valores e representações próprias, fazer adições ao que é posto na obra literária, por outro, também é possível que ele provoque supressões e modificações em sua escritura.

Dessa maneira, compõe-se *o texto do leitor*, que está relacionado de maneira intersubjetiva ao texto da obra, sendo a partir dela que o leitor traça sua recriação. A arte da leitura é percebida assim como uma atividade indissociável da arte da escrita: ler um romance é, portanto, escrever um outro romance em resposta. Conforme argumenta Rouxel (2013, p.51): “toda e qualquer leitura literária é a criação de um texto singular por um leitor singular”.

Se o leitor observa, na prosa poética de Guimarães Rosa, Riobaldo narrar: “Diadorim é minha neblina”. (ROSA, 1986, p.16) passa também a compor *sua* visão da imagem poética referida, seguindo os caminhos simbólicos de sua experiência. Assim, cada sujeito traz consigo

sua própria neblina. Para cada definição metafórica do que é o sertão, o leitor do romance de Rosa compõe no imaginário individual os fragmentos do espaço em que se desdobra a narrativa, dando-lhe cores, cheiros e imagens.

Essa é a atividade ficcionalizante do leitor: o processo pelo qual o leitor reconfigura o texto como parte de si (LANGLADE, 2008). Dessa maneira, próximo ao mar da literatura, “o corpo não traslada, mas muito sabe, adivinha se não entende. Perto de muita água, tudo é feliz”. (ROSA, 1986, p.21). Essa individual neblina que compomos singularizando a poética de Rosa é o que podemos chamar de o singular texto do leitor (LANGLADE, 2013).

Frente aos desafios didáticos na formação do leitor literário, Rouxel (2018) aponta para a leitura subjetiva como uma transformação das práticas de classe:

Ousar ler a partir de si! Trata-se essencialmente de permitir este ato de franquia e de descoberta de si pela qual o sujeito assume e se implica no jogo literário. O que está em causa é sua relação com a linguagem e com a literatura. Esta aqui não deve mais ser apreendida do exterior como um monumento a admirar; ela se torna uma prática ativa, um exercício do pensamento envolvido com a vida. (ROUXEL, 2018, s.p)

A leitura subjetiva evoca a expressão do leitor em sala de aula. Ao ler, propõe-se conjugar a leitura do texto literário com a leitura de si, relacionando a linguagem da obra com as sensações e imaginações que ela desperta. Os leitores podem trazer consigo, em cada leitura, um diário de bordo, onde escrevem seus diálogos com o texto em estudo. Isso equivale a pensar em um ambiente de formação de leitores na qual os sujeitos encarem a leitura como atividade de transformação de suas identidades literárias.

Nessa direção, Rouxel (2013) apresenta quatro arquétipos de identidade literária que ora se misturam, ora entram em conflito, dentro dos próprios sujeitos leitores: 1) o *escapista*, a figura do leitor que evade de si pela imaginação, avança rapidamente pelas linhas em busca do desenlace da intriga; 2) o *espectador*, a figura que busca no texto, antes de qualquer coisa, uma revelação sobre si mesmo; 3) o *boêmio*, o leitor que medita, divaga, devaneia pelo texto, o saboreando; 4) o *crítico*, leitor experiente que avança sobre as formas do texto, identificando seus efeitos. A autora ressalta que é prática institucional hierarquizar essas diferentes identidades, reprimindo-as e as modelizando. Com isso, a saída se mostra refletir acerca do papel dos afetos e da subjetividade na sala de aula, tornando as múltiplas maneiras de ler o texto na formação da identidade literária.

Ao investigarmos a utilização do RPG no ensino de literatura, evidenciamos o jogo como prática de letramento literário, na qual o sujeito performa seu texto do leitor, dando abertura para que sua subjetividade se forme em contato com a do outro. O estímulo a criar

histórias em sala de aula se vincula, portanto, a atividade ficcionalizante do leitor (LANGLADE, 2008), pela qual ele analisa, interpreta e compreende a obra literária, apropriando-se de sua linguagem. Destacamos o aspecto coletivo desse processo, o que nos conduz a pensar a função do grupo de RPG na formação dos leitores.

Nesse contexto, o mediador da leitura literária, lugar das participantes de nossa pesquisa, é parte da interação significativa entre jogo, texto e leitor. Ao atuar como narrador, o professor fornece uma arquitetura ficcional dentro da qual o leitor pode jogar com a literatura no cotidiano, conduzindo-o, como defende Cosson (2020), pela experiência da leitura de maneira a auxiliar que o aluno encontre os caminhos pelos quais deseja percorrer a interpretação. O autor argumenta que, além de o professor exercer o papel arquitetural e de guia da experiência, ele também cumpre a função de constituição de uma comunidade de leitores, ao passo em que compartilha e amplia as competências ligadas aos letramento literário no dia a dia escolar. Seguindo esse paradigma, podemos examinar a relação entre um grupo de RPG e um círculo de leitura.

### **1.3 A performance dos grupos de RPG como círculos de leitura**

A 5ª edição da pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2020) apresenta dados interessantes à reflexão sobre o panorama brasileiro de leitores: 26 % da população leitora afirma ler seus livros por tendo o *gosto* como principal motivação. Entre os gêneros lidos, HQs e RPG são apresentados juntos, compondo 11% do gosto daqueles que costumam ler. Indica-se com essas informações que, além de já haver o hábito de leitura dos jogos de RPG e seus cenários, o primeiro lugar elencado como motivação para leitura é o prazer que o leitor tem com as palavras. Trata-se, portanto, de um potencial a ser explorado no contexto pedagógico uma vez que, para além do ambiente doméstico, 23% da população leitora afirma ter a sala de aula como espaço em que costumam ler. Dentro dessa comunidade leitora, apenas 47% diz ir até o fim das obras, tendo a falta de tempo como principal impeditivo para a realização das leituras. Integrar o tempo escolar com o gosto pelo texto literário pode, portanto, configurar um caminho de expansão do alcance da apreciação das obras.

Em relação aos não-leitores, apenas 3% da população considerada não leitora costuma ir ao cinema, teatro, concertos e museus no tempo livre, enquanto que na população leitora este índice é de 8%. Nesse horário de ócio, 68% dessa mesma população afirma dedicar-se a assistir televisão, enquanto que a leitura de 55% dessas pessoas é direcionada para o aplicativo

*Whatsapp*. O que este levantamento demonstra é que a busca dessa parcela da população por experiências estéticas acontece em sua maioria pela mídia televisiva, uma procura que vai além do texto, mesmo dialogando de alguma forma com ele. A literatura é adaptada às novelas ou ao cinema; o texto dramático é representado pela performance teatral; o poema encanta o ouvinte através dos versos na canção. Mesmo que o sujeito não reconheça em si o prazer do texto, reconhece, de uma maneira ou outra, o prazer da performance.

Se é possível pensar na formação de leitores a partir da performance, é porque nela está atravessada uma outra noção fundamental no processo de singularização do leitor: a experiência. Jorge Larrosa (2002) a coloca como questão central em suas reflexões acerca da pedagogia contemporânea. Para o autor, “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca” (LARROSA, 2002, p.21). Nesse sentido, muitas coisas se passam na contemporaneidade, mas a experiência torna-se cada vez mais rara. Isso se dá, ao olhar de Larrosa, porque o sujeito moderno se encontra atravessado por quatro aspectos que o distanciam da experiência. Em primeiro lugar, o excesso de informação: confunde-se ser sábio com estar bem informado e na busca constante por informações novas e úteis, se perde de vista o estabelecimento de relações com aquilo que nos acontece. Em segundo lugar, a obsessão pela opinião: uma vez obtida a informação, para que essa se valide, é necessário ao sujeito moderno produzir opiniões. De certa maneira, quando se opina sobre tudo, pouco se tem de experiência.

O terceiro aspecto destacado pelo autor espanhol é a falta de tempo. Não é só exigido do sujeito moderno que ele esteja informado e opinando, mas também que esteja fazendo isso da maneira mais veloz e insaciável possível. Estimula-se, deste modo, uma sociedade da insatisfação que, ligada aos modos capitalistas de produção, evidencia ainda um quarto aspecto: o excesso de trabalho.

Para Larrosa (2002), a partir do momento em que se confunde experiência com trabalho, educa-se sujeitos que apenas se relacionam com o acontecimento do ponto de vista da ação. Tudo então se transforma em pretexto para fazer ou produzir algo. Em contrapartida a estes aspectos, o autor afirma: “a experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar” (LARROSA, 2002, p.24). É desse processo que surge o saber, não mais contido pelas telas da modernidade.

A experiência, diferentemente do ato mecânico do experimento, traça uma trajetória que entendemos aqui como a da formação de leitores:

Se a lógica do experimento produz acordo, consenso ou homogeneidade entre os sujeitos, a lógica da experiência produz diferença, heterogeneidade e pluralidade. (...) Além disso, posto que não se pode antecipar o resultado, a experiência não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem “pré-ver” nem “pré-dizer”. (LARROSA, 2002, p.28)

Portanto, no momento em que a leitura literária cessa e a percepção do leitor se dispersa para fora dos mundos da palavra, resta uma questão a ser respondida: naquele encontro com o texto houve uma experiência?

A decodificação das palavras de uma obra literária pode ser aprendida por mecanismos da repetição, pelo hábito de extrair, da forma mais exata, suas figuras de linguagem ou ordenações sintáticas. Contudo, pelo caminho da experiência, a leitura literária é muito mais vivida do que é aprendida. Nesse sentido, a experiência com o texto se constrói na maneira como a escritura literária desembaraça esteticamente alguém do cotidiano, seja confortando-o em meio às suas imagens, seja subvertendo suas linguagens (prazer/fruição). Por isso, a experiência estética, sendo parte do letramento literário, não pode ser somente representada pela instância da análise.

Um exemplo notável desta percepção é narrado nos primeiros anos de vida de Quaderna, no romance *A Pedra do Reino*, objeto de leitura de nosso círculo com as participantes. Especificamente, o momento em que o narrador participa das rodas de dança promovidas por sua Tia Filipa, na companhia de outros rapazes e moças, dentre as quais se encontra Rosa, menina morena que é alvo de seus olhares. No romance, quando em meio a prosa se entrecruza o poema da *Cantiga de La Condessa*, cantado por Tia Filipa, Quaderna passa a narrar uma de suas primeiras experiências com a poesia:

Tudo isto, juntamente com o desejo que eu sentia por Rosa, que foi minha escolhida, é claro, criou em mim uma exaltação que me jogou para o alto e para além de mim mesmo. O sonho e o sangue se misturavam num fogo só, incendiado pelo desejo, pela beleza da mocinha, pelos cantos, pela noite, pela lua e pelas estrelas. As palavras do canto marcavam-me mais ainda porque seu sentido era obscuro e estranho. Impressionado com o ouro, a prata, o mosteiro, o sangue, imediatamente tudo aquilo se tornava sagrado pra mim, sacralizado pela luz da lua, que me parecia, ela também, uma bola de ouro, molhada pelo sangue-de-aragão que pingava da noite no mato, à poeira de prata de sua luz. (SUASSUNA, 2017, p.92)

Ao passo em que as palavras do texto passam a habitar a singularidade do sujeito que as escuta ou as lê, num processo de subjetivação de enredos e imagens poéticas, podemos dizer que estamos diante de uma experiência. Quando o narrador de Suassuna rememora o poder

exercido pela *Cantiga de La Condessa* em sua infância, ligando o texto poético ao seu desejo pela menina Rosa, está se remetendo não só às suas competências interpretativas, mas ao prazer que une corpo e poesia no jogo performático da leitura literária. No movimento lúdico de seu corpo junto ao de Rosa, o personagem encontra seu texto do leitor. É através desse instante de sua meninice que Quaderna relaciona a paixão da literatura à paixão da vida.

O momento em que a experiência erótica do prazer do texto se entrelaça ao prazer dos corpos. O que, seguindo o pensamento de Paul Zumthor (2018) podemos chamar de performance:

ao ato de ler integra-se um desejo de reestabelecer a unidade da performance, essa unidade perdida para nós, de restituir a plenitude – por um exercício pessoal, a postura, o ritmo respiratório, pela imaginação. Esse esforço espontâneo, em vista da reconstituição da unidade, é insperável da procura do prazer. (...) A performance é o ato de presença no mundo e em si mesmo. Nela o mundo está presente. (ZUMTHOR, 2018, 62)

Oliveira (2018), ao refletir sobre a relação entre performance e ensino de literatura, propõe uma formação do leitor literário a partir da voz e da expressão do corpo, compreendendo o texto como jogo, território de aventuras interpretativas. De acordo com a estudiosa, que segue o mesmo caminho dos estudos de Iser, a leitura de um texto abre espaço para um campo performático, no qual a linguagem é reconfigurada e os seus signos, sendo fraturados, são também libertados.

A autora demonstra, por meio da proposta de mapas sonoros na leitura de poemas, como, ao ler em voz alta o texto *O bicho*, de Manuel Bandeira, uma comunidade de leitores pode encontrar diversas sonoridades em diferentes percursos interpretativos. Enquanto um leitor pode empregar um tom colérico ou desesperado diante das imagens de pobreza e fome do poema, outro pode declamar os mesmos versos em sons mais melancólicos. Nesse jogo, há inevitavelmente a convivência com o múltiplo e com o inesperado, pois estes fatores são determinantes na constituição do que podemos identificar como uma experiência performática.

Ao não saber o que virá na próxima página ou no verso seguinte, o leitor faz do vazio o seu jogo, sua aventura: “o mundo do texto, portanto, não simplesmente denota o mundo, mas o encena e o reinaugura”. (OLIVEIRA, 2018, p.245)

Por isso, para pensar a performance dentro de comunidades de leitores talvez seja também preciso entendê-la como movimento de corpos políticos. O corpo político do leitor, neste sentido, não é só espaço em que os afetos são produzidos, interligando o corpo linguístico à experiência humana, como também é o lugar onde a máquina literária faz mover os

procedimentos de *aesthesis* e *katharsis* (JAUSS, 1979), fluxos (inter) subjetivos que conectam o devir do texto ao devir do sujeito. Lendo em voz alta, deslocando seu corpo junto à obra literária, fazendo ecoar seus versos e enredos por outros corpos, o leitor confronta o medo do livro por meio da esperança da leitura. Não há como separar, nesta instância, as formas do texto das formas de vida, que afetam umas às outras cotidianamente em busca de emancipação. A performance, portanto, dá corpo ao impossível.

Sendo assim, pensar um método performático do ensino de literatura, como o faz Oliveira (2018), permite dar formas a esta pedagogia da leitura subjetiva, mais interessada em agenciar o letramento literário; em tornar a experiência com a obra uma instância de fruição, prazer e libertação. Tal perspectiva abre margem para pesquisas em recepção que investiguem as maneiras como os leitores interpretam o texto literário no conjunto de sua performance, encenando-o enquanto parte de suas realidades.

Identificando o círculo de leitura como “atividade de leitura independente em que grupos de alunos se reúnem para discutir a leitura de obra”, Cosson (2019) distingue três diferentes tipos de círculo: 1) o *estruturado*, que obedece uma estrutura previamente estabelecida, com roteiro para discussão e os leitores exercendo papéis bem definidos; 2) o *semi-estruturado*, onde não há propriamente um roteiro, mas orientações que guiam as atividades dos leitores; e 3) o *aberto ou não estruturado*, em que, sem seguir regras, a discussão toma corpo de uma conversa entre amigos ou familiares. Dentro dessa tipologia, o autor indica que, na escola, os círculos devem gradualmente passar do tipo mais estruturado ao menos, seguindo o processo formativo dos leitores.

Nesse processo, Cosson descreve a formação do círculo de leitura em três etapas. Na primeira, ocorre a preparação, quando há a seleção das obras a serem lidas, seguindo os princípios dos participantes e a sistematização das atividades, indo da disposição dos estudantes participantes até a organização de regras, junto a um cronograma. Na segunda etapa, acontece a execução. Nela, os estudantes engajam-se no ato de ler, compartilham suas interpretações através das discussões e registram suas leituras em diários de bordo. O terceiro momento é o de avaliação, quando se faz um balanço do que foi experienciado e o que pode ser melhorado nas atividades. Aprofundar-nos-emos nessas três etapas ao discutirmos o método de nossa investigação em sala de aula.

Pode-se dizer que os grupos de RPG se dispõem como círculo de leitura à medida em que se organizam mais ou menos seguindo esse processo, geralmente sendo disposto pelo mestre de jogo. Pelo seu caráter lúdico e, ao mesmo tempo, composto de regras, também é possível caracterizar o RPG como uma atividade semiestruturada que, em contexto escolar,

pode nos ajudar a imergir os estudantes no mundo da literatura. Nesse caso, no universo simbólico de Ariano Suassuna.

### 3. CAPÍTULO II:

#### O CASTELO DO TEXTO: O *ROMANCE D'A PEDRA DO REINO* COMO VIAGEM PELA LITERATURA

É por isso que eu não me abalara, ainda há pouco, quando os dois discutiam se a “Obra da Raça” deveria ser em prosa ou em verso: o Romance conciliava tudo! Para tornar a coisa ainda mais segura, resolvi entremear, na minha narrativa em prosa, versos meus e de Poetas brasileiros consagrados: assim, além de condensar, no meu livro, toda a Literatura brasileira, faria do meu Castelo sertanejo a única Obra ao mesmo tempo em prosa e em verso, uma Obra completa, modelar e de primeira classe!

*Ariano Suassuna*

Se no capítulo anterior defendemos o ato da leitura como processo criativo, cabe agora dedicarmos a investigar a ideia de que a obra literária em si talvez também seja atravessada pelos textos e estilos que a precedem, de maneira que adentrar o território de *A Pedra do Reino* possa ser também penetrar a infinidade do multiverso literário. Em sua *Teoria da Literatura*, Aguiar e Silva (2018) apresenta a literatura enquanto processo histórico de produção de um conjunto aberto de textos, que abarcam necessariamente a existência de variados mecanismos semióticos representativos dos períodos da história humana e de suas transformações. Para o teórico, em análise da correlação entre as obras que formam o que podemos chamar de a literatura, estes textos “não só podem representar, no momento histórico do seu aparecimento, uma novidade e uma ruptura imprevisíveis em relação aos textos já conhecidos, mas podem ainda provocar modificações profundas nos textos já produzidos, na medida em que proporcionam, ou determinam, *novas leituras* desses mesmos textos.” (AGUIAR E SILVA, 2018, p. 14, grifos nossos)

Portanto, na memória da literatura tudo cabe, seja como repetição, seja como diferença. Tais noções não se opõem de maneira nenhuma quando estamos falando da história literária. Antes disso, podem ser melhor descritas como faces do mesmo fenômeno que chamamos de texto. Ao mesmo tempo que uma obra se faz semelhante pela repetição, é seu modo de repetir que a circunscreve no jogo dialético da diferenciação, entre *o que* já está dito e *o como* nos falta dizer. Mas o que seria uma tal memória literária? Um homérico banco de dados a que recorrem os autores, sujeitos processadores de texto de nossa modernidade? Um patrimônio alexandrino, comum a humanidade, tornado acessível por meio do inconsciente coletivo? Ou seria o fantasma que assombra os homens de letras com seu eterno retorno, pondo a literatura numa condição perene de autorreferenciação? Diferentes hipóteses podem ser levantadas para ler diferentes estilos.

Aguiar e Silva (2018) identifica três tipos de elementos que constituem o que podemos chamar da memória do sistema literário. Primeiro, há sua *natureza meta-histórica*, que compreende elementos inscritos na esfera da semiose biológica, isto é, símbolos, mitos e arquétipos cristalizados no imaginário ao longo da história das civilizações. Adiante, identifica-se também elementos de uma *ordem lógico-semântica*, firmados nos estilos literários, tanto no plano do conteúdo, quanto no plano da expressão. Um terceiro tipo seria de *natureza histórica*, elementos (re)produzidos sob influência da dinâmica das épocas. Presentes na dinâmica dos textos literários, esses aspectos se encontram inter-relacionados dentro de uma tensão constitutiva e contínua, marcada pela conservação e inovação na comunicação literária.

O discurso poético é visto, portanto, como um discurso de reuso. Para o autor, a memória do sistema se configura como um contexto de multiplicidade, atravessado por formas difusas que, tomando os textos como referentes, produzem conexões mais ou menos motivadas. Pela perspectiva da recepção, tal mecanismo semiótico possibilita ou interdita a leitura literária, ora quando a memória do sujeito receptor encontra os caminhos que ligam uma obra a outra, ora quando as relações são mutuamente exclusivas ou de áreas de intersecção reduzidas.

Para Samoyault (2008), a literatura é escrita junto a lembrança daquilo que já foi escrito. Tal trabalho de reescritura conduz ao intertexto, espaço no qual a poética torna-se inseparável da hermenêutica. Todo texto constitui desse modo uma biblioteca construída entre a leitura e criação literária. A partir da tipologia teorizada por Genette, a autora propõe perceber a intertextualidade em dois tipos de operações adjacentes às práticas de citação, plágio, pastiche e paródia. Além destas, primeiramente, podem ser denominadas operações de *integração* aquelas em que o texto absorve mais ou menos o texto anterior, instalando-o em sua biblioteca. Dentro desse tipo temos a *integração-instalação*, em que a presença do texto anterior aparece por citação marcada ou referência precisa e direta; a *integração-sugestão*, na qual o intertexto é sugerido, mas não desenvolvido, como é caso das alusões; e a *integração-absorção*, quando o texto anterior é de tal forma absorvido na intertextualidade que não se encontram marcas distintivas que permitam identifica-lo. Neste último caso, podemos nos defrontar seja com a presença enigmática de referências integradas ao discurso literário, de maneira a demandar uma profunda investigação das conexões textuais, seja com o plágio, quando as distinções entre as obras se tornam tão ínfimas que entramos no terreno jurídico.

Um segundo tipo de operações intertextuais são as *de colagem*, nas quais o texto anterior é posto ao lado do texto lido, prevalecendo a dissociação sobre a absorção. Esta ação pode ocorrer *acima* do texto, por meio da epígrafe, que introduz uma obra em diálogo com outra, ou *no meio* dele, quando uma obra anterior se instala sem ser absorvida, geralmente através de parágrafos distintos.

Logo, a intertextualidade torna-se “o resultado técnico, objetivo, do trabalho constante, sutil e, às vezes, aleatório, da memória da escritura.” (SAMOYAULT, 2008, p.68). De modo que é instituída no conjunto da literatura como processo histórico, como reconhecimento ao cânone e como estilo de discurso. Estas distinções a inserem tanto em uma dimensão melancólica da atividade literária, quanto em uma dimensão lúdica.

Uma dimensão melancólica, pois, em última instância, chegamos à conclusão de que tudo já está dito; de que, como escreve Northrop Frye (2013, p. 219), “qualquer estudo sério de literatura logo mostra que a diferença entre o poeta original e o imitador é simplesmente a de

que o primeiro é mais profundamente imitador”. Nos termos do autor de *Anatomia da crítica*, o poeta que criativamente compõe seu texto, dentro do sistema simbólico em que se manifesta a literatura, não seria algo como o pai ou mãe do poema. Antes, seria, na melhor das ocasiões, a parteira ou o útero que o desenvolve, pois, indissociável do seu aspecto social, a literatura pode ser compreendida como uma técnica de comunicação realizada por meio do jogo com os arquétipos, as unidades do imaginário, símbolos que ligam um texto ao outro e que auxiliam os leitores a, de certa maneira, integrarem sua experiência literária.

A noção de poeta como imitador, em Frye, conduz à conclusão de que o fazer literário está constantemente pondo a experiência humana imediata em modelos mais ou menos delimitados por obras precedentes, tidas como clássicas, em função de sua busca por novidade. Nessa direção, torna-se nula a ideia de que a literatura progride ou se aprimora de maneira semelhante ao que ocorre com o saber científico. Em um ensaio posterior ao *Anatomia*, o autor explica:

“Não estou dizendo que não há nada de novo na literatura; estou dizendo que tudo é novo, mas também reconhecível como a mesma espécie de coisa que o velho, assim como um novo bebê é genuinamente um novo indivíduo, mas também um exemplo de algo muito comum, um ser humano pertencente à mesma linhagem que o primeiro dos seres humanos. (FRYE, 2017, p.38)

Essa marca atemporal da obra literária é parte do pensamento de Ariano Suassuna quando este afirma, contra as acusações de que o regionalismo seria um assunto ultrapassado, que:

um estilo não se liga somente à momentânea predominância histórica de que gozou neste ou naquele momento: é uma posição que pode ser adotada com a maior liberdade por qualquer artista, em qualquer momento, sem preocupações de moda ou de anacronismo”. (SUASSUNA, 2008, p.45)

Com tudo já dito, encontramos-nos no vale arquetípico e melancólico dos plagiários, em que escritores como Robert Burton e Charles Nodier se viram cercados pela memória coletiva do sistema literário. Escreveu o último: “vocês gostariam, repito, que eu inventasse a forma e o fundo de um livro! Que o céu me ajude! Condillac diz em algum lugar que seria mais fácil criar um mundo do que criar uma ideia” (NODIER, 1812, apud SAMOYAUULT, 2008, p.71)

Nessa direção, sem nenhuma oposição entre o inédito e o já dito, a renovação que uma nova obra literária institui no centro daquelas que a precederam está no que é dito de maneira

diferente. Desse ponto de vista, a tarefa do escritor se constitui em abrir-se à memória da literatura e nela encontrar a ressonância de sua voz. O mundo sobre o qual escreve Nodier é o mundo do estilo, a organização simbólica feita pela memória individual inserida na memória do sistema. Em suma, o cosmos dentro do qual o autor compõe de alguma forma o seu modo de dizer. É identificando o mundo do escritor como espaço das análises estilísticas que Emil Staiger (1975, p.140) afirma: “um verdadeiro poeta tem seu estilo próprio, isto é, seu próprio mundo”.

Dessa maneira, logo compreendemos a dimensão lúdica da memória da literatura, percebendo que, antes do contentamento melancólico com a memória, a obra literária se faz do jogo com os modelos e referências do sistema, reapropriando-se das imagens arquetípicas da biblioteca literária. Jogo este em que aparece, como parte do fazer literário, a figura do leitor. Sobre isso, Samoyault (2008) identifica quatro planos em que a atenção do leitor é solicitada pelo intertexto: sua memória, sua cultura, sua inventividade interpretativa e seu espírito lúdico.

O ato da leitura se configura assim como um trabalho de profundidade, no qual o encontro com os fenômenos intertextuais ocorre tanto a partir da identificação das estruturas do texto literário quanto na subjetividade. Uma vez consciente do exercício dialógico do discurso literário, o leitor interessado no contato com a memória da literatura parte, hora ou outra, de um “levantamento dos índices dispostos no texto” (SAMOYAULT, 2008, p.92), estratégia que o leva a buscar as operações de interação e colagem dispostas na obra literária; a perceber os elementos tipográficos e paratextuais que ligam texto a outro; e, se desejar, também a interpretar as paródias com as quais um autor joga lendo o estilo de outro.

A paródia, conforme a autora explicita se valendo da tipologia de Genette, “transforma uma obra precedente, seja para caricaturá-la, seja para reutilizá-la, transpondo” (SAMOYAULT, 2008, p.55), sendo assim um exercício que pode tanto satirizar uma obra quanto homenageá-la ou ler a realidade contemporânea por meio de suas palavras. Tal procedimento é muito comum na literatura popular, como é nos folhetos de cordel que, costumeiramente, retomam os enredos e estilos literários de obras do cânone.

Tudo isso demanda um leitor instruído, capaz de conservar e mobilizar saberes literários e extraliterários, aspecto comumente destacado entre os parâmetros educacionais que constituem os documentos curriculares responsáveis por nortear o ensino de literatura no Brasil<sup>3</sup>. Leitor este que não apenas se forma nas salas de aula, mas também nas feiras literárias

---

<sup>3</sup> Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), são dispostas entre as competências específicas de linguagens e suas tecnologias para o ensino médio: “1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos

em continuo crescimento no solo nacional e nas inúmeras manifestações culturais que recorrentemente ligam a cultura popular à cultura erudita.

É nesse contexto que investigamos a recepção do *Romance d'A Pedra do Reino*, no contato direto com os leitores reais, sujeitos imersos no (hiper)intertexto da literatura contemporânea, lendo e interpretando a obra junto aos jogos de RPG. Traçando relações entre a narrativa romanesca e a ficção produzida ao jogar, a leitura acontece pelo intertexto, em sua dimensão mais lúdica e interpretativa. A brincadeira percebe os sentidos da obra e, em contrapartida, os sentidos brincam em sua plurissignificação através do jogo. Nessa direção, um texto lido é ponto de partida para contar infinitas histórias - diálogo que perfaz a própria formação do que chamamos literatura - e é ponto de chegada para o leitor que se debruça em meio aos textos que interligam este grande emaranhado de obras. A paródia, portanto, se torna também processo lúdico significativo no qual um sujeito leitor interpreta as obras literárias a sua volta através da criação literária (atividade ficcionalizante do leitor).

Dedicamo-nos aqui a perceber a obra de Suassuna em duas das várias pontes intertextuais construídas no texto. Em ambas abordagens, valemo-nos da anatomia da crítica literária de Northrop Frye (2013), indo da crítica histórica de sua teoria dos modos até o exercício da crítica arquetípica, constituída pela teoria dos mitos. Delimitamos como escopo de análise os folhetos lidos pelas participantes da pesquisa, de maneira a fundamentar a análise de seus diários, que apresentamos no quarto capítulo. Nesse caso, a primeira abordagem corresponde aos folhetos II e III, enquanto o segundo tópico parte do folheto IV. Temos, ainda, o primeiro folheto do romance como texto perpendicular às duas abordagens, tendo sido objeto de leitura no primeiro encontro do círculo de leitura.

Primeiramente, lemos o romance como encruzilhada fantástica entre o popular e erudito, escrito enquanto leitura historiográfica da literatura brasileira. Em seguida, analisaremos o romance como enigma cifrado pela ficção, capaz de, jogando com a multiplicidade de sentidos, tornar-se ao mesmo tempo confronto e idealização do real, em sua travessia mitopoética pela literatura popular e erudita. Verificando os dois tópicos como

---

diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. [...] 6. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.” (BRASIL, p.490). Assim, por meio da mobilização de saberes, se associa compreensão crítica e histórica da cultura à fruição estética, como competências fundamentais à formação cidadã.

aspectos da estrutura literária estudada, poderemos, nos capítulos seguintes, descrever os caminhos escolhidos para lê-los com as participantes e investigar a recepção da obra literária.

## 2.1 Um romance, múltiplas aventuras

Em um castelo de dois reinos, encontra-se o leitor junto a obra de Ariano Suassuna. Nesse entre-lugar, como o perceberia Silviano Santiago (2000), há múltiplas portas adornadas pela heráldica da literatura clássica ao mesmo tempo que produzidas pela matéria da poética popular. O leitor adentra uma das portas e penetra uma complexa estrutura que interliga as outras portas por meio de salas que contam histórias moldadas através das eras pelo sabor da cultura oral amalgamada ao labor da escrita. Esse castelo é o que no RPG mais clássico, D&D, chamaríamos de *dungeon*, ou masmorra. Espaço de aventura no qual o leitor adentra para explorar significados, desvendar enigmas e confrontar seus monstros.

O *Romance d'A Pedra do Reino* é narrado por Pedro Dinis Ferreira Quaderna, homem que se encontra preso em Taperoá por envolvimento em um conflito político o qual o narrador chama de Demanda Novelosa do Reino do Sertão. Trama essa que tem relação com a chegada de um jovem filho de fazendeiro, o Rapaz do Cavalo Branco, na cidade. Narrado como uma confissão, em diálogo com um corregedor, os episódios de *A Pedra do Reino* constroem um universo mitopoético próprio a começar da maneira como Quaderna percebe e narra o sertão paraibano:

Da terra agreste, espinhenta e pedregosa, batida pelo Sol esbraseado, parece desprender-se um sopro ardente, que tanto pode ser o arquejo de gerações e gerações de Cangaceiros, de rudes Beatos e Profetas, assassinados durante anos e anos entre essas pedras selvagens, como pode ser a respiração dessa Fera estranha, a Terra – esta Onça-Parda em cujo dorso habita a Raça Piolhosa dos homens. Pode ser, também, a respiração fogaosa dessa outra Fera, a Divindade, Onça Malhada que é dona da parda, e que, há milênios, acicata a nossa Raça, puxando-a para o alto, para o Reino e para o Sol. (SUASSUNA, 2017, p. 35)

O espaço literário mitificado nas palavras de Quaderna é apresentado como mescla do sertão com os homens que o habitam, construído por suas crenças e vivências, elevado pelo seus simbolismos. É para cantar esse lugar, que é espaço e povo, que Quaderna tece sua narração. Sendo cosmos literário ela própria, a ficção quadernesca é o contar de uma busca do narrador, descendente da tragédia da Pedra do Reino, por declarar-se enquanto Gênio da Raça Humana, como os grandes escritores que o precederam. Assim, o ato de narrar aparece-nos

como processo que circunscreve o homem na história, uma vez que ele traça sua experiência como parte das jornadas humanas. A obra literária é, desse modo, a arquitetura de um cosmos instaurado na memória. Assim reflete Quaderna ao imaginar a sua obra literária:

Seria um Reino literário, poderoso e sertanejo, um Marco, uma Obra cheia de estradas empoeiradas, caatingas e tabuleiros espinhosos, serras e serrotes pedreguentos, cruzadas por Vaqueiros e Cangaceiros, que disputavam belas mulheres, montados a cavalos e vestidos de armaduras de couro. Um Reino varrido a cada instante pelo sopro sangrento do infortúnio, dos amores desventurados, poéticos e sensuais, e, ao mesmo tempo, pelo riso violento e desembandeirado, pelo pipocar dos rifles estralando guerras, vinditas e emboscadas, ao tropel dos cascos de cavalo, tudo isso batido pelas duas ventanias guerreiras do Sertão: o cariri, vento frio e áspero das noites de serra, e o espinhara, o vento queimoso e abrasador das tardes incendiadas. Nas serras, nas caatingas e nas estradas, apareceriam as partes cangaceiras e bandeirosas da história, guardando-se as partes de galhofa e estradeirice para os pátios, cozinhas e veredas, e as partes de amor e safadeza para os quartos e camarinhas do Castelo, que era o Marco central do Reino inteiro. (SUASSUNA, 2017, p. 121)

Escrita por um romancista, dramaturgo e poeta, *A Pedra do Reino* é uma aventura constante pelos três gêneros poéticos clássicos. Seja pelo percurso patético de seu narrador em relação a sua tragédia de homem naturalmente ligado as angústias de seu território, pela matéria cavalheiresca dos conflitos entre vaqueiros e cangaceiros entoados pela épica quadernesca, ou pelos episódios cômicos em que a obra descortina a sociedade sertaneja. Destarte, para pensar os significados da narrativa romanesca, é preciso que pensemos também nos variados modos com os quais Quaderna narra a si e as aventuras que ocorrem em seu reino literário.

Para Northrop Frye (2013) é possível realizar uma crítica histórica da literatura a partir dos modos de ficcionais com os quais se transfigura a realidade por meio do imaginário literário. Podemos investigar em nosso arcabouço literário histórico modos com os quais se tecem enredos, classificados a partir do poder de ação do herói. Temos:

- 1) O mito: o herói é representado como um ser superior em espécie, tocando o aspecto de divindade.
- 2) O romance: o herói é representado como um ser superior em grau aos outros homens, capaz de ações maravilhosas e de suspender levemente as leis naturais por onde passa, embora seja identificado como um humano.
- 3) O mimético elevado: o herói é superior em grau em relação aos outros homens, mas não a seu ambiente natural. Aqui, o herói é um líder ainda suscetível às críticas e às leis naturais.

- 4) O mimético baixo: o herói é um de nós, respondendo as percepções e probabilidade da humanidade e da existência dos outros homens.
- 5) O irônico: o herói é inferior em força ou inteligência, sujeito a frustração e ao absurdo. Os outros homens podem ter a impressão de olhar de cima para baixo quando o veem.

Ao refletir sobre esse quadro de modos, Frye (2013) afirma que a ficção europeia dos últimos quinze séculos percorre uma constante mudança em seus modos centrais, indo gradativamente para a parte de baixo da lista, chegando facilmente a centralidade do modo irônico. Isso partindo, é claro, de aspectos não só históricos como culturais. Uma vez que, para o autor, onde a religião é teológica e há a divisão entre a natureza humana da natureza divina, é facilmente perceptível a predominância primordial do romance, presente nas lendas de cavalaria, de santidades, nos contos das Mil e uma Noites e nas histórias de juízes e profetas. Ora, como se constrói a prosa quadernesca seguindo essa tipologia de modos?

Logo nas primeiras páginas da obra, é possível ler o sertão mitificado, posto simultaneamente como Paraíso, Purgatório e Inferno. (Entre) Lugar composto pela Terra, a Onça Parda, e pela Divindade, a Onça Malhada. Em tal território, edificam-se vilas, reinos e impérios, formados por homens de uma “raça piolhosa”, hora ou outra elevada pelas figuras perseguidas por Quaderna, os Gênios da Raça: “É que, como diz o Doutor Samuel Wandernes, ‘os Poetas são verdadeiros visionários’, isto é, gente que vê visagens e assombrações, como Antônio Conselheiro via as dele, no Império pedreoso e sitiado de Canudos” (SUASSUNA, 2017, p. 38). Assim, a magia aparece na obra de Suassuna ora cristalizada no solo sertanejo, ora enraizada na capacidade dos homens em transfigurá-lo pela poesia.

Desse modo, temos o espaço literário de *A Pedra do Reino*, conforme apresenta Ligia Vassallo (1993): um sertão medieval. Definido dessa maneira pois toma para si a medievalidade advinda da cultura popular e da erudita, em seus aspectos formais e temáticos. Para a pesquisadora, o caminho estruturado para essa característica é o da intertextualidade, via pela qual a obra retoma ao mesmo tempo o teatro religioso e o folheto de cordel; o romance de cavalaria e a cantoria popular; a heráldica medieval e a xilogravura sertaneja. Essas características se unem como um projeto estético político que marca a trajetória do Movimento Armorial. Para Vassallo (1993), encontramos na obra de Suassuna:

a retomada de uma herança cultural assinalada por sua perenidade; a reafirmação da originalidade regional; a renovação dos modelos formais por meio de uma temática nova; o recurso a formas populares em obra não popular; a passagem do oral ao

escrito, ou seja, a reelaboração erudita a partir de um modelo popular. (VASSALLO, 1993, p.27)

Nesse encontro entre o sublime e o grosseiro - o elevado e o reles – Quaderna, herói do romance, se configura como uma das principais chaves interpretativas para a investigação do estilo da obra. Uma vez que a composição de Suassuna, em seus variados episódios, conduz seu leitor por entre o trágico e o cômico, torna-se necessário analisá-lo a partir de pelo menos duas perspectivas. Uma pela qual o narrador se mostra como o herói trágico dos impérios da Pedra do Reino, outro como o herói cômico, advindo daquilo que Suassuna identificava como o Brasil-Real, descortinando as tramas burlescas de um Brasil-Oficial.

Em uma dimensão trágica, o herói de *A Pedra do Reino* se caracteriza através da figura do *Epopieta*, que entoa o romance da chegada do Rapaz do Cavalo Branco na Vila de Taperoá, este último correspondente ao herói do romance. No Caso da Estranha Cavalgada, folheto II da obra, o Rapaz é narrado por Quaderna em meio a carretas com diversos animais que o seguem junto aos homens sertanejos. Defende Frye (2013) que é comum ao herói do romance a vida passada junto a natureza, sobretudo aos animais que simbolizam o romantismo incurável: cavalos, cães e falcões. No caso de Sinésio, o Alumioso, acompanham ele as onças - mitificadas conforme vemos desde a introdução da obra - e os gaviões, animal que mais adiante no romance é responsável por conceder a Quaderna suas viagens proféticas acerca da aventura de Sinésio.

Entoa-se na prosa, misturando-se aos versos de Amador Santelmo em *Vida, Aventuras e Morte de Lampião e Maria Bonita*, um príncipe visto por Quaderna como elemento somente discernível através da arte literária: “Cercava-o, efetivamente, uma atmosfera sobrenatural, uma espécie, de ‘aura’ que só mesmo o fogo da Poesia pode descrever e que, mesmo depois de sua chegada, ainda podia ser entrevista em torno da sua cabeça, pelo menos ‘por aqueles que tinham olhos para ver’”. (SUASSUNA, 2017, p. 48)

Ao ver o que os outros homens não podem realizar, é cantando os passos desse herói de romance que Quaderna busca alçar-se ao posto de Gênio da Raça, assumindo o cargo de *Epopieta*. Essa designação traz ao personagem, valendo-nos da tipologia de Frye (2013), a aura de herói mimético elevado. Daí a escolha do narrador pelo romance como modo de contar sua épica, que tragicamente se converte em confissão frente o Sr. Corregedor. Não deixa por isso de ser romance no sentido mitopoético proposto, uma vez que torna o tabuleiro sertanejo no qual ele se encontra um espaço que se eleva simbolicamente junto a seus poetas e animais. É pelo jogos dos símbolos e desejos que Quaderna, narrador de Suassuna, transfigura o real para lê-lo e convertê-lo em literatura. Para Frye (2013):

Ele (o romance) faz que o medo do que está distante, ou terror, transforme-se no aventuroso; o medo do que está próximo, ou horror, no maravilhoso; e o medo sem um objeto, ou angústia (Angst) em uma melancolia pensativa. Faz que a piedade quanto ao que está distante, ou preocupação, se torne o tema do resgate cavalheiresco; a piedade quanto ao que está próximo, ou ternura, em um encantamento lânguido e descontraído; e a piedade sem um objeto (que não possui nome, mas é um tipo de animismo, ou o tratamento de tudo na natureza como se tivesse sentimentos humanos) em fantasia criativa. (FRYE, 2013, p. 151)

Somente à medida em que os episódios narrados se misturam com a realidade sertaneja próxima dos personagens, é que, hora ou outra, o leitor de Suassuna pode ler Quaderna também como um herói comum, pertencente a sua comunidade de pensadores sertanejos (mimético baixo) ou ainda como herói isolado por sua fraqueza, incapaz de sentar-se para escrever a epopeia sobre a qual tanto fala (irônico).

Se, conforme os estudos de Santos (2009), podemos ler os personagens da prosa suassuniana seguindo três arquétipos de herói – o vaqueiro, o cangaceiro, e o santo -, na construção do narrador de *A Pedra do Reino*, também podemos ver se desenvolver na amplitude do texto romanesco a convergência de diferentes modelos heroicos na multiplicidade de um personagem. As palavras de Quaderna encantam a própria figura enquanto vaqueiro, que, mesmo ordinário, sai vitorioso dos desafios através da coragem; como cangaceiro, que confronta solitariamente a sociedade injusta ao seu redor; e na forma de santo, capaz de catalisar o sofrimento do seu grupo social, propondo uma nova visão social. Herói de múltiplas aventuras uma vez que é poeta. Sendo assim, na representação do *epopeieta*, configura-se homem trágico composto pela arte literária.

Em sua dimensão cômica, é possível ler ainda o personagem de Suassuna a partir de sua figura de *Decifrador*. Ao ser apresentada ao seu leitor, *A Pedra do Reino* é descrito enquanto “romance-enigmático de crime e sangue” pois o seu percurso é o da cifra que chega ao leitor fazendo colidir fantasia e realidade. Como em uma comédia shakespeariana, é possível ler na prosa de Suassuna a luta entre dois planos de existência, sendo o primeiro deles o nosso próprio mundo e a sociedade repressiva *piolhosa* que o habita, enquanto um segundo plano é o do divino, encantado e idílico. No romance, Quaderna é o herói andarilho que caminha as duas dimensões.

Se enquanto herói trágico, o narrador se mostra enquanto cavaleiro do romance de cavalaria, em sua faceta cômica, ele é o esperto e carismático pícaro comum das novelas picarescas. De maneira que passeia pelo mimético elevado e o irônica a compor o enigma

encantado da pedra do reino. Tal enigma de dois planos de existência se constrói no personagem por meio de duas figuras emblemáticas da obra que se tornam mentores do narrador suassuniano: Professor Clemente e Doutor Samuel. O primeiro sendo criador do Oncismo, corrente que se dedica a mostrar literariamente a realidade como ela o é, em suas angústias, e o segundo sendo fundador do Tapirismo Ibérico do Nordeste, que busca transfigurar o real através do ideal. Sendo miscelânea dos dois estilos, a narração de Quaderna apresenta os conflitos bélicos e políticos do sertão misturando-os a elementos considerados pelo narrador como *armoriais*:

É verdade que o Frade trazia era um mosquetão. Mas como este não cabia na métrica, Lino Pedra-Verde transformou-o num rifle, no “folheto”. E é aí que eu, apesar de partir “da realidade rasa e cruel do mundo”, como Clemente, dou também razão a Samuel, quando diz que, na Arte, a gente tem que ajeitar um pouco a realidade que, de outra forma, não caberia bem nas métricas da Poesia. (SUASSUNA, 2017, p.57)

O sertão sagrado e profano descortinado por Quaderna é tão real quanto encantado, pois ao mesmo tempo em que o texto é tecido por diversas referências históricas a história nordestina, nada se recua do toque da poesia. Para Santos (2009), a unidade profunda entre o mito e o real no texto suassuniano cumpre a função de traduzir em epopeias a sucessão de tragédias na história sertaneja. Sendo assim, mistura-se à visão histórica aquela atmosfera lendária dos contos populares, de maneira que o real é cantada com a esperança do mito e o mito é posto em contato com a agrura da realidade. Assim, na prosa de Suassuna, encontramos na mesma página o discurso científico cifrado junto a poesia popular:

Depois, porém, cheguei à conclusão de que, além de anunciar o tempo, eu devo ser claro também sobre o local onde sucederam todos os acontecimentos que me trouxeram à Cadeia. Não tendo muitas ideias próprias, lembrei-me então de me valer de outro dos meus Mestres e Precursores, o genial escritor-brasileiro Nuno Marques Pereira. Como todos sabem, o “romance” dele, publicado em 1728, intitula-se *Compêndio Narrativo do Peregrino da América Latina*. Ora, este meu livro é, de certa forma, um *Compêndio Narrativo do Peregrino do Brasil*. Por isso, adaptando ao nosso caso as palavras iniciais de Nuno Marques Pereira, falo do modo que segue sobre o lugar onde se passou a nossa estranha Desventura: “Uns doze graus abaixo da Linha Equinocial, aqui onde se encontra a Terra do Nordeste metida no Mar, mas entrando-se umas cinquenta léguas para o Sertão dos Cariris Velhos da Paraíba do Norte, num planalto pedregoso e espinhento onde passeiam Bodes, Jumentos e Gaviões sem outro roteiro que os serrotes de pedra cobertos de coroas-de-frade e mandacarus; aqui, nesta bela Concha, sem água mas cheia de fósseis e velhos esqueletos petrificados, vê-se uma rica Pérola, engastada em fino Ouro, que é a muito nobre e sempre leal Vila da Ribeira do Taperoá, banhada pelo rio do mesmo nome.” Ora, eu, Dom Pedro Dinis Ferreira-Quaderna, sou o mesmo Dom Pedro IV, cognominado “O Decifrador”, Rei do Quinto Império e do Quinto Naipe, Profeta da Igreja Católico-Sertaneja e

pretendente ao trono do Império do Brasil. Por outro lado, consta da minha certidão de nascimento ter nascido eu na Vila de Taperoá. É por isso, então, que pude começar dizendo que neste ano de 1938 estamos ainda “no tempo do Rei”, e anunciar que a nobre Vila sertaneja onde nasci é o palco da terrível “desventura” que tenho a contar. (SUASSUNA, 2017, p.36-37)

Essa característica discursiva do romance é o que, dentro da teoria do romance bakhtiana, podemos identificar como o aspecto dialógico do discurso literário. Para Bakhtin, é um dos elementos essenciais do estilo humorístico o jogo multiforme com os limites discursivos. Além disso, é na possibilidade do texto romanesco em “se dizer o que é seu em linguagem alheia e em sua linguagem o que é alheio” (BAKHTIN, p.100) que o autor russo percebe a multiplicidade do discurso do romance. Nele, variados discursos performam um amplo diálogo em torno do herói, o que se permite imbricar a confissão, o diário, a descrição de viagens, a carta, a biografia e outros tantos gêneros do discurso, dentro desse aspecto múltiplo que Bakhtin chama de *heterodiscurso*.

Enquanto narrador, Quaderna é o elemento literário que promove o contato de maneiras heterogêneas de perceber o sertão, porque são elas coexistentes no mesmo personagem e no estilo armorial de seu autor. Desse modo, a atividade de interpretação de *A Pedra do Reino* é feita no contato do leitor com a multiplicidade dos seus modos ficcionais, indo ele do mítico ao irônico, no trajeto lúdico e dialético de aventurar-se pelo texto e, decifrando-o, se multiplicar junto a ele.

Em seu ABC de Ariano Suassuna, Bráulio Tavares (2007) chama a atenção para os pontos de contato entre o narrador do romance com o estilo do próprio:

Quem lê o livro e assiste a uma aula-espetáculo do autor percebe que o tom de voz de Quaderna é o mesmo de Ariano. O estilo, o vocabulário, a sintaxe barroca incrustada de cláusulas e subcláusulas, o adagiário nordestino, as guinadas bruscas no meio de uma argumentação para explicar exhaustivamente um detalhe acessório, a mistura de interjeições populares e vocabulário erudito... e acima de tudo a exaltação, o entusiasmo, a oralidade de comportas escancaradas que confere ao personagem, na frieza da página escrita, o tom permanente de quem prega para uma congregação de leigos. (TAVARES, 2007, p. 141-142)

Se o sertão medieval de Suassuna é espaço de viagem pela literatura, Quaderna é não só seu guia, como também amálgama constituído pelos personagens de nossa história, dos clássicos aos modernos, dos eruditos aos populares. Nessa mesma direção, Quaderna é expressão da intertextualidade que compõe na obra suassuniana um palco de imaginação feito

pela própria história da literatura, pois na memória semiótica do romance tudo cabe, significando ora repetições, ora diferenciações.

Dessa forma, o romance se constrói como o enigma do intertexto nos sertões da ficção.

## 2.2 O enigma da ficção

Em um ensaio publicado em dezembro de 2017, Bráulio Tavares, crítico e estudioso da obra suassuniana, examina o lugar do mistério policial no romance *A Pedra do Reino*. O autor conta que em uma de suas conversas com Ariano Suassuna, descobrira que o escritor era fã de Edgar Wallace, famoso autor de romances policiais. Foi assim que o autor de *O Auto da Compadecida* revelou a Tavares que em seu romance havia um mistério inspirado na obra do dramaturgo inglês. Trata-se do assassinato do tio de Quaderna, Dom Pedro Sebastião Garcia-Barretto, encontrado morto em um aposento trancado por dentro, na fazenda da Onça Molhada. Tradicional, esse tipo de crime é conhecido como mistério de “quarto fechado”, no qual o leitor passa a tentar descobrir como o assassino fugiu da cena, uma vez que tudo estava fechado por dentro. É este mistério que para Quaderna (SUASSUNA, 2017, p. 63) compõe “o centro de enigma e sangue da minha história”.

O narrador estabelece a pergunta: “como é que meu Padrinho foi degolado num quarto de pesadas paredes sem janelas, cuja porta fora trancada por dentro, por ele mesmo?” (SUASSUNA, 2017, p. 62). Para Tavares, esse é um mistério que se destrincha no diálogo íntimo entre o autor e os leitores, com cada um tendo sua própria teoria para resolver o mistério. De acordo com o crítico, as suspeitas podem recair sobre Silvestre, o irmão mais novo e abobalhado de Quaderna, ou sobre Arésio, o filho agressivo do finado, adversário do próprio irmão, Sinésio. Pode-se suspeitar ainda do Major Antonio Moraes, inimigo de Dom Pedro Sebastião, que queria tomar para si suas terras. Diante dessas hipóteses, a teoria pessoal de Bráulio Tavares vai além: talvez tenha sido o próprio Quaderna, narrador do romance e a figura que traça o novelo dentro do qual o mistério se alinha para nunca ser resolvido, a não ser pela subjetividade de cada astuto leitor de Ariano Suassuna ao se defrontar com *A Pedra do Reino*.

A verdade é que o mistério policial do romance estudado pode ser entendido para além da descoberta da identidade do assassino. Isso porque Quaderna tece o enigma a partir de sua motivação estético-político de contar uma história misteriosa que fosse além dos contos de autores estrangeiros que, de acordo com o narrador, citando Fagundes Varela, vivem à espera de ridicularizar o pensamento brasileiro, prontos a acusar os ficcionistas nacionais de serem

incapazes de forjar um verdadeiro enredo insolúvel. Por isso, mais do que cifra que põe o leitor para buscar pistas, o enigma da *Pedra do Reino* é um desafio.

O Caso do Fazendeiro Degolado, folheto IV da obra e um dos textos lidos em nossa pesquisa em companhia do RPG, significa, para o narrador suassiniano, a peça central que compõe a aventura de compreensão feita pelo sertão encantado do romance, pois o assassinato do Padrinho é parte contemporânea de uma história permeada por outros sujeitos degolados, contada por Quaderna ao longo do romance. Essa narrativa histórica pertence à própria família do personagem, descendente do massacre sebastianista da Pedra do Reino, no começo do século XIX. Ao conta-la, inscrevendo nela seu tio e si próprio, Quaderna busca retoricamente retirar da história sertaneja o “estigma vergonhoso e de mancha indelével de nosso sangue” que traça sua linhagem como composta por assassinos.

Desse modo, dentro do texto romanesco, o enigma ficcional possui uma função histórica de humanização do sujeito. Uma vez que ao perceber a morte como figura armorial de um sertão mágico, Quaderna pode “transformar em motivo de honras, monarquias e cavalarias gloriosas, aquilo que meu Pai escondia como mancha e estima do sangue real dos Quaderna.” (SUASSUNA, 2017, p. 66). Nesse sentido, o narrador torna o mistério policial o ponto de encontro entre o épico, o trágico e o lírico, no qual o leitor passa a refletir acerca do contexto de existência do sebastianismo e de outros movimentos populares na história nordestino, não só tragédia que mancha o passado, mas também como mistério presente insolúvel por quem detém o poder de contar a história. Quaderna reflete: “todas as outras pessoas, e não somente os Quadernas, são responsáveis por aquelas mortes da Pedra do Reino!” (SUASSUNA, 2017, p. 67).

Conforme vimos no início desse capítulo, a obra literária se perfaz do jogo intertextual com aqueles textos que a precederam, apropriando-se discursivamente da composição do outro para reforçar sua própria visão de mundo. Nessa direção, sendo a intertextualidade com Wallace um caminho para a compreensão do romance, cabe examinarmos ainda mais um conceito, que nos auxiliará a entender o processo com o qual nossas leitoras, por meio do RPG, poderão interpretar o texto romanesco: a adaptação.

Para chegar a uma teoria da adaptação, Hutcheon (2011) defende que podemos falar do adaptar em duas frentes: a adaptação como *produto* e a adaptação como *processo*. No primeiro ponto de vista, a adaptação aparece como o texto recodificado de um texto original, geralmente produto de transposições intersemióticas, isto é, mudanças que estabelecem um novo conjunto de convenções e signos. De acordo com a autora, ao debruçarmos-nos sobre o estudo da

tradução, estamos a investigar o produto dessas transmutações e suas relações entre os signos de diferentes meios de comunicação.

No segundo caso, estamos diante da adaptação como processo em si de transcodificação operado por diversos autores ao longo da história. Conforme a autora apresenta, trata-se, portanto, de um ato dialógico com o qual o adaptador se engaja política e esteticamente com a obra adaptada, interpretando-a no processo: “qualquer que seja o motivo, a adaptação, do ponto de vista do adaptador, é um ato de apropriação ou recuperação, e isso sempre envolve um processo duplo de interpretação e criação de algo novo” (HUTCHEON, 2011, p. 45)

Portanto, diante da dupla definição de interpretação-criação do adaptar, permita a Hutcheon (2011) compreender a adaptação – e a leitura que ela opera - a partir de seus modos de engajamento: contar, mostrar e interagir. No primeiro modo, o engajamento se estabelece no plano da imaginação, como nos livros, com os quais os leitores constroem suas singulares interpretações do que é contado. Ao mostrar, passa-se para uma percepção direta e focada daquilo que é performado. Assim, um filme, adaptado entre o contar e o mostrar, traz uma experiência diferente do livro, que se estabelece objetiva e subjetivamente na interpretação que o leitor tem das obras. No terceiro caso, uma narrativa interativa estabelece uma relação imersiva mais imediata com quem a acompanha, uma vez que suas decisões tem total impacto no desenrolar do texto. É o caso dos jogos, sobre os quais falamos no primeiro capítulo e sua necessidade de trazer ao jogador a experiência do *meaningful play*, isto é, que suas escolhas sejam significativas no engajamento com a obra.

No momento em que Quaderna conta seu enigma o situando no imaginário sertanejo, que é seu berço, e envolvendo as pessoas de seu Brasil armorial, o texto de Suassuna está não só dialogando com o enredo da narrativa estrangeira, mas também o adaptando, no encontro do diferentes modos de contar, para se configurar parte da interpretação da história repleta de crime, sangue e simbologia do território nordestino. Ao passo em que, em nossa proposta de leitura com as participantes, estamos dando espaço para que elas - jogando - adaptem a obra literária, indo do contar ao interagir e voltando ao contar, para que interpretem e criem, seguindo suas subjetividades. É nesse aspecto que podemos pensar o processo pedagógico com o qual leitor apropria-se do texto (letramento literário) para tornar aquilo que podia parecer indecifrável (enigma) naquilo que é parte de seu repertório (intertextualidade) e expressão de sua realidade (adaptação).

Destarte, nossa proposição em estabelecer a narrativa de Suassuna como ponto de encontro lúdico e heterodiscursivo entre nossas participantes percorre também necessariamente a interpretação do enigma ficcional enquanto maneira de compreender a história e refletir sobre

o presente. Logo, veremos como as leitoras buscaram desvendar o mistério a partir de seus conhecimentos e imaginação. Para isso, primeiro, cabe entender quais as maneiras que selecionamos para jogar com o enigma da ficção, entendendo melhor assim a realidade.

#### 4. CAPÍTULO III:

### O TEXTO DO LEITOR NOS SERTÕES DA LITERATURA: A OBRA LITERÁRIA EM JOGO

“Um espaço de fruição fica então criado. Não é a “pessoa” do outro que me é necessária, é o espaço: a possibilidade de uma dialética do desejo, de uma imprevisão do desfrute: que os dados não estejam lançados, que haja um jogo”.

*Roland Barthes*

*O Auto do Reino da Imaginação* (ARI) é uma narrativa épica, lírica e dramática que interliga os espaços vazios preenchidos pelos leitores (ISER, 1979) nos textos “A Aventura da Emboscada Sertaneja” e “O Caso do Fazendeiro Degolado”, episódios apresentados nos folhetos III e IV de *A Pedra do Reino* e analisados anteriormente no segundo capítulo. Além disso, ARI forma o conjunto dos textos escritos criativamente pelas mediadoras participantes da pesquisa em seus lugares de leitoras da obra de Ariano Suassuna. Estes textos de leitor formam o *corpus* que passamos agora a analisar.

Primeiramente, cabe-se ressaltar a diferença epistemológica entre os capítulos da obra romanesca escrita por Ariano Suassuna e os textos do ARI. Enquanto os primeiros são tessituras literárias amadurecidas pela constante revisão do autor paraibano e recepção crítica dos seus leitores, os últimos são exercícios criativos de interpretação da referida obra literária; são expressão de leituras, indagações, prazeres e desprazeres no encontro com o texto.

Portanto, se investigamos estes textos produzidos pelas participantes em livres momentos de escrita criativa, é percebendo estas leitoras enquanto autores da singularidade da obra, na esteira de Langlade (2013). Tanto as técnicas estilísticas aplicadas, quanto as imagens das quais elas se valem para (re)imaginar o universo mágico sertanejo de *A Pedra do Reino*, servem-nos como dados de exploração das suas leituras subjetivas (JOUVE, 2013), formadas no encontro do humano com o texto. São, em última instância, impressões ficcionais de suas autobiografias literárias, que se entrelaçaram criativa e cotidianamente com o romance (ROUXEL, 2013).

Destarte, para compreender a relação entre a performance do RPG e a formação de leitores, percorre-se uma jornada também episódica até chegar aos textos do leitor. Em um primeiro momento, analisamos as identidades literárias das participantes, atentando para suas práticas enquanto mediadoras de leitura no cotidiano escolar, incluindo o atual contexto, com a obrigatoriedade do ensino remoto. Parte-se da percepção que suas identidades literárias estão permanentemente em construção, afetadas pelas comunidades de leitores que as cercam e pelos momentos de suas vidas.

Ao aproximar texto literário e jogo de RPG, a percepção dos diálogos estilísticos entre as estruturas da(s) obra(s) trabalhada(s) permite ao mediador conscientizar-se das possíveis narrativas a serem contadas com o grupo de leitores. Os dois textos, obra literária e jogo, são construídos através do uso elaborado da língua em função da imaginação, que possui, por um lado, um aspecto lúdico e por outro, um aspecto formador do sujeito. Nessa perspectiva, o leitor joga com as palavras porque deseja dar espaço a sua subjetividade, dentro desse reino da imaginação formado pelo outro. O autor da obra ou o *game designer* escreve as palavras e as

regras do jogo para construir esse espaço de encontro, onde o jogador-leitor atravessa deixando rastros na forma de suas próprias palavras. Por isso, em nossa análise, o texto do leitor é imprescindível ao analista que perscruta o diálogo interior entre o homem e a obra. A primeira etapa da pesquisa se faz necessária para alinhar o que é lido na obra com as regras daquilo que é contado pela performance do RPG.

No contexto de formação de leitores, no qual a mediação se coloca em apoio a execução desse diálogo, cabendo ao mediador garantir que as regras sejam entendidas para que o jogo da leitura aconteça. Na obra literária, essas regras podem ser encontradas no próprio estilo da escritura que, sendo plurissignificativa, se abre para múltiplas interpretações. Concluímos, assim, que para encontrar os caminhos da obra literária, é preciso notar as regras de seu jogo. Se aqui aproximamos o texto literário do jogo de RPG, é entendendo o jogar RPG como uma prática de auxílio ao leitor a encontrar-se nas estruturas do jogo de leitura da obra. Por isso, texto literário e jogo devem estar explorando os mesmos caminhos. De maneira que ao fazer uso das regras do RPG, o leitor se encontra nas regras da escritura em interpretação.

Uma vez que já exploramos os diálogos entre os jogos selecionados e *A Pedra do Reino* no capítulo anterior, resta-nos descrever o uso dessas regras em nosso percurso metodológico. A seleção desses dois sistemas de regras se deu a partir de três direções: 1) a linguagem literária como ponto de partida para as mecânicas do jogo; 2) o diálogo com o simbolismo mágico da obra de Suassuna; 3) o realce ao aspecto teatral do RPG.

No primeiro aspecto, se buscou jogos em que a criação da narrativa literária é o objetivo principal para além das noções de vitória ou derrota. Nesse sentido, o desafio que o jogo propõe é menos às habilidades dos personagens do que a engenhosidade dos seus jogadores. Embora a progressão de personagens seja um elemento presente, os sistemas de regras selecionados privilegiam o uso criativo das ferramentas dadas aos jogadores para a construção de uma trama ora épica, ora dramática, ora lírica.

Em relação ao segundo aspecto, detivemo-nos a jogos de fantasia, de maneira a equilibrar dialeticamente o idealismo sonhador e o realismo crítico presentes na escrita de Ariano Suassuna. Conforme aspira Quaderna ao olhar para a realidade árida a sua volta: “seria a Literatura dos folhetos e romances que iria restaurar de novo, pelo fogo da Poesia, a gloriosa imagem anterior” (SUASSUNA, 2017, p.154). A seleção de *Old Dragon* e de *Mago* se deu pela fundamentação de cada um em arquétipos e discursos presentes na obra em leitura, tal como discutimos no capítulo dois, sob a percepção do simbolismo mágico. Enquanto que no primeiro jogo, se destaca a proximidade de *A Pedra do Reino* com a literatura de folhetim, no segundo

se aproxima a obra suassuniana do romance policial, ambos estilos de narrativa ligados tradicionalmente a cultura popular, da qual Ariano Suassuna parte e entrelaça à literatura erudita.

Dentro da função de narrador do jogo, foi necessário que preparássemos os cenários com os quais as jogadores interagiram, seguindo um processo de adaptação da obra literária (contar) para o jogo de RPG (interagir). A preparação é uma prática importante para o narrador do jogo, embora deva ser feita pensando o cenário pré-determinado como uma arquitetura inicial, a qual os jogadores, com seus planos criativos e muitas vezes desastrosos, irão determinar a história a ser contada a partir dela. Em seu *Livro do Jogador*, Crawford e Mearls (2019) defendem que uma sessão de jogo acontece de acordo com três passos:

- 1) O narrador descreve o ambiente: a partir das leituras realizadas, é a partir daqui que o mediador do jogo apresenta os detalhes do cenário em que os personagens estão.
- 2) Os jogadores descrevem o que querem fazer: em resposta, o grupo decide como agir e interpretam seus personagens diante das situações que o narrador descreve, muitas vezes resolvendo essas ações com possíveis rolagens de dados, a depender do sistema de regras.
- 3) O narrador descreve os resultados das ações dos personagens: a partir das escolhas tomadas e/ou da sorte dos jogadores, o destino de suas ações é apresentado pelo mediador, que demonstra como o cenário interage com as ações tomadas.

Desse modo, tendo esse ciclo de improviso, escrevemos algumas poucas notas que trouxessem *A Pedra do Reino* para o espaço imaginativo do jogo, mas que fossem abertas o suficiente para as jogadores interagissem abertamente com ele, de modo a obtermos a maior quantidade possível de interpretações em seus textos.

São estes os dois cenários de jogo preparados:

#### **QUADRO 01:** A Aventura da Emboscada Sertaneja

Cenário de Jogo – Folhetos II e III
<ul style="list-style-type: none"> <li>• É o primeiro de julho de 1935, quando as personagens estão acompanhando a cavalgada de Sinésio, o Alumioso, até a vila de Taperoá, e ataque dos cangaceiros acontece. Nesse evento, os homens de Nego Ludugero estão atrás de</li> </ul>

um artefato mágico que o jovem carrega: um pedaço da encantada Pedra do Reino.

- Caso os cangaceiros consigam surrupiar a Pedra, Ludugero irá se embrenhar na mata em busca de seu esconderijo, onde espera por ele uma criatura feita de sombras e de olhos vermelhos: a Besta Bruzacã. Para chegar ao ponto da caverna onde ela está, as aventureiras precisam passar por uma porta secreta, onde uma gravura de Carcará junto com um poema estão inscritos:

Como irmã-de-caridade  
seguindo o jovem Defunto,  
o Carcará de chavelhos  
vai sempre ao Mancebo junto.  
O Doutor, luz verde-escura  
da Cidade dos Pés Juntos,  
Lampra acesa dos Jazigos,  
fogo-fátuo dos Defuntos  
(SUASSUNA, 2017, p.51)

- Para adentrar a região onde Ludugero se encontra, as aventureiras precisam usar do fogo e do símbolo da ave, de uma maneira a interpretar o texto poético.
- Depois disso, a ameaça da Besta Bruzacã se revelará, enfretando o cangaceiro. O artefato da Pedra do Reino está com ele e pode ser recuperando se elas forem corajosas o suficiente!

**Fonte:** diário do pesquisador (2021)

### **QUADRO 02:** O Caso do Fazendeiro Degolado

#### Cenário de Jogo – Folheto IV

- O jogo começa com uma cena assustadora: uma figura com uma máscara de bode sacrifica um cachorrinho em frente a uma pedra. Com o sangue derramado, deseja-se invocar o encantamento daquele lugar e tornar Taperoá um reino de morte.
- As magas são chamadas pelo prefeito de Taperoá, Vieira, para investigar a cena do crime na Fazenda da Onça Malhada, onde estão Clemente e Samuel, discutindo sobre arte e literatura, um de sua maneira monárquica, outro apelando ao discurso popular.

- No quarto fechado, onde o fazendeiro foi degolado, tudo estava fechado. Ali dentro, muito tempo atrás, Sinésio escrevia em um caderno, que ainda pode ser encontrado (magicamente) naquele lugar.
- A Moça Caetana está pronta a realizar um grande sacrifício esta noite, durante uma cavalgada, e Sinésio é seu alvo! Quem matou o fidalgo? O que acontecerá com Sinésio?

**Fonte:** diário do pesquisador (2021)

Toda essa relação depende também do terceiro aspecto selecionado: a capacidade de performance dos jogos, que não só imergem os jogadores no sertão medieval de Suassuna, como também os torna atores de seu teatro popular e encantado, no qual a linguagem literária retoma os clássicos universais em hibridez com as histórias de folheto de cordel.

Situação posta diante das jogadoras, esperou-se que o diálogo do jogo, mediado pelo letramento literário junto às regras de cada sistema de jogo, pudesse pôr em movimento a performance de interpretação da obra. Mais do que propor respostas para as leituras das participantes, a atividade do círculo de leitura com o RPG baseia-se, portanto, no levantamento das perguntas mais instigantes às capacidades criativas das leitoras, permitindo assim que a narrativa do jogo surja de seu diálogo coletivo com o texto. Dessa maneira, entrelaçando as regras ao texto, se dá margem às infinitas narrativas que podem ser contadas na performance do RPG e lidas em sua companhia.

#### **4.1 Nossas heroínas aqui se encontram**

A jornada de três professoras pelos sertões de *A Pedra do Reino* começou na segunda etapa. Conforme Cosson (2019), montar um círculo de leitura consiste em construir uma comunidade de leitores, um espaço de atualização, definição e transformação das convenções de leitura. Trata-se de uma forma de os sujeitos, interagindo social e literariamente, darem corpo a suas imaginações, solidificando seus gestos e hábitos de leitura. De caráter formativo, os círculos proporcionam uma aprendizagem coletiva e colaborativa no sentido de ampliar o horizonte interpretativo da leitura individual através do diálogo dos leitores em torno de uma obra selecionada – em nosso caso, *A Pedra do Reino*. Assim, há uma série de características metodológicas das quais nos valem ao construir nosso círculo de leitura para o experimento, algumas das quais são apontadas por Daniels (2002 apud COSSON, 2019):

- a) Registros feitos durante a leitura são fundamentais para desenvolver a discussão sobre o livro, podendo ser um diário de leitura, anotações em post-it e fichas de função (registros que os alunos fazem a partir de uma função previamente definida em relação ao texto);
- b) Os tópicos a serem discutidos são definidos pelos próprios alunos;
- c) As discussões em grupo devem ser livres para que os alunos as sintam como um processo natural de discussão;
- d) A função do professor é dar condições para que a atividade aconteça, agindo como um facilitador;
- e) A avaliação é feita por meio de observação e autoavaliação do aluno;
- f) Uma aula de círculo de literatura é uma aula divertida, com muita interação entre os alunos. (DANIELS, 2002, p.18-27 apud COSSON, 2019, p. 140)

Procurou-se manter os aspectos pedagógicos e lúdicos supracitados, como uma maneira de permitir que as participantes, professoras de língua portuguesa, pudessem exercer não só o papel de mediadoras, como também de leitoras, tal qual espera-se da prática pedagógica sob o paradigma do letramento literário (COSSON, 2020). Trazendo o planejamento do círculo de leitora para o cotidiano das mediadoras participantes, os encontros do círculo de leitura se formaram como rodas de conversa e sessões de jogo realizadas semanalmente. Com os desafios de nosso contexto histórico de pesquisa e da extensão da obra literária, propomos uma meta de leitura dedicada a ler cinco folhetos no decorrer do círculo, como são chamados os capítulos do romance. Portanto, os encontros semanais tiveram a função de refletir sobre o que foi lido, interagindo com o texto, e interpretá-lo com o apoio da performance do jogo, seguindo nosso cronograma:

**QUADRO 03:** Cronograma do círculo de leitura

Encontro	Leitura	Atividade
1º	Folheto I	Apresentação do círculo de leitura
2º	Folheto II e III	Roda de Conversa Criação de Personagens
3º	-	A Aventura da Emboscada Sertaneja ( <i>Old Dragon</i> )
4º	Folheto IV	Roda de Conversa

		Criação de Personagens
5°		O Caso do Fazendeiro Degolado ( <i>Mago: a Ascensão</i> )

**Fonte:** diário do pesquisador (2021)

No primeiro encontro e último encontro foram passadas às participantes todas as informações acerca da pesquisa, junto com os termos de compromissos necessários e os questionários a seguir. Estes, objetivando traçar os dados que analisamos:

**QUADRO 04:** Questionário feito *antes* das leituras do círculo

1° Encontro
1. A pandemia do COVID-19 e o atual contexto de ensino-aprendizagem afetaram as suas práticas de leitura literárias? Se sim, de que maneira?
2. Quais tipos de obras literárias você costuma ler fora das leituras obrigatórias de seu trabalho? Como você descreveria seu processo de leitura?
3. Quais atividades realizadas em sua sala de aula, ao longo do contexto de ensino-aprendizagem à distância, você considera que obteve melhor aproveitamento dos estudantes dentro da atual relação destes com a leitura literária?
4. Ao longo de sua prática docente, você já fez uso ou teve contato com a aplicação de jogos no ensino de literatura? Quais tipos de jogos foram utilizados?
5. Como você percebe a recepção e a aprendizagem dos estudantes em contato com a literatura junto a jogos, sejam eles analógicos ou digitais?

**Fonte:** diário do pesquisador (2021)

**QUADRO 05:** Questionário feito *após* as leituras do círculo

5° Encontro
1. Ao longo do círculo de leitura dedicado ao romance de Ariano Suassuna, o RPG contribuiu com suas leituras da obra do autor paraibano? Se sim, de que forma?
2. Quais aspectos e/ou estruturas do texto literário de Suassuna, você pôde verificar em sua experiência com o RPG?

3. Em sua visão, quais obras literárias poderiam ser lidas e performadas em companhia do RPG?

**Fonte:** diário do pesquisador (2021)

Sendo, portanto, os 2º e 4º encontros dedicados a discussão da obra literária e o 3º e 5º as sessões de jogo, intituladas seguindo os folhetos com os quais suas narrativas de RPG dialogam. Seguindo uma proposta semiestruturada, as rodas de conversas abordaram as impressões e análises das leitoras, mediadas pelo pesquisador. Como atividade de direcionamento destas discussões, a criação de personagens sistematizou as leituras em torno dos dados que analisaremos mais adiante, dando ponto de partida para a escrita dos diários de bordo. Nestes, foi informado às participantes que elas poderiam escrever as aventuras que vivenciam por meio do RPG seguindo qualquer estilo e gênero literário.

Conforme refletimos anteriormente, ao examinar o conceito de texto do leitor, essa produção textual nos permitiu verificar as diversas maneiras com as quais era possível, para as participantes, contar as histórias jogadas, inserindo nelas suas interpretações do romance de Ariano Suassuna. Esses textos foram escritos em um período de quinze dias após a narrativa referente a cada folheto acontecer e enviados ao pesquisador por e-mail e whatsapp em formato docx e pdf. Tornando-se autoras, as participantes se defrontaram com as tradicionais dúvidas sobre como adaptar aquela história interativa feita oralmente e em improviso para o campo da escrita. Demonstramos às professoras, seguindo a tradição dos contadores de história, que o mais evidente para examinar suas interpretações na verdade seria como elas lembravam daquelas histórias e as transcodificassem para seus estilos de escrita.

Além disso, as fichas de personagens também puderam nos oferecer as expectativas das leitoras para as histórias que elas ansiavam contar nos encontros de jogo. Estes foram feitos através da plataforma *Discord*, tendo suporte de comunicação por voz e vídeo, além geradores de números que simulam a rolagem de dados dos jogos de RPG. As respostas, fichas e diários foram coletados por meio de endereço eletrônico, tendo sido esse tipo de correspondência nosso veículo de comunicação para além da sala do *Discord*.

No percurso do círculo, dedicamo-nos a transitar entre a leitura, a performance e a criação literária, enquanto atividades de apropriação e interpretação da obra literária. Dessa maneira, no encontro diário com o texto literário, pudemos imaginar, junto às mediadoras de leitura, uma sala de aula mais múltipla e criativa na presença do texto literário, mesmo que o contexto atual de ensino contemporâneo esteja profundamente afetado pelas distâncias.

Nessa espaço de interpretação e criação, encontram-se Sophia, Perséfone e Vick, nomes fictícios das mediadoras de leitura que aceitaram participar de nossa pesquisa. As três participantes são professoras de língua portuguesa em diferentes contextos de atuação.

Sophia possui trinta e sete anos e vive em Londrina-PR, algo que, conforme veremos no capítulo seguinte, determina diretamente a novidade que o romance lido representa em seu repertório de leitora. Além disso, a participante possui mestrado dentro da área de ensino de literatura e está cursando seu doutorado, no qual investiga a relação entre leitura e subjetividade.

Já a paraibana Perséfone, de trinta e nove anos, atua no ensino público da rede estadual paraibana, em Campina Grande – PB, como professora de língua portuguesa e coordenadora de um grupo de teatro escolar. Também foi pós-graduada dentro dos estudos sobre literatura, com foco na arte dramaturgical. Dentro do currículo das escola cidadãs, Perséfone explora a dramaturgia e as narrativas épicas a partir das disciplinas eletivas, que dão margem para que o alunos realizem atividades que explorem suas subjetividades enquanto leitores e atores.

Na mesma cidade, Vick, de quarenta e oito anos, trabalha na rede privada, onde dá aulas de redação, gramática e literatura. A professora é especialista na área de literatura e, embora trabalhe em escolas de Campina Grande, tem sua origem no município de Boqueirão, lar da tradicional Feira Literária de Boqueirão (FLIBO), evento no qual se reúnem escritores e mediadores da leitura de todo estado há mais de um década.

Todas três também são mães e relataram, ao longo de nossa pesquisa, se esforçarem para equilibrar a vida profissional e a privada. Antes de iniciar o círculo, ao apresentar a proposta de pesquisa, as três destacaram o jogo e a criação literária como atividades das quais elas estavam próximas apenas quando envolvem seus filhos e estudantes, não sendo de fato jogadoras ou escritoras literárias no dia a dia.

Esse dado nos permitiu refletir acerca do RPG e da literatura com a qual elas dialogaram enquanto espaço lúdico, em que elas poderiam jogar com a ficção, brincando de interpretar mulheres com traços de personalidades diferentes de si. Assim, Sophia tornou-se a áspera Tahirãa, Perséfone deslocou sua percepção para ver o sertão pelo olhar fantasmagórico do defunto Frederico, entre outros personagens que veremos detalhados no capítulo seguinte. Desse modo, foi construído o método e o espaço lúdico no qual mediamos a leitura do romance de Ariano Suassuna para que, com o jogo, as participantes pudessem interpretar a obra por meio de suas singularidades e em seguida nos relatar as maneiras como percebiam a possibilidade do jogo dentro de suas salas de aula.

O contato dos sujeitos entre si e com o texto literário, ao ser realizado por meio de atividades à distância, é também perpassado pelo distanciamento social vivido na decorrência da pandemia do COVID-19, o que ora dificultou a experiência do círculo de leitura, ora o tornou espaço onde, pela arte de ler, os sujeitos encontraram-se em confronto com a adversidade (PETIT, 2010). Se nesse contexto a ameaça da exegese à experiência lúdica da literatura (TODOROV, 2019) se une ao distanciamento das comunidades de leitores, talvez performance e criação sejam, por isso, partes da formação de círculos mágicos em que se instalam o jogo com a leitura (ZAMARIAM, 2020), dando corpo a atos de resistência, ainda que atravessados pela virtualidade. São estes atos de leitura como os queria o crítico George Steiner (2018): *une lecture bien faite*, o ato de reciprocidade dinâmica. Tal percepção identifica que o leitor dialoga com o texto literário numa atividade geradora; que “a relação entre o leitor verdadeiro e o livro é criativa”. (STEINER, 2018, 33)

Verificando a maneira como as mediadoras participantes percebem suas identidades literárias, defrontamo-nos com as subjetividades em jogo nas leituras de *A Pedra do Reino*. Longe de traçar um mapa para perscrutá-las em amplo sentido, tarefa que excede em muito nosso campo de pesquisa, dedicamo-nos a perceber como estas subjetividades vivenciam a literatura enquanto leitoras e mediadoras da leitura. Como discutimos no primeiro capítulo, tal exercício pode ser feito a partir dos arquétipos apresentados nas pesquisas de Annie Rouxel (2013). Forma-se assim um panorama dos sujeitos de nossa pesquisa, professoras de ensino básico, em seus diálogos gerais com o texto literário e com a possibilidade de lê-lo junto ao RPG. Essa é a categoria que apresentamos como o Palco dos Pecadores.

Em seguida, adentramos em um dos aspectos da escrita criativa do RPG na leitura de *A Pedra do Reino*: a criação de personagens. Nessa instância, analisamos as fichas produzidas pelas leitoras, analisando aproximações e distanciamentos da obra lida no percurso de interpretação do romance. Para preencher o vazio composto no texto (ISER, 1979), surgem os personagens dos jogadores (PJ) que, de alguma maneira, dialogam em representação com os sentidos da obra lida, seja na direção de complementá-la, enriquecendo ainda mais o exercício da leitura, seja para romper com seus sentidos, imprimindo no texto o olhar do leitor real (ROUXEL, 2013).

Essa criação de personagens serve também como a demonstração do horizonte de expectativas (JAUSS, 1979) que incorpora o leitor e que vai ao encontro da performance do texto, no jogo da leitura. Aqui, é preciso atentar para duas características da ficha de personagem do RPG. Uma é o aspecto mecânico que aciona as regras dispostas no livro do jogo, dentro de suas implicações numéricas. A outra é o aspecto literário, sedimentado pelos

números na ficha, mas não aprisionado por eles. Esse é o lado da ficha em que se encontra a história do personagem, seus traços e seus objetivos. O encontro desses dois aspectos na mesma página, constrói seres imaginários mais ou menos ligados aos arquétipos dispostos na obra de Suassuna e na literatura universal, dentro da qual *A Pedra do Reino* se fortifica e se insere. Algo que liga os leitores não só a investigação do romance lido, mas também ao solo histórico no qual ele se firma, isto é, o sertão paraibano do começo do século XX, território atravessado pelo simbolismo mágico religioso do qual a obra de Suassuna é composta. Dessa maneira, a partir do poder simbólico dos arquétipos, analisamos também a *Magia das Personas*.

Chegamos, portanto, aos textos do leitor que compõem o Auto do Reino da Imaginação, este conjunto de vivências com a obra de Suassuna, performadas com o RPG. Cada texto trata das duas histórias que compõem ARI – *A Aventura da Emboscada Sertaneja* e *O Caso do Fazendeiro Degolado* – a partir das diferentes perspectivas dos participantes. Escritos livremente, esses diários de bordo das leitoras-personagens possuem traços de diversos gêneros literários, indo do conto ao roteiro de cinema. Como observamos em O Auto dos Leitores, cada leitora percorreu um caminho literário próprio – subjetivo, posto que criativo - para chegar até a sua interpretação da obra literária.

É nessa interpretação que chegamos em A Reinação dos Jogos, seção na qual analisamos o impacto do RPG na percepção das participantes, tanto enquanto leitoras, quanto em seus lugares de mediadoras da leitura literária.

## **4.2 O palco dos pecadores**

Conforme apresentamos no capítulo anterior, esse estudo de caso trata das leituras de três professoras atuantes no ensino básico. Cada uma delimitada em um campo de pesquisa distinto e com interesses variados. Nesse palco de pecadores da literatura – metáfora que intitula o romance póstuma de Suassuna – os três sujeitos se defrontam com o mesmo problema, o ensino da literatura hoje. Compreende-se que cada uma das professoras – Sophia, Perséfone e Vick – possui um perfil de leitor que se relaciona diretamente com seu exercício de mediador da leitura, que por sua vez permanece intensamente afetado pelo período em que se realizou a pesquisa. Por isso, a primeira pergunta de nosso questionário se atém as situações atuais da leitura em suas vidas:

### **QUADRO 06: Respostas da questão 1**

Participante	<p><i>1. A pandemia da COVID-19 e o atual contexto de ensino-aprendizagem afetaram as suas práticas de leitura literárias? Se sim, de que maneira?</i></p>
Sophia	<p>“Muito, tanto pessoais quanto na escola (propostas aos alunos). Devido ao acúmulo de trabalho decorrente do ensino remoto, não tenho conseguido ler literatura para mim. Meu foco acaba recaindo somente em leituras obrigatórias para o curso do doutorado ou leituras técnicas/didáticas para a docência. Na escola, nós, professores, tivemos que remodelar todo o sistema de ensino, por isso meus vários projetos com a leitura literária ficaram em stand by. Precisei trabalhar muito com atividade curtas, dinâmicas, usando as tecnologias educacionais/gamificação, para manter os alunos participando das aulas. Além disso, no Paraná, fomos obrigados a cumprir uma série de exigências, relatórios e listas de conteúdo, acompanhando o roteiro que era passado nas aulas da televisão, o que não me permitiu dedicar-me à literatura como gostaria.”</p>
Perséfone	<p>“Afetaram sim! Antes da pandemia meu tempo para leituras literárias (de obras completas) era bem menor. Em casa,</p>

	consigo organizar melhor os horários de lazer e incluo a leitura nisso.”
Vick	“Atingiu no que diz respeito as atividades desenvolvidas que não são do mesmo jeito, pois nada se compara ao presencial, mas a interação com os livros e os alunos, a indicação da leitura seguem no mesmo sentido de antes da pandemia.”

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

Enquanto a participante Vick indica mudança apenas em suas atividades escolares, percebe-se que Sophia e Perséfone vivem contatos opostos com a leitura literária. Em suas respostas, as duas participantes relacionam diretamente a carga horária escolar como ponto de mudança em seus regimes de leitura, separando as leituras técnicas, vinculadas a respectivos seus trabalhos, das leituras pessoais, presentes nos “horários de lazer”. A primeira percebe-se distante de leituras selecionadas subjetivamente (“não tenho conseguido ler literatura para mim”); a segunda declara ter mais tempo de ler integralmente obras desejadas. Assim, destaca-se no discurso das participantes uma separação já presente entre aquilo que é lido objetivamente do que é, para elas, leituras de apreciação, campos abertos para suas subjetividades.

Dentro da resposta da participante Sophia damos ênfase a categorização predominante em sua vivência de leituras *obrigatórias*, nas quais a participante declara remodelar inclusive seus projetos escolares para o ensino remoto, espaço de “atividades curtas” e “dinâmicas”. Verifica-se no domínio do obrigatório, o caráter lúdico inerente ao texto literário perde espaço e alcance aos gostos de leitores e mediadores de leitura: “fomos obrigados a cumprir uma série de exigências, relatórios e listas de conteúdo [...] o que não me permitiu dedicar-me à literatura como gostaria”. É este âmbito que Rouxel (2013) compreende como o da formação de um leitor forçado – como vemos, o próprio mediador o é - condicionado por um ritmo imposto de experiência literária, que jamais foi o seu.

Nesse lugar, demonstra-se que o ato de ler literatura, que demanda tempo e esforço o bastante para o processo de compreensão da obra literária, perde espaço, ficando em “stand by”. Em última instância, essa situação afetiva com a leitura é demonstrada na resposta de Vick, em que não é possível distinguir a relação com a leitura do professor daquela realizada por e com seus alunos.

Na segunda questão, abordamos os tipos de texto literário lidos pelas mediadoras e a maneira como elas leem:

**QUADRO 07:** Respostas da questão 2

Participante	2. <i>Quais tipos de obras literárias você costuma ler fora das leituras obrigatórias de seu trabalho? Como você descreveria seu processo de leitura?</i>
Sophia	<p>“Gosto muito de romances policiais e de mistério em geral, então li todos os livros da Agatha Christie, do Conan Doyle com Sherlock Holmes e do Dan Brown. Também gosto dos clássicos de terror, como Alan Poe. Fora disso, amo a estilística sarcástica de Machado de Assis, um dos meus autores favoritos. No entanto, ultimamente, o que tenho lido com frequência são obras infantis e juvenis para meus filhos: o último foi o Diário de Anne Frank.</p> <p>Meu processo de leitura literária sempre foi muito reflexivo. Costumo parar para pensar nos sentidos específicos de uma palavra ou para digerir certa descrição, como aconteceu em “Crime e Castigo”, cuja miséria retratada me deixou tão triste que ainda não terminei o livro, iniciado no ano passado. Há poucos anos, eu conseguia ler rápido e de maneira bem fluida, porém hoje, às vezes, demoro a</p>

	focar e preciso ler duas ou três vezes a página toda vez que pego o livro. Acredito que isso possa ser devido ao cansaço (espero que seja temporário)”.
Perséfone	“Geralmente, narrativas míticas, HQs e coletâneas de contos. Gosto de temas lúdicos, eróticos e fantásticos. Meu processo de leitura tem maior ênfase na fase de compreensão e interpretação. Tenho uma memória péssima, e como costume ler mais de uma obra ao mesmo tempo, preciso retornar sempre algumas páginas para dar continuidade à leitura.”
Vick	“As mais variadas, no entanto, em nível de leitura fiquei mais restrita a livros que pudessem ser indicações para os alunos. Dei mais ênfase a algumas séries (literárias) que tinha vontade de ver e não tinha tempo.”

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

Usando a terminologia preterida por Rouxel (2013), percebe-se que estamos diante de pelo menos dois arquétipos de identidade literária. Sendo professoras, destaca-se facilmente a identidade do leitor crítico, que se insere em uma distância com a obra literária, se detém em sua releitura e análise. Essa visão do especialista, esperada como horizonte na formação de mediadores de leitura, se destaca como o “processo muito reflexivo” em Sophia, constituído pela sua parada para “digerir” o estilo do texto, pelo seu amor pela estilística machadiana. Com Perséfone, é a “ênfase na fase de compreensão e interpretação”, que faz mover variados conhecimentos e sentimentos do leitor literário. É também a leitura pragmática feita por Vick ao buscar em seus livros “indicações para os alunos”. Todos esses aspectos ressaltados pelas professora demonstra o cuidado técnico com que leem. Contudo, é ao lado dessa postura de analistas da obra literária, que encontramos a outra face de suas identidades literárias: o leitor boêmio.

Este é descrito por Rouxel (2013, p.80) como aquele “leitor diletante”. Diante da tessitura literária, encontra seu lugar de meditação e devaneio, conclama com facilidade seu direito de “ler literatura para mim”. Este aspecto está na leitora que devora todos os livros de Agatha Christie e outros romances policiais comuns da literatura popular, engendrada em estruturas narrativas semelhantes, mas não menos prazerosas. É a leitura junto aos afetos que se mistura aos dos filhos e que não hesita em parar diante de um clássico como Crime e Castigo, se o ato compromete a subjetividade da leitora. Na resposta de Perséfone, está também na seleção dos textos “lúdicos, eróticos e fantásticos”. Com Vick, pelos tantos tipos suprimidos na palavra “variadas”, mas que devido ao ofício de mediação e outras demandas da vida se restringe a aquilo que é empregável a sala de aula. Embora, como a participante assinala, encontre-se o prazer do texto em “séries literárias” quando o tempo a permite.

Os dois arquétipos são faces da experiência cotidiana das mediadoras participantes dentro do jogo laborioso e lúdico que elas performam. Neste sentido, traçam um percurso diário que vai da crítica literária a boemia da literatura e, por sua vez, da boemia de volta à crítica. Compreender tal percurso pode também nos auxiliar na leitura de seus textos e como estes carregam mais ou menos traços de suas interpretações de *A Pedra do Reino*, uma vez subjetivamente inseridos na dinâmica do prazer e da fruição (BARTHES, 2015)

Nas duas perguntas seguinte, passamos a verificar a experiência que as mediadoras possuem com jogos e o ensino de literatura:

#### QUADRO 08: Respostas da questão 3

Participante	<i>3. Ao longo de sua prática docente, você já fez uso ou teve contato com a aplicação de jogos no ensino de literatura? Quais tipos de jogos foram utilizados?</i>
Sophia	“Todo ano desenvolvo projetos literários em que vários jogos são usados: Torta na Cara, com questões de determinada obra; gincanas, jogos de tabuleiro, mas principalmente o RPG. No último ano, no

	ensino remoto, propus o livro-jogo baseado na obra Robinson Crusóe (Defoe), no Google Forms, e alguns jogos curtos no Wordwall.”
Perséfone	“Apenas no ensino presencial com dinâmicas envolvendo séries, filmes, músicas e personagens literários e midiáticos. Não usei ferramentas tecnológicas, como os recursos educacionais digitais, estou estudando para fazer isso nesse ano letivo.”
Vick	“Não tive experiências com jogos na área da literatura.”

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

#### QUADRO 09: Respostas da questão 4

Participante	<i>4. Como você percebe a recepção e a aprendizagem dos estudantes em contato com a literatura junto a jogos, sejam eles analógicos ou digitais?</i>
Sophia	“Minha experiência é maior com jogos analógicos e estes têm gerado excelentes resultados. Percebo mudança na relação dos adolescentes com a literatura: mais afetividade, mais criticidade e mais refinamento das interpretações por causa do compartilhamento de visões sobre o texto em jogo.”

Perséfone	“Os dois são interessantes e deveriam ser considerados como métodos de ensino, afinal nem todos os alunos têm acesso às novas tecnologias. Durante o ensino presencial, o jogo analógico seria o mais aplicável, dentro das condições de infraestrutura da escola estadual, além de estimular a interação entre os jovens, estreitando os laços afetivos e incentivando a prática cooperativa e colaborativa. Nesse período pandêmico, o jogo digital tem se tornado uma motivação para os estudantes. Quanto mais dinâmica a atividade, maior a participação dos jovens.”
Vick	“Eles se envolvem bem mais, apesar de não aplicar jogos, já tive um grupo que participou e chegavam em sala entusiasmados falando o que tinham vivenciado e rendiam boas descobertas.”

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

Percebe-se que o ato do jogar já é parte do cotidiano das professoras Sophia e Perséfone. Destaca-se aqui o já presente uso do RPG, por meio dos livros-jogos, textos produzidos para serem construídos a partir das escolhas do leitor. Sem a necessidade do narrador de RPG, o livro-jogo oferece a possibilidade de tomar direções na narrativa, assumindo um dos personagens da obra, como é caso do livro-jogo baseada em Robison Crusoe, citado pela mediadora. Ao transitar por entre jogos de tabuleiro, gincanas e RPG, a mediadora A evidencia o uso de jogos competitivos e colaborativos. Segunda a professora, esses tipos de jogos trazem “mais afetividade, mais criticidade e mais refinamento das interpretações”, ressaltando o caráter de partilha no qual eles se fundam.

Para Perséfone, que declara fazer uso de outras mídias (músicas, séries e filmes) para jogar com os leitores, o jogo analógico demonstra ser uma ferramenta de estímulo “a interação entre os jovens, estreitando os laços afetivos e incentivando a prática cooperativa e colaborativa.”. Como na resposta de Sophia, a mediadora também põe em questão a afetividade como elemento que liga leitores, texto e jogo. Na fala da mediadora, pode-se identificar a natureza do jogo analógico enquanto prática de comunidade de leitores, assim como a sua preferência por jogos colaborativos, como é o caso do RPG.

Mesmo sem aplicar os jogos em sua sala de aula, a mediadora Vick demonstra, por meio de observação de práticas de outros professores, uma característica comum as percepções das demais mediadoras: o entusiasmo. Nessa direção, a professora identifica a experiência dos jogos como vivência catalisadora de “boas descobertas”.

Com base nas respostas dadas, constata-se que as mediadoras chegam até a experiência do círculo de leitura compreendendo a subjetividade como parte da formação de leitores, identificando práticas que alcancem “a participação dos jovens” como algo positivo no percurso de interpretação dos textos literários. Verificamos, agora, a partir de seus lugares enquanto leitoras, de que maneira o jogo de RPG faz mover seus afetos em direção ao texto de Ariano Suassuna.

#### **4.2 A magia das personas**

Com a leitura do primeiro folheto da obra no primeiro encontro do círculo, quando a pesquisa foi apresentada e os termos de consentimento assinados, as leitoras tiveram seus primeiros contatos com a leitura da obra de Ariano Suassuna. Um primeiro apontamento feito pelas participantes correspondeu a dificuldade em compreender a linguagem empregada no texto nesse primeiro momento. Ao se valer do vocabulário popular nordestino junto de seu estilo heráldico, o discurso de Quaderna mostrou-se, para as participantes não nascidas na Paraíba, um enigma literário e linguístico, adentrado pela leitura e discussão da obra durante o círculo. Nesse primeiro momento, também foi percebido pelas leitoras o aspecto humorístico e crítico do texto suassuniano, algo que torna Quaderna em um personagem que simultaneamente se referenda aos grandes escritores brasileiros e parece ironiza-los, sendo este “Supremo Tribunal das Letras”.

Feita a introdução a obra, a atividade de interpretação em contato com o RPG teve início no segundo encontro, quando ao ler e discutir os folhetos II e III, as leitoras construíram seus

primeiros personagens de RPG. Nesta primeira leitura, pudemos discutir, seguindo as reflexões do segundo capítulo, as maneiras como são apresentados ao leitor os espaços e os personagens do romance. Quem é Quaderna? Como é o sertão visto pelo personagem? De certa maneira, espaço e personagem no romance aparecem de maneira tão interligada que ler um é interpretar o outro. Com a discussão, tornou-se possível conhecer a visão que cada uma possuía acerca da obra.

Na leitura de Persépolis, os elementos do textos conduzem ao humor e ao intertexto, sendo divertido acompanhar como Quaderna torna o sertão em um lugar de diversas vozes. Para Sophia, o diálogo feito com o cordel e a aproximação com a natureza da região, algo que para ela, enquanto leitora não-nordestina, demonstra o quão o personagem de Suassuna é essencialmente um contador de histórias. Já Vick, paraibana de nascença, vê na linguagem e nas descrições feitas, a construção de um espaço que desperta memórias e afetos. Interligando as pessoas aos adornos da terra que canta, Suassuna vincula a ela também os seus leitores. A partir da leitura, seguimos pra o RPG.

Em *Old Dragon*, jogo que abarcou a primeira aventura que fizeram no reino literário de Suassuna, constrói-se um personagem a partir de seis atributos: força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma. Para defini-los, basta rolar três dados de seis lados (3d6) para cada atributo, tendo então seis valores que vão de 3 a 18. Então o jogador designa cada um desses valores para um atributo desejado, montando assim as características do seu personagem.

A partir daí, cada jogador seleciona uma classe de personagem, isto é, o arquétipo de fantasia dentro do qual sua criação se insere. O jogo oferece quatro classes: clérigo, homem de armas, ladrão e mago.

De que maneira traçar a leitura da obra e de seus personagens através da criação de personagens de Old Dragon? O caminho encontrado pelo grupo foi o da investigação dos arquétipos no romance, de maneira semelhante ao que analisamos anteriormente a partir de Santos (2009). Com Sophia, os vaqueiros ciganos e os cangaceiros envolvidos no conflito descrito nos folhetos puderam ser lidos através da classe homem de armas que em sua criação, tornou-se uma *mulher de armas*. Enquanto que Perséfone, interpretando a representação do Doutor Pedro Gouveia e de outros “Doutores” da obra, verificou o encantamento do mago como signo do intelectual sertanejo. Para Vick, interessada nas espertezas comuns aos personagens teatrais de Suassuna e à maneira como Quaderna escreve sua epopeia como relato ao corregedor, pôde ler os contadores de histórias como os ladrões do jogo de RPG, prontos a conquistar plateias pela arte da boa mentira.

Desse modo, Sophia cunhou Tahiraã do Sertão, Perséfone deu origem a magia de Doutora Martinha Pinto Menezes e Vick criou Dulce, ladra caótica com sorte o suficiente de ter bons números em todos os seus atributos. Para cada uma dessas personagens, as jogadoras criaram histórias que definiram quem elas são e o que estariam fazendo na Véspera de Pentecostes, 1º dia de Junho de 1935, quando participaram da aventura da emboscada sertaneja, conforme vemos:

**QUADRO 10:** Personagens da *Aventura da Emboscada Sertaneja*

Personagem (Participante)	História
Tahiraã do Sertão (Sophia)	“Meu pai era um cangaceiro, líder do bando que raptou minha mãe, filha de mulher indígena, pois meu avô, que era um coronel, rico fazendeiro, não aceitou o relacionamento deles. Após um tempo, meu pai sofreu um motim e foi morto pelos companheiros. Minha mãe fugiu comigo para nos proteger. Cresci, de tenda em tenda, sem nunca frequentar a escola, pensando somente em vingança contra aqueles que me tiraram o homem que eu tanto admirava. Quando adulta, montei meu próprio bando, depois que minha mãe morreu de febre tifoide. Ataquei a fazenda de meu avô, agora muito velho, e tomei o que era meu, colocando as terras sob minhas ordens”.
Doutora Martinha Pinto Menezes (Perséfone)	“Martinha Pinto Menezes foi criada apenas pelo pai, sua mãe faleceu durante o parto. Dizem que a genitora da doutora já sabia a hora da morte, ela era uma

	<p>rezadeira famosa e a filha nasceria também com esse dom. Seu pai é um famoso advogado das redondezas, Dr. Vicente Pinto, nascido na cidade de Sousa, localizada no Sertão Paraibano. Quando jovem, Dr. Pinto teve a oportunidade de começar a estudar na cidade de João Pessoa. Ingressou no curso de direito com a o empurrãozinho do seu tio, o Coronel Sebastião Pinto, que havia estabelecido boas relações com a alta sociedade da capital, após se envolver em algumas disputas de terras no Sertão, com o objetivo de favorecer os seus amigos coronéis, favorecendo não só a situação política, econômica e social deles, mas também a sua e a do seu sobrinho. Com a prática da "prestação de favores" ao que melhor podem oferecer, Martinha Pinto Menezes entende a importância de dar continuidade a brilhante carreira de seu pai. Assim como ele, nunca terminou o curso de direito, na verdade, nunca cursou nem sequer um ano de estudos. Apresenta-se como Doutora porque sabe que o tempo que estudou foi o suficiente para aprimorar suas habilidades em prol de quem realmente precisa de sua ajuda seja na área jurídica, seja no âmbito das enfermidades. É tão arretada que nunca perdeu um caso! Está sempre a frente de quem pensa que sabe, e esse é o seu lema”.</p>
--	--

Dulce (Vick)	“Filha única de pais separados, criada pela mãe lavadeira de roupas, mulher carinhosa e dedicada a sua filha, mulher honrada que passou seus princípios a herdeira. Ainda jovem, perdeu sua protetora para uma terrível doença. Diante deste fato, a revolta tornou-se sua companheira. Passou a sobreviver de pequenos furtos, e se apoderamento do alheio. Pouquíssima instrução escolar, mas de surpreendente esperteza, além de uma boa conversa, conseguindo a atenção de seus ouvintes”.
--------------	--

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

Com a personagem de Sophia, verificamos a trajetória de uma mulher entre diferentes culturas. Indígena e a cangaceira, Tahiraã busca vingança contra as oligarquias tradicionais do sertão nordestino pela não aceitação do romance de seus pais. Dentro dessa questão, a personagem apresenta uma leitura da modernidade representada em *A Pedra do Reino*, nos anos seguintes a revolução de 1930, dentro de um sertão atravessado por conflitos políticos. Nessa trajetória, a personagem persegue um ideal de independência: “Quando adulta, montei *meu próprio bando*”. Uma busca por algo pertencente a si, real, que a separa do Brasil Oficial oligárquico, caracterizado na figura do avô como algo antiquado: “ataquei a fazenda de meu avô, *agora muito velho*”. Nesse sentido, Tahiraã mostra-se enquanto heroína trágica produto da colisão com o amor e a violência do sertão, dualidade presente no texto romanesco lido no círculo de leitura.

Com uma maneira semelhante de ler o tempo e o espaço da obra suassuniana, porém a partir de uma construção oposta de personagem, Perséfone cria Dra. Martinha Pinto Menezes como uma descendência do coronelismo local, dentro de uma estrutura que lhe privilegia: “com a prática da “prestação de favores” ao que melhor podem oferecer, Martinha Pinto Menezes entende a importância de dar continuidade a brilhante carreira de seu pai.”. Partindo do aspecto irônica do romance, Perséfone construiu uma personagem que se orgulha dos sobrenomes, que usa a linguagem mais rebuscada que pôde, de maneira a ofuscar o real pela via do ideal: “Assim

como ele, nunca terminou o curso de direito, na verdade, nunca cursou nem sequer um ano de estudos. Apresenta-se como Doutora porque sabe que o tempo que estudou foi o suficiente para aprimorar suas habilidades em prol de quem realmente precisa de sua ajuda seja na área jurídica, seja no âmbito das enfermidades.” Aparentemente populista e dissimulada, a personagem construída pela leitora de *A Pedra do Reino* busca estar na frente de todos, não poupando adjetivos para isso. Porém, no texto feito por Perséfone para apresentar a história de Martinha, é possível ler além da personagem burlesca que ela aparenta ser. Sendo uma maga, a personagem possui o dom de vidência da mãe. Algo que passa despercebido no texto de sua história, mas pode ser lido em um dos elementos centrais da personagem. Afinal, de onde vem o sobrenome Menezes? De forma análoga a hibridez representada na personagem de Sophia (destaque ao Brasil Real), Dra. Martinha Pinto Menezes se sustenta na mesma dualidade, sob o ponto de vista do Brasil Oficial. Sendo assim, heroína cômica dotada do estilo barroco que adota e o sangue encantado que carrega.

Ao lado da tragédia e da comédia, a personagem de Vick, Dulce, percorre uma jornada épica de superação das condições materiais em que nasceu: “filha única de pais separados, criada pela mãe lavadeira de roupas, mulher carinhosa e dedicada a sua filha, mulher honrada que passou seus princípios a herdeira. Ainda jovem, perdeu sua protetora para uma terrível doença”. De objetivos revolucionários, tal como Tahiraã, e de “boas conversa”, semelhante a Martinha, a dualidade da personagem está em seu próprio nome, uma vez que é ao mesmo tempo amargamente ladra, porém doce, feita de esperteza e carisma.

Juntas, as três personagens se encontram no cenário da Aventura da Embosca da Sertaneja e as leitoras traçam com elas sua narrativa trágica, cômica e épica ao lado do Rapaz do Cavalo Branco, conforme veremos mais adiante, na seção seguinte.

Na segunda aventura, proposta junto a leitura dos folhetos IV e V, as leitoras construíram mais três personagens, dentro do jogo *Mago: a Ascensão*. Nele, os jogadores interpretam despertados em um mundo adormecido. Dentro de um cenário trespassado por uma guerra pelo controle da realidade, que é moldada pelas crenças das multidões, através do inconsciente coletivo. De um lado estão homens e mulheres que percebem que a magia existe, assim como um vasto mundo de manifestações sobrenaturais, junto de outros que percebem a magia como fenômenos naturais, moldáveis pela ciência humana. Do lado oposto, estão magos insanos ou corruptores, desejosos de destruir a realidade ou escravizar o mundo em razão de seus ideais próprios. Cada mago possui um paradigma, isto é, uma perspectiva acerca da existência da magia. Com métodos próprios de usar a vontade para alterar a realidade. Assim, os arquétipos de magos selecionados pelo jogo se dividem nas chamadas *tradições*, que

funcionam de maneira semelhante às classes no Old Dragon. A partir delas, o jogador seleciona as esferas que o personagem domina, isto é, categorias em que os magos do jogo sistematizam a realidade e suas capacidades de moldá-la.

Para criar personagens em *Mago*, cada leitora selecionou uma tradição, que representasse a maneira com que seu mago se relacionasse com a magia. Sophia selecionou o caminho dos *Oradores dos Sonhos*, magos ligados a terra e aos espíritos, bem como aos sonhos dos homens enquanto passagem dos mitos até a realidade. Para criar essa personagem, Sophia selecionou a dominação das esferas da Mente, das Forças e da Entropia. Seguindo essa lógica, sua personagem representava, para os moradores de sua região, uma mulher capaz de lidar com as emoções humanas, as forças da natureza e o destino das coisas.

Já Perséfone decidiu que seu personagem seguiria uma tradição mais combativa: a *Irmandade Akashica*, dedicada a relacionar a magia aos corpos e às artes marciais. Além disso, a leitora não quis apenas explorar o lado mágico do sertão nordestino, como quis tratar do tema da morte, escolhendo para isso ser um fantasma que guiasse os outros personagens. Assim, criou Frederico Paes, um velho sábio capaz de manipular o Tempo, a Vida e a Mente. Portanto, seu personagem não é só um hábil lutador, mas também um profeta sertanejo, arauto do futuro, capaz de curar os corpos e as mentes das doenças e pesadelos do sertão.

Completando o grupo, Vick criou Angel, uma *Corista Celestial*, vinda de uma ordem de magos que ligam a emanção da magia no mundo à existência de um Criador. Assim, a decisão de Vick foi a de explorar com sua personagem o simbolismo mágico religioso do imaginário nordestino, temática que perpassa toda a obra de Ariano Suassuna. Angel é capaz de alterar a realidade por meio de Primórdios, Espírito e Forças, o que a permite criar coisas a partir da sua imaginação e crença, bem como se comunicar com o além e a natureza da criação da divina.

Para além das tradições e esferas, cada jogadora precisou selecionar dois adjetivos, de maneira a caracterizar a personagem dentro do sistema de regras de Mago. Dentro do sistema de regras do jogo, seleciona-se os adjetivos para identificar a natureza, o comportamento e a essência dos personagens. Sendo a natureza uma palavra que define como a personagem se vê naturalmente; o comportamento como aquilo que transparece aos outros. O conjunto dos dois adjetivos fornece ao grupo de jogadores as características básicas dos personagens, ajudando na interpretação destes. Para jogar a narrativa de *O Caso do Fazendeiro Degolado*, as leitoras escolheram os seguintes conceitos:

**QUADRO 11:** Natureza e comportamento dos personagens em *Mago: a Ascensão*

<b>Participante</b>	<b>Personagem</b>	<b>Natureza</b>	<b>Comportamento</b>
Sophia	Luci	Inovadora	Visionária
Perséfone	Frederico	Cruzado	Sobrevivente
Vick	Angel	Visionária	Profeta

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

Entre os adjetivos selecionados, podemos identificar palavras que remetem-nos a personagens que buscam algo além do sertão no qual se encontram. “Visionário” presente duas vezes, “Inovadora”, e “Cruzado” expõem visões épicas das leitoras para suas personagens dentro do universo suassuniano, de maneira que ao criar dentro dele, partem de uma jornada de transfiguração da realidade, tal como Quaderna. É nesse processo de encontro do real com o ficcional que as interpretações passaram a ser construídas, entre aquilo que se é e aquilo se deseja ser em jogo.

O ato mágico aqui significa a leitura, momento em que as leitoras atravessaram as páginas de *A Pedra do Reino*, lendo seus significados e de maneira criativa, entre heroínas épicas, trágicas e cômicas, interpretaram criativamente o sertão de Suassuna e seus personagens. Nele, o encantado se une ao concreto e os múltiplos olhares para a literatura se encontram, como um divertido grupo de leitoras. Nesse processo de interpretação da obra literária, após o texto lido e dele nascidos os personagens, o jogo do texto do leitor acontece. Com as narrativas jogadas oralmente passadas para os diários de bordo, passamos a ler quais aventuras as leitoras tiveram pelo romance e como elas as usaram para interpretá-lo através de suas imaginações.

### **4.3 O auto das leitoras**

#### **4.3.1 A aventura da emboscada sertaneja**

A primeira narrativa de nosso Auto foi iniciada de maneira paralela à trama romanesca lida no círculo. É dia primeiro de julho de 1935 e uma estranha cavalgada percorre o sertão paraibano rumo a indomável Vila sertaneja de Taperoá. E nela estão as três personagens das

leitoras, uma vez postas no universo do livro com a performance do RPG. Nesse cenário de aventura, as leitoras cavalgaram junto aos personagens do romance, interagindo com o espaço e os ciganos e participando do confronto com os cangaceiros do Negro Ludugero. Ao defender estrategicamente a cavalgada do Rapaz do Cavalo Branco, o grupo de personagens encontrou-se em uma aventura de recuperação de um artefato que foi roubado do Rapaz, tendo que atravessar o tabuleiro sertanejo atrás dos cangaceiros até chegar no esconderijo de Ludugero. Nele, enfrentaram armadilhas e uma misteriosa criatura feita de sombras, chifres e olhos vermelhos que guardava o artefato desejado: um fragmento mágico da Pedra do Reino, que encontrou fim nas mãos da guerreira Tahiraã.

A partir do jogo, a aventura foi escrita pelas participantes de maneira livre. Cada leitora apresentou sua maneira de contar a história vivenciada dentro do folheto lido. Em cada texto, investigamos aqui os diálogos entre a criação das leitoras e o romance lido.

Sophia, que interpretou Tahiraã do Sertão, decidiu escrever no seu diário uma narrativa em sextilhas, seguindo a tradição popular dos folhetos de cordel. Em alternadas, a leitora cantou a aventura sob o ponto de vista de sua personagem cangaceira:

#### QUADRO 12: Primeiro texto da leitora Sophia

Diário de Tahiraã
<p style="text-align: center;">Com altiva atitude, Me disponho a contar Sobre o dia que eu pude O tihoso derrotar, Enxofrado de tão rude: Minha força, seu azar.</p> <p style="text-align: center;">Nesse dia escaldante, Eu, mais duas companhera Efolamo o meliante, Sem um macho na trincheras; Agora não há talante, Que não vingue à nossa bera.</p> <p style="text-align: center;">Tahiraã é minha graça, Minha dor é minha escola. Aliada só a maça. Meu amor é na pistola, Fuzil e corcel de raça. Não preciso de esmola. Sou neta de coronel, E filha de cangacero,</p>

Que por motim tão cruel  
Deu suspiro derradero.  
À vingança sou fiel,  
Pois a ira vem primero.

Naquele dia de glória,  
Comitiva agitada,  
Revestida de vitória,  
Vinha de alma blindada  
Contra toda a escória,  
No comboio, em cavalgada.

De marcha à Taperoá  
Nosso grupo então contava  
Com doutô e carcará,  
Um padre, onça pintada,  
Gente boa e gente má  
Todos na mesma empreitada.

Os peões em cada flanco  
Rodiavam o protegido:  
Rapaz-do-cavalo-branco,  
E na frente vinha erguido  
Estandarte puro e franco  
Quando zás! forte ruído.

Na estrada poeirenta  
Uniu-se ao sol escaldante  
De maneira violenta  
O bando do meliante  
Ludugero Cobra-Preta,  
Da tocaia pro flagrante.

Em ataque, os cangacero  
Vinham em penca do lajedo,  
E meu fuzil, tão ligero,  
Fez chover um grande medo,  
Travô menos Ludugero,  
Que correu com o segredo.

Nosso tesouro secreto  
Carregou o rapinante  
No susto, ao chão foi meu reto,  
O fuzil seguiu trilante  
Até voltar por completo  
Ao lombo do meu Rocinante.

Meus dois fiel seguidor,  
Camundongo e Ratazana,  
Perseguiro os malfeitor

Sobrados da caravana,  
Enquanto as sócias de dor  
Matutavam a traquitana.

Foram Dulce e a Dotora  
Martinha as parceria  
Da aventura promissora,  
Pelo rastro da carrera  
Todas duas detentora  
De coragem mui facera.

Enquanto nossa procissão  
Cobria os bandido de aço,  
Rasgando a tiro os gibão,  
Fomo os cinco no encaço  
(Adentrando o socavão)  
De Ludugero do cangaço.

Entramo nós na caverna,  
Atrás do cabra safado,  
Lá onde a Besta governa  
E a sombra cerca o danado,  
Mas curta ficaro as perna  
E perdemo o desgramado.

Cobrindo o breu das parede  
Vibravam as sombras do mal,  
Camundongo foi adrede,  
Seguindo o rastro mortal,  
Qual peixe caindo em rede,  
Tombô na armadilha fatal.

Água benta então lançô  
A dotora com um encanto  
E as sombra recuô  
Na passage, para os canto  
Foi assim que nois passo  
E adentramo aquele antro.

Ludugero evaporô  
No meio da escuridão,  
Na parede então brotô  
De difícil compreensão  
Carará como pivô  
Do enigma do Cão.

Nos pedia a charada  
Como chave um defunto  
Pra achar a secreta entrada  
Sem, ali, virá presunto.

Camundongo, a salvaguarda,  
Mesmo morto estava junto.

Encostado ao carcará,  
O cadáver fez abri  
Uma porta de aura má,  
Logo após um clique ouvi.  
Meu peito a bala furá  
Eu senti, mas resisti.

Avancei com ousadia,  
Sem atiná co'a lesão.  
Diante de mim reluzia  
O tesouro no salão,  
Enquanto satã rugia  
E Ludugero, no chão.

Pedra do Reino furtada  
Parecia me chamar  
Aos pés da coisa danada  
Que robava nosso ar,  
Agora hipnotizada,  
Como empaca um luar.

Foi a dotora Matinha  
Que lançou essa magia,  
Rezando uma ladainha,  
Mantendo a cabeça fria,  
Enquanto Dulce, sozinha,  
Os olho e chifre feria.

Vista vermelha furada,  
Toco do chifre sagrando,  
O diabo virô nada  
E a caverna desabando.  
Nossa sorte foi lançada:  
O perigo cingia o bando.

Todo mundo em desespero  
Mas a Pedra peguei eu;  
Saimo de lá ligero,  
Porque o teto já cedeu.  
Ratazana e Ludugero  
Se enterraro com o breu.

Prontas para a grande fuga,  
Da caverna já na porta,  
A sombra infesta nos suga,  
Somente a mim não suporta,  
Mal nenhum me subjuga,

Gente minha não é morta.

Salvo as duas num só ato  
 Cum puxão e a coragem  
 Comprovando o boato  
 Sem nenhuma malandragem:  
 A Pedra é o rico artefato  
 E eu, da melhor linhagem.

A caverna desmorona,  
 Pedra do Reino na mão,  
 Da profecia sou dona,  
 Ela me dá a visão:  
 Sete reinos vêm à tona  
 E se prostam no meu chão.

Assim termino o relato  
 Do início do meu império.  
 Sou capitã, não do mato:  
 O sucesso e o vitupério.  
 Faço tremê o gaiato,  
 Tiro o diabo do sério.  
 Sou Tahiraã do Cangaco,  
 Toda força e mistério!

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

Nos versos de Sophia, lemos a poesia de sua personagem, circunscrita no romance lido, entrecruzando-se com o imaginário de *A Pedra do Reino*. Seu texto tomando a mesma escolha estilística de Suassuna para traçar o enredo do romance: a narrativa *in media res*. Traço comum das narrativas populares, evocadas pelas reminiscências de seus contadores que a transmitem para o público, como maneira de evocar o passado no território do presente.

Em sua narração, Tahiraã destaca não só o seu poder frente aos desafios sertanejados, materializados no “sol escaldante” e naquele “tinioso”, como também o protagonismo feminino presente na história jogada, uma vez que as personagens criadas pelas leitoras são as únicas mulheres na cavalgada do folheto, responsáveis enfrentar o cangaceiro Ludugero e o monstro de seu refúgio: “eu, mais duas companheira/esfolamo o meliante,/sem um macho na trincheira”. De modo a subverter as representações femininas tradicionais, também presentes na literatura popular e na obra estudada, a leitora constrói sua protagonista no romance como uma mulher de armas não vinculada aos ideais de aliança, amor e fidelidade. Podemos ver essa

questão no começo do texto em “Aliada só a maça/Meu amor é na pistola.” e “À vingança sou fiel/Pois a ira vem primeiro.”

Escrita por Sophia, a cangaceira percebe a cavalgada na qual se encontra sob a ótica de uma dialética sertaneja que une diferentes polos, os homens x os animais, os intelectuais x os vaqueiros, a bondade x a maldade: “todos na mesma empreitada”. Junto a outras personagens e seus “dois fiel seguidor/Camundongo e Ratazana”, Tahiraã se mete na perseguição ao “malfeitor” Ludugero, após o roubo do “tesouro secreto”, sendo essa “aventura promissora”, exigente de “coragem mui facera” que a eleva enquanto guerreira sertaneja cujo “fuzil, tão ligeiro, fez chover um grande medo”. Para construir essa atmosfera épica, a partir do jogo, a leitora se vale do vocabulário do romance, aspecto que destacou em sua leitura como uma dificuldade. Tal obstáculo para a leitora, transforma-se, em meio ao texto do leitor, na força da personagem. No contato de sua criação com *A Pedra do Reino*, Sophia escreve “O fuzil seguiu trilante/até voltar por completo/ ao lombo do meu Rocinante” “rasgando a tiro os gibão/ fomo os cinco no encaço/ (adentrando o socavão/ de Ludugero do cangaço”. Valendo-se assim, para contar sua participação no folheto III, dos objetos e vestimentas descritos no folheto II.

Após adentrar a caverna do cangaceiro em sua perseguição e se ver diante do enigma do carcará, o texto de Sophia demonstra estabelecer uma visão simbólica religiosa com aquilo que lhe é antagonista, retomando a cultura popular sertaneja ao mesmo tempo em que a põe em versos que se misturam ao erudito, dentro de uma estilística armorial: “avancei com ousadia/sem atiná co’a lesão./Diante de mim reluzia/o tesouro no salão/enquanto satã rugia/e Ludugero, no chão.”. Dessa forma, sua leitura retoma o tema do confronto do homem popular com o diabo, encontro do qual pela sabedoria, fé e coragem o primeiro sai vitorioso. Nesse caso, em conjunto com as demais personagens.

Dentro do conjunto de versos escritos pela leitora, cabe destacar sua forma de representar a Pedra do Reino, elemento do romance que a personagem percebe: “parecia me chamar”; “A Pedra é o rico artefato/e eu, da melhor linhagem”. O texto da leitora aponta assim para a construção do narrador na obra de Suassuna. Figura que clama para si o destino de sua terra como representante dela, sendo formada na tragédia para uma epopeia sertaneja: “Tahiraã é minha graça/minha dor é minha escola”. Dá-se um novo sentido ao seu nome, cujo significado é “medo”, na instância em que a personagem, filha do cangaço e da herança aborígene, se percebe: “Da profecia sou dona,/ Ela me dá a visão:/Sete reinos vem à tona/e se prostam no meu chão”.

Dessa maneira, ao se aproximar da trama romanesca, Sophia forja uma personagem de tragédia quadernesca, com o olhar dedicado ao sertão, seu lar. Percebe-o ao longo de suas

versos, tal como o narrador de *A Pedra do Reino*, como um espaço de jornada épica para a sagração de um império. Sua tragédia, no entanto, está nesse mesmo percurso, formado pela sua crença íntima de predestinação a um reino banhado pela violência. Para se valer dessa dialética épica-trágica suassuniana, a leitora tece a narrativa contada com o RPG a partir do lirismo da poesia popular. Pelos caminhos do texto, Tahiraã do Sertão é encantada junto com seu lugar, tanto através de sua coragem de mulher, quanto pela sua sabedoria de ser, como o romance de Suassuna, um audaz e bravo enigma: “Sou Tahiraã do Cangaço/Toda força e mistério”.

Para contar a mesma história sob um ponto de vista diverso, Perséfone escreveu uma carta feita pela Doutora Martinha Pinto Menezes, endereçada a José Luiz de Figueiredo, fictício primo de Argemiro de Figueiredo, governador do estado à época em que a narrativa acontece:

### QUADRO 13: Primeiro texto da leitora Perséfone

A carta de Martinha
<p>Meu caro Zé,</p> <p>Venho por meio desta expressar meu profundo sentimento de saudações, enquanto escrevo penso nas nossas conversas nos finais da tarde na fazenda de Juarez, seu querido padrinho que estará para sempre em nossas memórias. Sabes que não sou de muita conversa ao vento e gostaria de lhe contar um caso para lá de importância que me aconteceu. O senhor, assim como eu, pensa na preservação dos valores e culturas da nossa Paraíba. Tendo uma grande influência, com o seu primo no poder, sei que escutarás com atenção a essa estória de grandes revelações.</p> <p>Já venho deste àquela nossa época trabalhando para os Benditos, pois é, bem num desses trabalhos lá em Taperoá, aconteceram fatos impressionantes. Peço, desde já, o total sigilo de nossa prosa, afirmei uma certa discrição diante de tal feito. Ei de contar com a vossa palavra, com o seu comedimento de sempre para resolvermos a situação da melhor maneira possível, e pensando nas nossas alianças futuras, para um bem maior do nosso povo.</p> <p>A gente estava só na serventia do menino, que já não é tão menino hoje, o do cavalo branco, o do Tremedal. Aquele alazão deixa qualquer um com o queixo no chão! Enquanto estávamos vindo descendo a ladeira, bem na rampinha de Taperoá, logo ali, no início da Vilinha, cada um com seu cavalo, eu, Tahiraã e seus dois capangas, e Dulce.</p> <p>O Caramelo, meu cavalo, continua bonito, robusto, do mesmo jeito de sempre! Não é um Tremedal da vida, mas é bem tratado, melhor que muita homem por aí! Ele é bem alimentado, meu companheiro de todas as horas! Só não o carrego quando vou para muito distante.</p> <p>Sei que lembras de Tahiraã, ainda continua do mesmo jeito, arretada que só ela! É uma mulher corajosa e perspicaz. Já Dulce, ei de lhe apresentar: esperta que só ela, gosta de passar a perna no povo daqui das redondezas, mas é gente da melhor qualidade</p>

na hora da precisão, senhor sabe como é, né? Ela faz os serviços também dos mais chegados.

Quando pensemo que não, desceu uma cambada numa emboscada. Deu a molesta e veio bulir com nós, logo com a gente, acredita? Disparemos para a luta sem nenhum dó do inimigo, não iríamos arregar! Tahiraã atirou num dos cabras, Dulce também foi rápida, eu não fiquei para trás e fizemos o serviço bem feito. Mas o danado do líder fugiu roubando um precioso bem do menino. O homem que estava à frente de todo esse serviço era ninguém mais que o Negro Ludgero. Ele queria mesmo era ceifar a vida do menino do cavalo branco, além de roubá-lo.

Após a fuga de Ludgero, desembestamos em busca do mesmo sem pensar, mas o fugitivo entrou numa caverna depois do Lajedo, após a ribanceira de pedra, bem na parte inferior da cidade. Não conhecia aquele lugar, apenas o avistava de longe, passando a caminho, durante as minhas longas jornadas.

Senti que as minhas parceiras de trabalho ficaram receosas com o lugar, mas eu não sou de recuar. Coloquei-me a disposição para enfrentar o nosso inimigo e entramos na caverna. Com a fé que tenho em nosso criador, que me deu o dom da sabedoria e cura, percebi que ali tinha coisa do Demo. Meu caro Zé, sei que acredita nessas coisas, que és muito fervoroso e um tanto supersticioso, portanto, não ficará surpreso com o que nos esperava na escuridão. Tratei logo de usar os meus conhecimentos do Reino dos Céus para afastar toda aquela energia nebulosa.

Quando dei por mim, um grito de Ludgero aguçou a nossa curiosidade e adentramos ainda mais pelo caminho desconhecido. Um dos capangas de Tahiraã, infelizmente não se atentou para a quantidade de armadilhas no chão e foi atingido por um rifle. Sorte a nossa que tínhamos Dulce conosco, a embusteira. Ela desatou os nós daquele pedaço espinhoso e desafiante, na passagem em direção a Ludgero. Sem ela, estaríamos como o pobre homem morto, o amigo de Tahiraã, que Deus o tenha!

Ficamos estarecidas ao perceber uma grande porta de pedra nos separando de Ludgero. Fiquei a me perguntar como era possível o Negro ter arrastado tamanho peso, era impossível para um humano sozinho realizar tal destreza. Com a minha fé e meu poder de reza, conseguir levantar a pedra sozinha, acredita? É a força divina, meu caro!

Nunca imaginei viver tal façanha em toda minha existência. Creio que nada é por acaso e por isto estou aqui a lhe contar essa aventura. Jamais cogitei enfrentar o próprio Lâmpião reencarnado em forma de Belzebu! Pois lhe digo, meu caro amigo, era o Próprio!!

Enquanto tentava utilizar minhas forças celestiais contra tal assombração que estava ao lado do Negro Ludgero, este último se borrando de medo, Tahiraã foi ágil e resgatou o bem outrora roubado pelo fugitivo. Cheguei até a pensar que fim triste teve o pobre Negro, nada além do esperado para um desalmado como ele. E com o poder da palavra milagrosa e forças dos anjos, coloquei o Cão para correr, aquele Lâmpião do inferno, e Ludgero se perdeu no meio da escuridão.

Por fim, quase não conseguimos sair daquela caverna e Tahiraã perdeu mais um guardião, dessa vez, uma nobre jagunça. Posso lhe afirmar que tudo isso valeu a pena, acredite! Apesar de alguns infortúnios, tivemos um propósito que foi alcançado. Você faz parte dessa nossa nova jornada, após essa aventura. Sabe o que digo?

O que resgatamos, o que havia sido roubado é a Pedra do Reino! A lenda é verdadeira! É difícil acreditar, mas ela é real, amigo! E pode ser nossa! Eu, Dulce e Tahiraã pactuamos o segredo dessa informação, contudo não poderia deixar de colocá-lo nessa empreitada. Lembra quando brincávamos de aventureiros em busca da Pedra

Preciosa e usávamos pedras de quartzo? Inconscientemente esse era o nosso plano de sucesso para o futuro! Só não é ouro, é bem melhor que isso!

Eu e você estamos vivendo um processo de autocompreensão, tudo o que almejamos pode estar perto. Podemos afirmar que não somos uma fraude de nós mesmos. Essa Pedra nos trará a glória e o poder dos Reinos antigos, ou seja, das terras e propriedades de hoje. Nossos sonhos de crianças parecem ter ganhado forma! Essa é a maior honestidade no campo da magnitude! Minha mágica me pareceu tão somente como uma maldição em ser boa e generosa, visto que estou aqui justamente para possibilitar as ações criativas da justiça.

Não sou juíza, estou um pouco longe, apesar de almejar tamanha pretensão. Todavia sou ordeira das boas relações e sei, que em nome de um bem maior, estou contando com a sua colaboração para tomarmos essa dádiva para nós, para as pessoas que a merecem. Aquele xêxo é o nosso desígnio!!

Todo mundo precisa de uma direção e, sendo assim, me coloco ao seu dispor para orientá-lo nessa nossa jornada em prol de nossa liderança nos quatro cantos desse estado, no combate à atitudes populistas, da pior qualidade, e ao combate, sobretudo à doutrina do movimento “Perigo Vermelho”, repleto de gangrenados sem limites, da pior espécie.

Estarei sempre a frente de quem pensa que sabe!

Um grande abraço,

Doutora Martinha Pinto Menezes

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

Na epístola, demonstra-se o caráter político da personagem criada por Perséfone, que trai a confiança de suas companheiras de aventura em razão da posse do artefato conquistado. Martinha compartilha as informações com seu influente interlocutor dizendo zelar pela “preservação dos valores e culturas da nossa Paraíba” e pelo “bem maior do nosso povo”. Na carta, sua viagem até Taperoá, cidade por ela chamada de “Vilinha” é contada, identificando Tahiraã – “mulher corajosa e perspicaz” e por Dulce - “esperta” e, mesmo passando a perna nos outros, “gente da melhor qualidade – como acompanhantes da heroína Doutora Martinha. Ao descrever a empreitada para adentrar o refúgio do cangaceiro, a narradora de Perséfone é sagaz ao deixar claro que “minhas parceiras de trabalho ficaram receosas com o lugar, mas eu não sou de recuar”, mesmo que como lemos no relato das outras personagens, esta seja uma perspectiva controversa.

Em sua versão da história, Doutora Martinha se representa enquanto guardiã “das ações criativas da justiça” e abençoada com a “força divina” devido a sua fé e poder de reza. A linguagem com que a leitora constrói o discurso da personagem retoma a maneira do próprio narrador de *A Pedra do Reino* descrever sua história, fazendo uso das exclamações, das palavras

com iniciais maiúsculas e da retomada de seus interlocutores ao longo do texto. Esse exercício ficcional de retórica é marca da interpretação da leitora dentro de seu texto e aponta para o aspecto cômico de sua criação.

Ao tratar do confronto final da aventura, se na visão da personagem de Sophia vemos a interpretação do antagonista como satã em disputa com o cangaceiro, na carta de Martinha a criatura se transforma na imagem do cangaço: “jamais cogitei enfrentar o próprio Lampião reencarnado em forma de Belzebu! Pois lhe digo, meu caro amigo, era o Próprio!!”. Explica-se essa diferença pois enquanto sob a dimensão trágica de Tahiraã, o enigma do sertão está na dualidade entre o homem x a besta, na dimensão cômica representada por Doutora Martinha, o homem em si é a própria besta.

Essa perspectiva para o vilão da história contribui com a leitura feita por Perséfone, que compreende o romance de Suassuna a partir de sua crítica às oligarquias e a política brasileira, uma vez que é a figura do homem revoltoso aquela a ser exterminada pela sua “forma de Belzebu”. O sujeito revolucionário aqui retratado é este de “atitudes populistas, da pior qualidade” e da “doutrina do movimento Perigo Vermelho, repleto de gangrenados sem limites, de pior espécie”.

Essa imagem burlesca levantada por Doutora Martinha pode ser lida como o discurso do Brasil-Oficial, uma vez que é pela sua retórica que a personagem esconde suas fraquezas e aponta os monstros que atrapalham a realização do ideal. Usando da ironia, a leitora encontra no diálogo interpretativo com o romance lido a sua maneira de descortinar a realidade política de seu país, valendo-se dos signos da ficção. Evidencia-se, de forma machadiana, o sujeito da elite que pelo privilégio está “sempre a frente quem pensa que sabe”.

Destarte, é possível perceber que a maneira como Perséfone interage com o texto romanescos é partindo das intrigas políticas sertanejas narradas por Quaderna e expostas com bom humor na escrita de Ariano Suassuna.

No diário de Vick, lemos a narrativa construída no RPG ganhar forma de conta, sob o título “O enigma que mata e salva!”:

#### QUADRO 14: Primeiro texto da leitora Vick

O enigma que mata e salva!
No sertão da Paraíba, em um final de tarde escaldante, seguíamos em uma comitiva com bravos cangaceiros com o objetivo de alcançarmos o quanto antes a cidade. Todos sendo vigiados pelas aves típicas do Nordeste, enquanto o silêncio do

deserto acolhe os animais e plantas nativas. Faziam parte desta comitiva, alguns nobres homens e três bravas mulheres, dentre elas estão; a Maga Tahiraã, com poderes e magias de extraordinárias façanhas, forte e de grande astúcia, ainda que tenha em sua aparência uma fragilidade que está longe de ser a realidade. Sempre que se vê em perigo lança mão de bravura que se esconde em sua mochila e em seus conhecimentos adquiridos nestas longas viagens por este chão seco e castigante. Seu olhar e sua força são suas maiores magias.

Cavalgando ao seu lado, a não menos encantadora a Doutora Martinha Pinto Menezes, que faz questão de mostrar e proferir a todos que possam ouvir seu sobrenome de grande valor na redondeza. Sua família, conhecida em toda a Paraíba e estados vizinhos, exercia fascínio em uns e terror em outros. A Doutora dentro daquele grupo era admirada e respeitada por sua inteligência e perspicácia. Sempre pronta para analisar e resolver os mais difíceis dos enigmas.

E a terceira figura feminina que lhes apresento é esta que vos fala sobre a aventura em meio a uma vasta vegetação sertaneja e de noites quentes e iluminadas, porém de grandes perigos e sortes nebulosas. Sou conhecida como a misteriosa Ladra Dulce, alguém que devido um passado trágico se tornou um misto de desconfiança e frieza em forma de mulher. Diferente das outras duas companheiras de viagem, a inteligência pode não ser minha marca registrada, mas sou observadora, sorrateira e não tenho medo do desconhecido, enfrento aquilo que me causa horror.

A certo ponto de nossa aventura, fomos pegos de surpresa por um espocar abafado, seguido de outros que a princípio, não conseguíamos identificar de onde vinham aqueles tiros traiçoeiros no meio da escuridão. Os cavalos se agitaram, enquanto alguns dos cangaceiros tentavam se proteger daquele infortúnio. Quando percebemos que o nosso homem de frente que carregava a bandeira está caído e uma nódoa de sangue se espalha em sua roupa. A troca de tiros é inevitável, mesmo que não saibamos de onde veem aquela ofensa a homens e mulheres tão corajosos.

Um vulto se apresenta entre as pedras distantes ao norte, e que diante da descoberta foge mata adentro. Passado o momento de surpresa nos olhamos e entendemos que algo deveria ser feito ou correríamos o risco de sermos emboscados novamente.

- Precisamos segui-lo, mas antes devemos decidir uma estratégia. – disse o Doutor Pedro Gouveia.

- Quem vai à frente para tentar estudar o terreno enquanto verificamos como ficou nosso bando? – Perguntou Doutora Martina Pinto Menezes com sua visão calculista e estudiosa.

- A melhor opção é enviarmos o Quaderna para seguir o malfeitor – afirmei.

- Eu?!?!... Mas por que eu Dulce? – Queixou -se Quaderna. – A senhora tem algo contra a minha pessoa?

- Claro que não homem, deixa de ser frouxo seu cabra, para provar o que digo vou logo atrás seguindo seu rastro.

E assim, se faz... ficam a recolher o que podiam e tentar salvar o que e quem podiam, o Doutor ficou junto com os poucos que sobraram. Enquanto isso, se preparam e partiram para encontrar-nos a Maga Tahiraã e a Doutora Martina, que achou por bem vir com sua serva e amiga de Quaderna.

Todos saíram a galope para nos encontrar em nossa nova jornada a caça daquele ser maquiavélico e enigmático. Logo se juntaram a nós, uma vez que estávamos parados diante de uma gruta com uma passagem minúscula e mergulhada em uma escuridão ameaçadora, ali entrara aquele que foi nosso perseguidor. De dentro daquele espaço saía uma manifestação maligna com uma energia negativa que nos fazia recuar.

Em determinado momento, viu-se uma pequena fusão entre luz e sombra e tivemos a certeza de ali seria decisivo para todos nós.

- Precisamos decidir... entramos e enfrentamos o mal? Ou vamos voltar e correremos o risco de sermos pegos novamente por ele? – Perguntou a Doutora Martina.

- Devemos entrar com certeza... mas precisamos planejar como faremos isso sem correremos o risco de sermos todos mortos. – Falei.

- Como faremos, pois com esta escuridão seremos alvos fáceis. – Interrogou com medo o Quaderna.

- O que temos que poderá nos ajudar a clarear quando entrarmos? – Pensou em voz alta a Maga Tahiraã – eu tenho a lanterna, a água benta...

- Eu trouxe apenas minha adaga e a coragem para enfrentar este miserável. – Disse muito mais com vontade de acabar logo com aquele mistério de que mesmo enfrentar aquele ser. – Quaderna ... você vai na frente guiando a todos.

- De novo eu, dona Dulce... mas porque a senhora não vai na frente. – Choramingou o pobre Quaderna.

E assim entra naquele breu nosso valente Quaderna que mesmo com bastante medo adentra no desconhecido para nos ajudar a encontrarmos aquele que traiçoeiramente atacou nossa comitiva.

Todos apreensivos com o desfecho quando fomos surpreendidos por um estalo como se alguém tivesse pisado em um dispositivo, logo em seguido um rouco estampido seguido de um rojão de fogo. Silêncio total.

Respirações suspensas... um breve momento de pânico... para depois uma raiva crescente e a necessidade de dar um fim aquele monstro. Nosso Quaderna estava morto. Decidimos que deveríamos uma proteger a outra e entrarmos todas juntas.

- Já que você, Maga, tem uma lanterna vai na frente para nos guiar e iluminar todo o ambiente e assim todas nós poderemos contra atacar. – Determinou a Martina.

Ao entrarmos naquele lugar obscuro sentimos que energias e sombras pesadas, com um poder maligno, ali habitavam. A Tahiraã acendeu sua lanterna mágica e pudemos ver o corpo caído do Quaderna e uma linha que partia de seu pé a parede oposta, ali estava a armadilha que fora fatal para nosso companheiro, no entanto não tínhamos sinal de nosso alvo.

O que nós não sabíamos é que ele à esgueira estava observando a todos, antegozando o nosso fim. Seus olhos eram duas bolas de fogo, com chamas de ódio e destruição. Neste momento fez passar por nós uma rajada do frio que pressupõe a morte.

Sentimos que o perigo era eminente e que tínhamos que agir o mais rápido possível ou não sairíamos vivos daquela gruta.

Com um olhar atento de quem está acostumado a surrupiar o que é alheio sem se fazer notar, percebi que aquela armadilha que matara nosso amigo seria nossa chance de escaparmos.

- Ele sabia que não iríamos cair nesta armadilha, na verdade era um enigma...se olharmos para o desenho que ela fez na parede e como está ligada ao teto... é uma mensagem. – Afirmei me locomovendo pelo ambiente que agora se iluminara.

- Tens razão Dulce... com meus poderes mágicos tentarei decifrar o que diz – Confirmou a Maga.

Diante de nós surgiu uma fumaça negra, como uma espécie de presságio que tomaria conta de tudo se não fosse destruída. Senti como se estive enfeitiçada, não conseguia me mover ou mesmo falar diante de tal força, entrando em um estado de transe.

A Maga Tahiraã usando sua porção de água benta e seus conhecimentos mágicos conseguiu sair daquele local e se libertar daquela rede que nos cercou e aprisionou-nos. Era ela nossa única salvação.

Dentro da caverna nos parecia que aquele seria nosso fim. Não vimos quando nossa companheira saiu. Percebi que a Doutora Martina Pinto Menezes lutava com força e determinação para resistir aos encantos malignos que nos cercavam. Não vou negar, naquela hora admirei-a, pois senti que não conseguiria resistir por muito mais tempo, sentia-me fraca meu desejo era entregar-me aquela sensação de dormência.

De repente, tudo se agitou naquela gruta, um sopro de vida veio ao nosso encontro, senti que minhas energias estavam voltando, foi quando enxerguei na entrada da gruta a Maga Tahiraã que segurava em uma mão um vidro de água (vida) e uma adaga, que reluzia, o que distraía nosso inimigo, que se voltara para a Maga com ira, deixando a nós livres.

Numa fração de segundos, numa troca de olhares... percebemos que aquela era a hora de agirmos. A Doutora Martina puxou a corda da armadilha, feita pelo próprio ser das trevas, enquanto eu, Dulce a ladra do sertão, lhe enroscava a corda em um ponto de seu espectro que lhe era sensível. Foi nesta hora que gritamos para a Maga que lhe jogasse o restante da água benta sobre nosso inimigo.

Foi uma explosão de odores e fumaça dentro da caverna acompanhada de um urro de agonia e dor, depois seguiu-se um silêncio completo. Saímos da gruta em busca de nossa liberdade e da vida que por pouco não perdemos.

Montamos em nossos cavalos e seguimos nosso destino, com o coração agradecido por termos escapados, sabendo que em parte devíamos aquilo ao nosso amigo Quadena, que perdeu a vida para nos salvar não só da armadilha, mas a entendermos qual o ponto fraco daquele que foi nosso carrasco, através do enigma da caverna.

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

Conforme lemos no início do texto, ao descrever o espaço da aventura, a narradora do conto observa “o silêncio do deserto” acolher “os animais e plantas nativas”, bem como aqueles “nobres homens” e “bravas mulheres”. Nesse trecho, a paródia acontece ao substituir a recorrente evocação quadernesca das “belas Damas”, pondo no lugar o aspecto de bravura das protagonistas das leitoras. Em diálogo com a linguagem do romance lido, o texto da leitora demonstra se apropriar também das descrições repletas de adjetivos e conjunções dos quais se vale o narrador de *A Pedra do Reino*. Assim, o espaço literário construído pela leitora adentra simbolicamente o universo linguístico tecido pelo escritor paraibano.

A vegetação é “vasta” e “sertaneja”; o chão é “seco e castigante”; a Doutora é “admirada e respeitada”; as noites são “quentes e iluminadas, porém de grandes perigos e sortes nebulosas”. Constrói-se, portanto, como no romance, um cenário esteticamente ligado a

aventura e por isso elevado a posição de lugar encantado, perpassado por homens e mulheres nobres e bravas.

Seguindo o arquétipo do sujeito sertanejo que prega peças nos outros e triunfa pela coragem, a narradora de Vick diz não ser como as suas sábias companheiras, mas deposita na bravura sua “marca registrada”: “sorradeira e não tenho medo do desconhecido, enfrento aquilo que me causa horror”. O traço do conto popular não só aparece na construção da narradora, como também no uso recorrente do discurso direto, dando voz a diferentes personagens com quem interagem. Entre estes personagens, Vick adiciona à história o próprio narrador de *A Pedra do Reino*, Quaderna, que aparece na narrativa como um dos ciganos na comitiva do Rapaz do Cavalo Branco.

Nessa visão da aventura, é Quaderna quem adentra primeiro a caverna do cangaceiro Ludugero, avançando solitariamente frente o desconhecido. O destino do narrador do romance é aqui misturado a jornada das heroínas e por elas alterado em um “breve momento de pânico...para depois uma raiva crescente e a necessidade de dar um fim aquele monstro”. A ameaça às personagens põe fim ao personagem de Suassuano, dando margem às forças das personagens das leitoras: “Nosso Quaderna estava morto. Decidimos que deveríamos uma proteger a outra e entrarmos todas juntas.” Ao adicionar a vida e a morte de Quaderna em sua história, Dulce toma seu lugar como laço narrativo que une as personagens na grande aventura dentro do folheto do romance. Dessa maneira, a leitora toma para si o texto do autor e interpreta o enigma de sua ficção a partir de sua subjetividade.

Seguindo a composição quadernesca, a personagem de Vick evoca para si a figura de *epopeieta* ao narrar cada ato de bravura das personagens pela “busca de nossa liberdade e da vida que por pouco não perdemos”, engrandecendo a ameaça “observando a todos, antegozando nosso fim”. Adiciona-se a esse vulto os olhos como “duas bolas de fogo, com chamas de ódio e destruição”. A criatura, nesse sentido, nem sendo antagonista divina, nem homem, é a própria morte e dissolução das heroínas, algo tão potente que requer “força e determinação” delas.

Dessa maneira, seguindo o curso de Quaderna, a narradora se converte também em decifradora, capaz de na escuridão ao redor, ver “uma mensagem”, iluminando o ambiente. Em sua maneira de interpretar a obra, Vick compõe com Dulce a trajetória de uma contadora de histórias, forma com que compreende o personagem narrador de *A Pedra do Reino*.

Temos, portanto, diferentes maneiras de interpretar a obra mas que partem em diferentes graus do trabalho com o estilo do romance, as estruturas de sua trama e suas composições de personagem, que encontram continuidade nos textos sobre “O Caso do Fazendeiro Degolado”

### 4.3.2 O caso do fazendeiro degolado

Jogada após a leitura dos capítulos IV e V, a sessão do Caso do Fazendeiro Degolado tratou do enigma policial sobre o qual tratamos no segundo capítulo, ou seja, o mistério de porta fechada que envolve a morte do Padrinho do narrador de *A Pedra do Reino*. Jogada em Mago: a Ascensão, essa parte do ARI teve intuito de envolver as participantes no mistério indecifrável de Quaderna e permitir, através de um jogo com muita magia, que elas encontrassem na investigação suas maneiras de interpretar e criar as próprias teorias sobre o assassinato, uma vez que interagissem com o cenário da torre na qual o homem foi morto e com duas testemunhas, Clemente e Samuel, personagens de Suassuna e mentores do narrador Quaderna. Com eles - que nada sabiam além de discutir suas visões de mundo - e com suas capacidades mágicas de explorar a realidade, as jogadoras improvisaram pistas para avançar com a aventura através das percepções que elas tinham do romance.

Para examinar como se deu a segunda aventura, podemos analisar o conto *Requiem Occultum*, texto da participante Sophia:

#### QUADRO 15: Segundo texto da leitora Sophia

Requiem Occultum
<p>A terra ardia feito brasa incandescente sob o sol saariano da caatinga. Um calango marrom, camuflado no terreno árido, buscava abrigo entre as frestas das grandes pedras que despontavam do chão, no meio daquela paisagem pouco desejosa. Vê-lo seria improvável, não fosse o movimento rápido que esbarrou em um pequeno e teimoso arbusto semisseco. Acima da nova toca do bicho, um encapuzado, vestindo a carranca de um bode, com chifres protuberantes, cravava a adaga no peito de um desafortunado cachorrinho. Os gemidos insistentes e penosos cessaram quando a ponta da lâmina atingiu o pequeno coração; na sequência, o sangue, de pouca abundância, serpenteou as fissuras da rocha, indo-se esconder na minúscula habitação do calango, que correu novamente. Ao redor, um som cada vez mais forte de água batendo nas rochas. A cena quimérica, esfumaçada e angustiante, pouco a pouco foi-se esvaindo, até fechar-se em um borrão, para abrir seu foco novamente a alguns quilômetros dali, na periferia de Taperoá.</p> <p>Dona Luci era uma mulher forte e muito ligada à natureza. Seu jardim variado e cheio de vida alimentava sua alma conotativa e denotativamente: ela era uma Oradora dos Sonhos, maga inovadora e visionária, detentora de um poder há muito esquecido pela humanidade. Ao ouvir o primeiro toque do sinete pendurado no portão de madeira, despertou de seu sonho perturbador, mas não se moveu. A segunda badalada a fez sentar-se na cama. Na terceira vez que ouviu o som familiar, soube que era alguém buscando sua ajuda, então abriu o primeiro basculante da janela da sala como sinal amistoso.</p>

Eram seis da manhã. Não que ela se levantasse além desse horário, mas ficava de mal humor quando era interrompida em suas visões. O janota no portão, conhecendo o código de Luci, viu o basculante aberto e encaminhou-se para a porta da frente, que já estava destrancada, enquanto as plantas na beira do caminho recuavam fastigadas. A dona da casa, no vigor de seus 42 anos, cabelo castanho preso no alto da cabeça, esguia e desconfiada, aguardou pacientemente o som dos passos vindos de fora acomodar-se sobre o tapete de fibras de coco, para só então abri-la. Quando o prefeito Vieira pôs a mão na maçaneta, como mágica ela girou e acionou a abertura. Luci ficou ali parada, em silêncio, com olhar aborrecido, esperando a reação do convidado inesperado.

- Dona Luci, que satisfação em conhecê-la! Sempre ouvi os melhores predicados sobre a senhora, mas nunca tive tempo de vir até aqui...

- Sim, entendo. Acumular terras e papéis supostamente valiosos às custas da população aparentemente toma muito tempo. A que devo sua presença, senhor?

- É o caso do mais bizarro e apavorante - começou o prefeito, encabulado com o evidente desprezo da mulher a sua frente. A polícia já investigou tudo, mas nada foi descoberto e a conjuntura está deixando toda a população de nossa cidade apavorada, como a senhora deve saber. Meu compadre Dom Pedro Sebastião Garcia-Barreto foi encontrado, nesta madrugada, degolado em sua fazenda, a “Onça Malhada”. Seu corpo, banhado em sangue, estava no alto da torre, que é, ao mesmo tempo, mirante e capela. O nó é que as portas estavam trancadas por dentro, à chave e ferrolho. E isso não é tudo! Sinésio, o filho do falecido, mocinho gentil, de boa índole, herdeiro do Reino Sertanejo, escafedeu-se. Dizem que foi raptado e morto, mas temos esperança de que ele ainda possa estar por aí e de que vamos encontrá-lo! A senhora, dona Luci, é nosso último recurso. Poderia vir comigo dar uma olhada na fazenda? Como gratidão, posso oferecer-lhe uma boa quantia em dinheiro.

Luci compadeceu-se da situação, embora as ambições materiais daquele homem não a agradassem. Como as ervas do jardim, sentia repulsa diante de sua presença. Sendo um espírito livre e minimalista, não tinha inclinações por exploradores de almas e avarentos, mas compreendia que o caso era grave e sua natureza benevolente a compelia a ajudar.

- Ah, os homens e seus papéis de valor... Saiba que gratidão não se vende, meu senhor! Minhas plantas não estão à vontade com o senhor aqui, portanto nem eu. Além disso, tenho muitos afazeres. Volte a sua fazenda e, no fim da tarde, perto do pôr do sol, estarei lá para sentir as energias do local. Estamos acertados.

Confuso, o homem olhou ao redor, mais especificamente para o jardim, mas nada conseguiu captar. Como a mulher já se encaminhava para fechar a porta, ele se despediu com palavras de dívida e agradecimento, enquanto ouvia o baque da madeira em seu nariz. Após suas meditações e limpeza da aura, Luci procurou Angel a beata devota de Irmã Dulce que podia falar com espíritos—outra maga, mas da ordem do Coro Celestial –, para solicitar sua companhia na investigação da fazenda Onça Malhada. Elas não eram grandes amigas, devido às crenças tão diferentes, mas eram aliadas no combate ao mal quando necessário. Ali mesmo, na sala repleta de imagens de santos católicos, Angel invocou Frederico, mago fantasma da Irmandade de Akasha, que estava em constante busca do perfeito equilíbrio entre corpo e alma, ainda que seu corpo já não fosse matéria. Após confabularem sobre a circunstância que exigia aquela reunião, decidiram partir a pé até o local do crime, visto que Luci não se dava com as modernidades capitalistas e um espírito não precisava de transporte.

Às 17h30, em ponto, o trio despontou na Onça Malhada, sendo recebido por dois empregados da fazenda, os quais aguardavam sua visita: o rústico e gentil Clemente e o metido a lorde, Samuel. Prontamente, dispuseram-se a levar as duas

mulheres (o fantasma só podia ser visto por Angel) até o alto da torre, onde o crime acontecera.

A porta do aposento estava danificada, porquanto precisara ser arrombada, uma vez que havia sido trancada por dentro na ocasião do assassinato; o recinto estava vazio, exceto por um pequeno armário de madeira encostado à parede no canto direito da sala. Não havia quaisquer outras passagens, sequer uma janela. Chão e teto sólidos. Ao primeiro exame, nada havia ali que permitisse o trânsito para fora. Luci passou a tocar as madeiras das paredes e as pedras do chão, elementos de origem natural, com os quais matinha estreita conexão, para tentar sentir alguma energia de movimentação. Passagens secretas? Sem sucesso. Nada havia sido violado, além do corpo e do sangue. Em seguida, foi a vez de Frederico usar seu poder. Ele podia realizar viagens no tempo e, quando lançou os olhos sobre o aposento, vislumbrou uma janela ao lado do armário de madeira e a sala repleta de móveis. Sentado no chão, um garoto escrevendo incessantemente. Angel ouviu atenta o relato do fantasma e entendeu tudo:

- Estamos sob o efeito de magia negra!

Os três, esquecendo-se dos empregados, juntaram seus poderes para desfazer as forças maléficas que manipulavam sua visão naquele ambiente: em poucos segundos, a névoa se dissipou e a sala surgiu como realmente era. No mesmo instante, Clemente e Samuel entraram em choque, então Luci precisou conjurar a magia da mente, para modificar a memória imediata dos dois homens, fazendo com que se lembrassem apenas de terem recebido as mulheres e as encaminhado à torre, sem subirem até lá. De volta ao exame da cena do crime, Angel correu ao velho armário, onde encontrou um caderno repleto de anotações. Um poema enigmático ali registrado, provavelmente pelo garoto da visão, apontava para o exterior. Então, os três magos puderam ver, da janela, cactos e pequenos animais formando um caminho lá fora sob os últimos raios de sol. Tendo os empregados da fazenda se recolhido às suas casas, Luci, Angel e Frederico puderam descer livremente as longas escadas e seguir o caminho de pedras, guiados pelas plantas espinhentas e por pássaros crepusculares da caatinga. Foi aí que viram, lá embaixo no vale, como em um desfile, dois grupos de cavalgadores, em cujas roupas predominavam o vermelho, em um, e o azul, em outro. No centro, um homem e uma mulher, vestidos de rei e rainha, conduziam a todos para o caminho da direita, mas, inexplicavelmente, dois cavaleiros, um de cada grupo, tomaram a senda oposta, rumo ao barulho chichilante das águas.

Os três seguiram os misteriosos cavaleiros, cujos passos deram com uma mulher horrenda, vestida em longa e esvoaçante indumentária escarlate. Seus ombros eram tatuados com gaviões, um azul e outro vermelho, e seus olhos, sob o reflexo da lua, eram vermelhos como sangue. Uma cobra coral lhe servia de colar. A espada em sua mão direita estava prestes a degolar mais uma vítima, sobre a imensa pedra às margens do rio. Imediatamente, Luci reviveu sua visão aterradora.

O ritual era macabro, mas não parecia assustar os espectadores: os cavaleiros recém-chegados e outros muitos guerreiros dispostos em um semicírculo ao redor. Cautelosos, mas sentindo-se na obrigação de salvar o garoto que estava por um fio, Luci e seus companheiros avançaram contra a mulher. Os adversários ali presentes se inflamaram e insurgiram para cima das duas magas, em defesa de sua líder.

- Desistam! Vocês nunca poderão me deter. E nem deveria tentar, afinal, são magos como eu e sabem que esses mortais não são dignos de viver; só fazem desequilibrar o universo. E você fantasma, não perca sua energia em viagens no tempo. É inútil! Fiz o que tinha de fazer para que nossa raça sobreviva! Aquele homem merecia o fim que teve e esse garoto precisa passar pelo sacrifício ou a magia morrerá.

Luci e os conluiados se entreolharam. Aquela mulher tinha muito poder, eram capazes de sentir. O espírito de Frederico não conseguiria se ocultar dela, nem a fé de Angel seria páreo para derrotá-la.

- Não é assim que se vence a guerra, Lilith! Os dormentes devem ser despertados para a crença, não mortos. Sem eles, não existe alimento para a magia. Solte o garoto e tudo poderá voltar ao seu equilíbrio - argumentou Angel.

Mas o diálogo não foi suficiente e logo uma batalha travou-se sob a imensa pedra, madrugada adentro. Depois de horas de luta, Luci, mesmo ferida, conseguiu aproximar-se o suficiente para cravar a espada no coração da maga de vermelho, que só assim, deixou ir o rapaz. Quando a víbora escarlata expirou, a imagem da plateia se dissipou, os dois cavaleiros despertaram do transe sem nada compreender e o garoto libertou-se do hipnotismo, caindo desmaiado de exaustão.

Ao redor, a vegetação começava a brotar sob a fina chuva serôdia, enquanto o garoto se restabelecia, ainda um pouco desorientado. O sol, entre nuvens, nascia no horizonte, quando nossos heróis deixaram aquele lugar vitoriosos, felizes, completos, certos de terem cumprido sua missão. Afinal, o menino fora salvo e poderia continuar a escrever sua história de sangue e coragem, com as cores da terra de Taperoá.

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

O conto abre com uma narração distante do ponto de vista da personagem de Sophia, Luci, uma maga habitante da vila de Taperoá no tempo em que ocorre o desaparecimento de Sinésio. De início, já destaca-se o uso que a participante dá ao adjetivo “incandescente” que qualifica a terra na qual a história se passa. Além disso, o arbusto é “semisseco”, o cãozinho que é morto encontra-se “desafortunado” e a cena é “quimérica” e “angustiante”. Por meio dos adjetivos, Sophia dá seguimento a sua visão, antes composta pela poesia das armas de Tahirã, de um sertão na qual a angústia preenche não só os homens, mas também os animais.

É a este espaço que a leitora associa a sua personagem. Ligada à natureza, Luci é uma mulher forte, inovadora e visionária. Nesse ponto, sendo ela uma maga, a autora compõe no seu texto a dualidade que percorre toda a obra romanesca entre o encantamento e o desencantamento. Para isso, de maneira semelhante a prosa quadernesca de Suassuna, a leitora se aproveita de variados adjetivos que dão a sua narrativa o tom de tragédia e história épica ao mesmo tempo.

A maneira como a participante interpreta sua personagem e escreve o pensamento da maga diante do prefeito também revela a desconfiança do sertanejo frente aos floreios do Brasil-Oficial. Se a personagem aceita o pedido do homem é por conta do desejo que tinha por entender aquele mistério e não pela recompensa. Afinal, lemos: “Sendo um espírito livre e minimalista, não tinha inclinações por exploradores de almas e avarentos”.

É interessante perceber a maneira como Sophia interpreta em adjetivos os personagens Samuel e Clemente. O primeiro é “metido a lorde”, enquanto o segundo é “gentil e rústico”. Os personagens de Suassuna representam assim, para a leitora que dialogou com eles por meio do jogo, dois pontos antagonistas, que se unem na mesma fazendo, na resolução do enigma ficcional. Nesse aspecto, a leitora interpreta os personagens seguindo sua perspectiva que já demonstrara na poesia e que com seu conto se torna mais claro: o espaço narrativo se torna parte da construção dos personagens e vice-versa.

Em seguida, após usar seus poderes para vislumbrar que naquela torre também havia um garoto - e de impedir que os personagens de Suassuna descobrissem que a magia existe - o grupo de magas percorre as terras da fazenda para encontrar-se na Cavalgada entre azuis e encarnados, defrontando-se assim com essa mulher de gaviões nos ombros, uma cobra coral no pescoço e olhos rubros.

Sob o olhar de Luci, Sophia interpreta aquela figura: seria Lilith, uma figura demoníaca, advinda da mitologia judaico-cristã. Nessa direção, como a participante já o tinha feito no seu texto anterior, a leitora percebe o sertão pelo imaginário simbólico religioso, ótica a qual o próprio texto de *A Pedra do Reino*, se vale para construir seus personagens míticos, como é o caso do próprio Sinésio, o Alumiado, que é salvo pelas magas nessa aventura final.

Acerca desse personagem de Suassuna, Sophia escreve no conto: “Afinal, o menino fora salvo e poderia continuar a escrever sua história de sangue e coragem, com as cores da terra de Taperoá”. Sinésio, em seu segundo texto, não é só o filho do homem degolado a que a guerreira cangaceira de Sophia acompanhou na primeira aventura, ele também aquele que demonstra, através da arte literária, a beleza daquela terra. No texto da leitora, percebemos sua interpretação, associando o rapaz ao próprio autor, auxiliada pela visão que Luci tivera de Sinésio escrevendo na torre.

Cabe destacar que a descrição dada na sessão de RPG por nós remete a Moça Caetana, personagem mítico que aparece ao longo do romance. Sem essa informação direta, Sophia interpreta partindo da mesma fonte da qual se nutre a prosa de Ariano Suassuna ao longo de toda a vida: a cultura popular.

Nessa instância, jogando com o texto, a participante demonstra-se parte da obra. A aventura lúdica e política da escrita de Ariano Suassuna torna-se também a da leitora com a escrita em exercício. Por essa razão a apropriação que ela faz dos adjetivos: interpretar o texto romanesco faz Sophia, do outro lado do país, escrever as cores do sertão paraibano. Para resolver de algum modo o enigma deixado por Suassuna, Sophia compõe sua interpretação do amálgama erudito-popular que é a prosa armorial.

De maneira semelhante, Perséfone escreve sua aventura interpretativa pelo olhar de Frederico através do conto “A sabedoria universal”:

**QUADRO 16:** Segundo texto da leitora Perséfone

A sabedoria universal

Essa trama teve início com uma cena assustadora, no lajedo da Pedra do Reino, em Taperoá. Enquanto o sol pairava com seus raios escaldantes, mais um Homem se dirigia ao santuário do Sertão, em busca da ressurreição de alguém. A história de retornar à vida alguém que já morreu é sempre uma busca infundável. Mas dessa vez era por uma pessoa da família. Dizem que se você perde o pai ou a mãe, nunca será o mesmo. É como se fosse uma bifurcação na sua trajetória. Assim foi para esse homem.

O Homem era filho de um fazendeiro famoso da região, rico, autossuficiente, poderoso e com grande influência política. Nenhum filho é capaz de aceitar a morte de um ente querido da forma como tudo aconteceu. O fazendeiro foi encontrado degolado numa espécie de domo da sua casa, na Grande Fazenda de Acauã. Foi depois disso que seu primogênito desapareceu no meio da mata e não foi encontrado por cerca de um ano. Até que Frederico Paes o avistou na Pedra do Reino.

Frederico, de aproximadamente 40 anos, 1,90 de altura, magro, negro e barbudo. Aprendeu desde a infância os valores da família a partir do equilíbrio entre a mente e o corpo para o uso da arte da guerra. Era um lutador do Sertão! Sua família foi exterminada durante o combate da nova geração de magos da tecnologia. Na sua antiga cidade, ensinava as crianças a praticar exercícios físicos por meio dos movimentos de luta livre. Nasceu cego de um olho, o que nunca atrapalhou os seus planos de ser um atleta. Buscava o conhecimento por meio da meditação perto das águas, dos três rios que cortavam os reinos. Nesses lugares os seus antepassados deixaram a sabedoria universal.

Antes de avistar o Homem, Frederico viu um Bode preto mastigando um pássaro branco de olhos vermelhos. Fixo nos olhos sendo devorados pelo mamífero, Frederico olhou para o céu e viu uma gigantesca nuvem escura se aproximando, até cobrir todo o horizonte. Quando retornou a visão, já não havia Bode, nem pássaro, mas um homem com uma caixa. De longe, via-se a cabeça de um cachorro caramelo, daquelas mascotes de qualquer bairro do interior. Eis ali mais uma oferenda para alguém.

Frederico reconheceu o Homem: era o jovem desaparecido, filho do fazendeiro. Mas o lutador não sabia como tinha chegado àquele lugar, no lajedo que fica bem na frente da Pedra do Reino. Demorou uns segundos para ele perceber que tudo não passava de mais uma visão e que ele se encontrava, no mesmo instante, num plano mais próximo da realidade, na fazenda Acauã, tocando em um dos manuscritos do filho do fazendeiro, acompanhado por duas magas, em busca de respostas.

Desvendar mistérios não era uma grande missão para um ser que não sabia como havia morrido. Frederico era um fantasma bom, um espírito do bem. A união e a harmonia entre o corpo, a alma e a mente faziam do seu retorno à vida das pessoas uma missão generosa. Foi à fazenda justamente para ajudar as pessoas a encontrar a força vital interior, repassando os seus conhecimentos das artes marciais de luta livre e da meditação. Encontrou apenas resquícios de sofrimento e mistério.

Saindo da fazenda, os três magos se dirigiram com destino à mata. Sussurros atrapalhavam as suas percepções, pois já estavam imersos nas camadas de ilusão. Naquele espaço, passado, presente e futuro estavam entrelaçados e muita impressão não tinha ligação alguma com a lógica. Cactos, árvores e folhas secas pareciam gemer de dor. Essa canção agourenta deixavam os magos confusos e perturbados.

O mago sabia que ajudar ao próximo fazia parte da sua caminhada: evoluir a sua alma por meio do autoconhecimento e da solicitude, buscando um nível de sublimação. Nesse sentido, a sublimação ou o ápice dessa evolução se daria quando Frederico Paes se tornasse apenas um ser para a comunicação intuitiva. Ele poderia passar os seus conhecimentos e experiências por meio da meditação completa dos seres terrestres e estaria em outro plano de sabedoria e de transcendência. Portanto, o seu maior objetivo era a propulsão do autoconhecimento a partir da mente e do corpo.

Sendo um mago que estava além do seu tempo, Frederico fez alguns movimentos marciais que representavam os quatro elementos da natureza e, assim, eclodiram várias dimensões e narrativas, visíveis aos olhos das amigas. Contudo, uma das dimensões do espaço-tempo ele não tornou evidente, nem a si mesmo.

Era a dimensão zero, em que ele, o espírito do bem, estava deitado e, em cima dele, gemendo, estava uma mulher branca, cabelos longos e escuros. Ela, de vestido vermelho e com uma cobra coral enrolada no pescoço, tinha, além disso, as mãos enormes de Frederico tentando estrangulá-la. Um rio de sangue escorria pelos braços negros, musculosos e cheios de veias do mago, enquanto ele visualizava no semblante da mulher vários humanos que aquele ser feminino havia devorado por meio do prazer, e dentre eles, o do fazendeiro.

Quebrando as barreiras da ilusão, ele sai daquele devaneio e conversa com as magas, para pôr fim ao enigma do fazendeiro degolado, compreendendo que o fazendeiro foi morto por uma alegoria da mata do Sertão, uma maga do prazer. Encontraram, então, o Homem e o ajudaram na busca pelo seu destino, que era o reinado de suas terras, reinado esse legitimado pelo sangue, pela morte do seu pai, pelas mortes em prol da ressurreição de São Sebastião, que agora, estava reencarnado na figura do Homem.

Frederico Paes nunca mais foi o mesmo. Ele já não sabia se era tão bom quanto se autodenominava e, muito menos, tinha a certeza que aquele sangue também não havia sido derramado por ele, enquanto vivo. A sabedoria universal e primordial já não fazia tanto sentido para ele. Ou será que era O PRAZER a grande sabedoria? Percebeu que era um ser físico ainda, muito físico, e não sabia se isso era bom ou ruim. As viagens no tempo aumentaram...

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

A decisão de Perséfone por compor uma história de fantasma, ao criar o Frederico para o jogo baseado nos folhetos IV e V revela a compreensão da leitora de que aquela pode ser uma história sobre os mortos, ainda mais do que sobre os vivos. Interpretada dessa forma, o texto da leitora demonstra-se mais interessado em levantar questionamentos filosóficos acerca da existência sertaneja do que as especificidades do enredo jogado com o RPG. Na versão de Perséfone, os personagens secundários – como os mentores de Quaderna – não aparecem, seja

porque a leitora não se recordou desse momento do jogo, seja porque seu enfoque ao interpretar a obra por meio de seu conto busca uma experiência mais intimista do homem com a natureza.

O texto da leitora herda do texto do autor o que evidencia ser um dos aspectos interpretados por Perséfone da obra lida: o saber popular. Estilisticamente, a leitora lança mão de aforismos para detalhar a visão de mundo do personagem construído: “A história de retornar à vida alguém que já morreu é sempre uma busca infundável”, “Dizem que se você perde o pai ou a mãe, nunca será o mesmo.” Aqui, a performance do RPG leva a leitora a refletir acerca do lugar dos antepassados, uma vez que Perséfone se põe enquanto fantasma olhando para o sertão em seu “equilíbrio” na busca pelo entendimento da história que constitui a paisagem. Nesse sentido, ela escreve: “Cactos, árvores e folhas secas pareciam gemer de dor.” A personificação do sertão aqui é semelhante a maneira como faz Suassuna ao materializar o espaço nordestino na figura de uma onça cujas costas percorre a raça humana.

De maneira semelhante ao que ocorre na leitura de Sophia, o clima seco e a vegetação tornam-se parte da perspectiva de leitura da obra e de seus personagens, que, de diferentes maneiras, expressam as dores das tragédias históricas do sertão ao mesmo tempo em que vivem-no de maneira encantada. É por essa vivência que percorre Perséfone interpretando Frederico na jornada por sua “sublimação”. Semelhante a Quaderna, o personagem da leitora está imerso em um processo existencial de sacração de si por meio da elevação literária do espaço ao redor. Para isso, pode surgir a figura do antagonista que, se na história pela perspectiva de Sophia encontra-se na cultura burlesca do Brasil-oficial, na visão de Perséfone toma forma de uma “alegoria da mata do sertão” personificada na mulher de colar de cobra coral que mata o fazendeiro. Ao fim, torna-se o antagonista a própria figura de São Sebastião, o que faz o texto da leitora remeter às mortes provocadas pelo sebastianismo e sua busca por encantar o sertão.

Desse modo, é a partir do conflito entre Frederico e a antagonista que a filosofia do personagem vacila. O épico encantamento colide com a tragédia da realidade. Nessa relação dialética entre o real e o sonho, Frederico percebe a complexidade do que vem a ser a sabedoria e do que pode ser ou não universal. Resta nisso a viagem ao desconhecido como ferramenta do mago para compreender o que se passou. Nesse sentido, a narrativa sob a perspectiva de Perséfone destaca a camada historiográfica do romance trabalhado, compreendendo ficcionalmente o movimento pendular que faz a obra de Suassuna entre o sonho e material, o passado e o presente.

#### QUADRO 17: Segundo texto de Vick

Carta à Irmã Superior

Taperoá, 12/05/2021

Estimada Dulce,

Hoje já acordei com uma sensação estranha, algo sombrio sondava minha alma. O dia transcorreu como outro qualquer, no entanto sentia que algo diferente estava prestes a acontecer, ou mesmo, já acontecendo.

Depois fiquei sabendo que não muito longe da cidade, mais precisamente nos penhascos que circundam a Fazenda Acauã uma reunião de forças malignas, que buscavam captar toda a energia advinda da mata. Uma figura dantesca, uma espécie de homem com feições de bode negro com olhos vermelhos que refletiam o arco do mal, ele todo encoberto por uma capa preta e chifres medonhos, a personificação das trevas, estava a sondar aqueles que por ali habitavam. Sua principal fonte de sobrevivência era o sangue humano, especialmente de jovens puros.

Ali na fazenda existia uma presa fácil, o jovem Pedro, que misteriosamente desaparecera desde a noite anterior. Tudo era um grande mistério, pois ninguém conseguia entender como esse jovem teria saído do quarto se não havia janela ou porta secreta e a única saída seria aquela porta pesada de madeira cerejeira e que havia sido fechada por fora.

Ao cair da tarde fico de minha sala admirando o céu avermelhado de um dia de muito calor. Enquanto bebia meu chá, ouvi meu portão sendo aberto e uma comitiva, pensando agora com calma, eu na verdade, já os aguardava. Estavam reunidos a Luci, mulher enigmática, caótica que retira sua sobrevivência das coisas naturais, seu poder da cura e sabedoria vem dos elementos da natureza. Logo atrás, vinha o Frederico – um ser espiritual com sua força e luz em busca da continuidade da vida.

Além deles, reconheço o homem que completa o grupo, mas não recordo o nome, depois fiquei sabendo que é o velho morador da fazenda Acauã, trabalhador de confiança do Coronel João Suassuna. Fomos todos convocados para descobrirmos qual o paradeiro do jovem herdeiro.

Logo na entrada da fazenda nos receberam o holandês Samuel – homem de olhar debochado e dono de um sorrisinho irritante. Sua presença nos lembrava que não éramos de sua querência naquele lugar, nos julgava impróprios de qualquer crença na elucidação daquele misterioso desaparecimento. Também ali estava para nos recepcionar o compadre do coronel, o senhor Clemente, já de certa idade e com uma presteza em nos proporcionar tudo que pudéssemos precisar.

Fomos levados à torre que ficava na casa da fazenda, tão alta que da cidade a avistávamos, imponente e escondia várias histórias, que ao longo do tempo foram se perdendo na memória dos que ali habitavam. Fomos conduzidos por um lance de escadas que parecia não ter mais fim, e quanto mais subíamos mais crescia em mim a sensação de estar sendo espionada não por seres deste universo, mas por uma entidade perversa e poderosa.

Confesso a você querida Dulce, que senti todo meu corpo se arrepiar e desejei sair dali, mas pressenti que o menino precisava de nossa ajuda, então decidi ignorar todos os sinais que estava sentindo. Aquela velha e firme porta foi aberta e uma aura de magia negra pairou sobre todos nós. Neste instante, se configurou a imagem do bode com sua natureza maligna de animal predador, que caça pela maldade de se apossar da alma limpa e pura. Ele fixou seus olhos vermelhos, brilhantes e frios sobre

os meus; uma força satânica inebriou os homens que ainda se encontravam entre a soleira da porta e o corredor.

Para detê-lo tivemos que interferir; eu com minha força religiosa clamando pela presença da força do bem, através da oração e de todos os anjos de luz; a Luci buscando em suas porções naturais a purificação do ambiente e clamando pela magia que emana da natureza; e para completar este escudo protetor contra o inimigo se materializa diante de nossos olhos o espírito de Frederico que até aquele momento não tinha sido notado pelos homens da fazenda.

Ficou claro para nós o que havia se passado naquele quarto da torre, Pedro tinha sido levado por aquela figura do mal, e tão logo a verdade fora revelada ele saiu destruindo tudo que ia encontrando, sendo necessário jogar sobre ele uma magia que pudesse contê-lo. Mas ele consegue escapar e foge pela mata. Para nossa proteção, Frederico faz com que Clemente e Samuel entrassem em um sono profundo, para que ao acordarem não lembrassem das cenas vividas naquela noite.

O local estava limpo, purificado, mas o problema maior ainda não fora resolvido, encontrarmos o menino Pedro. A saída era seguirmos pela mata onde o D. Sebastião fugiu. Com cautela, mas sabendo quem era nosso inimigo e o que esperarmos dele, nos dava mais certeza de era fundamental recuperarmos a vítima. A mata à noite já era misteriosa, nossos sentidos em alerta e a necessidade de sermos ágeis na nossa empreitada, nos fizeram esquecer por um breve momento, o perigo a que todos estávamos expostos.

No meio da mata encontramos uma lareira com outros seres perdidos, que buscavam a paz, que não entendiam o porquê de estarem por ali vagando. Frederico à frente se depara com uma figura negra, uma mulher que lhe direciona para um caminho que se abre em fendas, é uma escolha, um enigma que precisávamos resolver. A mulher não fala nada, mas tenta manipular-nos, a Luci percebe sua manobra e nos oferece a verdade. Ao tomarmos nosso caminho aquela mulher decide nos impedir, puxa uma espada prata com detalhes vermelhos e vem em nossa direção.

Uma grande luta de espadas é travada, Frederico transfere sua energia espiritual para mim, orquestrando meus movimentos com a arma afiada, enquanto a Luci usava toda força advinda daquele solo e de suas plantas. Juntos conseguimos derrotar aquela sombra negra e chegamos ao encontro com aquele que era o nosso objetivo – resgatar o jovem Pedro que trazia em sua história de vida e de seus antepassados um passado escuro, marcado por mortes, assassinatos de inocentes e sequestros. Era necessário este acerto de contas, era imprescindível para o crescimento do filho do fazendeiro encontrar a paz e permitir que todas aquelas atrocidades fossem revividas e perdoadas.

Agora nosso jovem poderá viver uma nova vida, construindo sua própria história, encontrando em sua família o amor, o carinho, o perdão. A certeza de que seu futuro será de glórias e reconhecimento de sua força e talento. E que a honra de seu nome e de seus antepassados fora reconstruída.

Quanto a você querida Dulce, agradeço por estar sempre nestes momentos de busca pelo equilíbrio e resgate da fé, me fortalecendo com sua clareza e serenidade.

Espero que estejas bem, em paz e na luz.

Sempre sua Angel.

Escrito em epístola, o segundo texto da leitora Vick traça diálogo com a leitura anterior desde o início, ao tomar como destinatário sua personagem, Dulce. Se com a primeira personagem a leitora aborda o aspecto aventuresco da narrativa em interpretação, o enfoque dado sob a perspectiva de Angel se fixa no aspecto enigmático do universo simbólico suassuniano. Tal “mata misteriosa”, que já demarcava a interpretação da leitora sob o olhar de Dulce (“Um vulto se apresenta entre as pedras distantes ao norte”, toma novamente a forma dos adjetivos (“estranho”, “sombrio”, elemento estilístico com o qual a leitora em questão se aliou ao longo de toda a experiência de diálogo com a obra do autor paraibano.

A “força maligna” que tanto abre o texto de Sophia quanto o de Vick, adquire no texto da segunda leitora o aspecto “dantesco” que, ao longo de toda a descrição, demonstra novamente a mitificação sertaneja que a leitora lança mão em seu texto como ponto de diálogo com Suassuna. O antagonismo que constrói a jornada heroica das três magas nessa segunda narrativa ganha ênfase desde o início no texto da leitora, que o entende como “personificação das trevas”, “uma entidade perversa e poderosa”, enquanto que sua personagem é representante de “paz” e “luz”. Nesse ponto, cabe destacar a maneira com a qual a leitora observa os personagens das outras participantes. Nela, Luci ganha contornos de “mulher enigmática” e “caótica”, enquanto que o fantasma de Frederico mostra-se um “ser” de “força”. Assim, na mesma direção de seu texto anterior, a leitora reafirma o caráter popular do enredo narrativo, no qual forças bondosas entram em colisão com a maldade do mundo e sua “magia negra”, conflito a partir de que o sertão é moldado, entre o épico e o trágico, como “Paraíso, Purgatório e Inferno” (SUASSUNA, 2013, p. 35)

Mais do que figura assustadora com uma cobra no pescoço, como lemos com Sophia e Persefone, no texto de Vick aquela ameaça mostra representar o elemento chave de sua escrita, bem como da obra lida: “um enigma que precisávamos resolver”. No texto da leitora, criado a partir do jogo de RPG, examinamos a lógica por detrás da mediação que propomos com a leitura do romance, isto é, o texto enquanto um enigma cifrado, no qual o leitor se encontra diante de uma dupla face de desafio e encanto. Cada uma das leitoras encontrou sua forma de interpretar cada antagonista das histórias jogadas no RPG e por meio de seu letramento literário em contato com o texto de Suassuna que lemos suas performances diversificadas e unidas em razão da conquista encantada do desafio, o momento em que as personagens se unem para derrotar cada enigma imaginado.

A imaginação aventuresca de Vick, impulsionada pela leitura e pelo jogo, leva a leitora e essa “grande luta de espadas”, que não é só vivida como também “orquestrada” junto ao sistema de jogo. Essa união na perspectiva da leitora é fato para o alcançar do final feliz, no

qual as personagens podem “encontrar a paz e permitir que todas aquelas atrocidades fossem revividas e perdoadas.”

Na conclusão da narrativa da participantes, percebemos a história vivenciada como um “resgate da fé”, de modo que interpretar o universo simbólico de Ariano Suassuna, na leitura que Vick nos expressa, equivale também a imergir em um imaginário religioso que preenche os elementos narrativos com os quais a leitora aborda sua leitura do romance. Nesse ideal heroico que constitui *o resgate da fé*, está a aventura popular que as três leitoras, em variados graus, constroem no encontro da magia luminosa da imaginação com o rigor estético de diferentes maneiras de contar uma boa história.

Portanto, em análise dos textos, é possível traçar uma panorama intertextual do que lemos entre os textos das participantes e o romance de Ariano Suassuna:

**QUADRO 18:** Aspectos intertextuais dos textos das leitoras em relação ao romance *A Pedra do Reino*

Participante	Aspectos
Sophia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escrita de união entre a poesia e a prosa, recorrendo aos adjetivos e às imagens como construção de universo simbólico textual.</li> <li>• Enfoque na linguagem popular e pontos de contato com a literatura erudita.</li> <li>• Enredos aventurecos e épicos aos moldes dos causos versados no conto e na poesia popular.</li> <li>• Diálogo com o imaginário simbólico judaico-cristão.</li> <li>• Heroínas trágicas, filhas de diferentes reinos e herdeiras da tragédia de todos.</li> </ul>

<p>Perséfone</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textos narrativos dentro da atmosfera de intriga política e filosófica exposta em <i>A Pedra do Reino</i>.</li> <li>• Enfoque na ironia da obra, tomando a retórica como crítica a elite sertaneja e a filosofia como desestabilização do sujeito diante da história.</li> <li>• Enredo cômico e tom satírico, semelhante ao romance e teatro suassuniano.</li> <li>• Diálogo com o simbolismo filosófico de metáforas acerca da condição humana.</li> <li>• Heróis tragicômicos, descendentes da tragédia histórica nordestino e de sua ambiguidade entre o encantado e o burlesco.</li> </ul>
<p>Vick</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contos populares, dentro das estruturas do causos narrados pelos contadores de história sertanejos.</li> <li>• Enfoque na descrição do espaço, na ação da aventura e na adição/alteração literária como maneira de interpretar os enigmas do mundo.</li> <li>• Enredos aventurecos e épicos aos moldes dos causos contados na literatura popular, preservando o suspense e o mistério.</li> <li>• Diálogo com o imaginário simbólico judaico-cristão.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heroínas épicas, filha das narrativas e, a partir delas, capazes de encantar sua terra e suas companheiras de aventura.</li> </ul>
--	---

**Fonte:** os autores (2021)

Desse modo, podemos observar que, uma vez que a prática do RPG é posta em contato o leitor em diálogo com uma obra literária, é possível identificar na produção que este faz, enquanto jogador, pelo menos quatro tipos de performance do texto: de *gênero*, pois o leitor está construindo, entre os aspectos líricos, épicos e dramáticos, sua maneira de ler aquele tipo de texto para interpretá-lo sob o ponto de vista do personagem; *estilística*, uma vez que ocorre a aproximação da linguagem do autor para aquela utilizada no RPG pelo leitor; de *enredo*, a partir da montagem que o leitor faz para reinventar a história contada pelos seus próprios olhos; e *arquetípica*, pois o jogador está constantemente construindo seu universo a partir dos símbolos que perfazem a obra literária lida, assim como os tipos e modos de personagem que nesse universo habitam.

Gênero, estilo, enredo e arquétipo, nesse sentido, foram partes integrantes da experiência sobre o qual nos debruçamos porque mostraram-se elementos norteadores para as leitoras construírem criativamente seus textos de forma interpretativa. Esses aspectos são evidenciados, como vimos, da relação subjetiva que as participantes constituem diante da obra com a qual o círculo de leitura dialoga, ao mesmo tempo que se constroem em seus textos objetivamente a partir da proficiência que elas possuem dentro de seus letramentos literários. Dessa maneira, demonstra-se que tal relação entre sujeitos, jogo e texto encontra fundamento em uma abordagem múltipla da mediação da obra literária, contemplando a biografia do leitor, em todas as estruturas ideológicas que o compõe, e suas maneiras de ler literatura para, a partir dela, tornar-se cada vez mais múltiplo.

#### **4.4 A reinação dos jogos**

Após a execução do círculo de leitura, recolhemos dados que nos auxiliassem a investigar os impactos da experiência com o RPG na vivência de cada leitora atentando para seus papéis também de mediadoras da leitura. Conforme apresentamos no capítulo anterior, três perguntas foram feitas. A primeira a respeito das contribuições do círculo de leitura com RPG

na interpretação da obra de Ariano Suassuna. Na segunda indagação, buscou-se investigar quais elementos textuais as leitoras percebiam entre o que foi lido na obra e experienciado em jogo. Por último, perguntamos quais obras poderiam ser imaginadas em suas salas de aula mediadas pelo jogo em questão.

**QUADRO 19:** respostas à primeira questão pós-círculo de leitura

Participante	<i>1. Ao longo do círculo de leitura dedicado ao romance de Ariano Suassuna, o RPG contribuiu com suas leituras da obra do autor paraibano? Se sim, de que forma?</i>
Sophia	“O RPG, tendo ocorrido após a leitura, assim como os encontros de compartilhamento, contribuiu para, principalmente, estreitar os laços afetivos com a literatura de Suassuna, com a qual eu não tinha familiaridade, por meio da vivência da obra no jogo de representação.)”.
Perséfone	“Sim, muito! Conheci mais sobre a obra de forma mais honesta, com uma profundidade de leitora (apreciando a obra artística, de fato) e não apenas como professora de literatura.”
Vick	“Sim, pois abriu novos horizontes, universos da ficção do autor que não tinha despertado, como a questão familiar em sua obra.”

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

Em relação à compreensão do romance lido, ganha-se destaque a contribuição do RPG na apropriação subjetiva da obra. Sophia dá ênfase nos “laços afetivos” e na “familiaridade”

com a qual a “vivência da obra no jogo” permite. Da mesma maneira, pode-se examinar a contribuição do jogo no percurso de análise feito pelas leitoras da obra referida: para Perséfone, a interpretação da obra pelo jogo se revela na “profundidade de leitora”, algo que parte de sua função de mediadora da leitura, indo além dela, atingindo, portanto, tanta dimensão objetiva quanto subjetiva da leitura literária. Em relação a experiência entre o jogo e o texto, Vick aponta para os “novos horizontes” ficcionais trabalhados, que a pôs a perceber aspectos diferentes do antes compreendia da escrita do autor paraibano. Trata-se, portanto, do aspecto inovador do RPG aplicado a mediação da leitura, que permite ao leitor descobrir maneiras diferentes de se aproximar da obra.

**QUADRO 20:** respostas à segunda questão pós-círculo de leitura

Participante	<i>2. Quais aspectos e/ou estruturas do texto literário de Suassuna, você pôde verificar em sua experiência com o RPG?</i>
Sophia	“O enredo, a experiencição da linguagem e da paisagem regionais e a superinterpretação dos enigmas, que foi evoluindo para respostas fantásticas, como a tentativa de buscar uma explicação para o assassinato com magia. Alguns elementos biográficos também puderam ser apreendidos do texto literário e do RPG.”
Perséfone	“A valorização do erudito e da cultura popular, a perspectiva singular de mesclar fatos históricos à narrativa, o uso da intertextualidade para enfatizar os estereótipos.”
Vick	“O aspecto do gênero épico, que até então só me chamava atenção o lado cômico e regionalista.

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

No tocante às estruturas textuais que podem ser lida e performadas no jogo entre obra literária e RPG, enredo, linguagem e o aspecto de enigma do texto são elementos examinados pela professora Sophia, que destaca a busca pela “explicação”, que permite o jogador preencher uma lacuna deixada pela narrativa, e a parte biográfica que aproxima a leitora de uma realidade distante a ela. Para descrever a sua experiência com o RPG, Sophia entende o processo de leitura como o de apreensão, algo que, portanto, expande seu letramento literário.

Quanto à Perséfone, o dado destacado é relação híbrida e armorial do erudito com o popular. Para a participante, o círculo de leitura com o RPG significa a abertura para “uma perspectiva singular”, mistura de ficção e realidade permeada pelo “uso da intertextualidade para enfatizar os estereótipos”. Nesse sentido, a leitora destaca a função do intertexto no seu processo de interpretação do RPG, no qual os símbolos utilizados promovem a relação texto e performance, literatura e história.

Acerca da utilização do RPG na prática educativa, todas as participantes responderam acreditar que todas as obras literárias podem ser lidas em companhia do RPG, o que evidencia em suas falas o caráter modular do jogo, capaz de promover a leituras de diferentes gêneros e estilos literários.

**QUADRO 21:** respostas à terceira questão pós-círculo de leitura

Participante	<i>3. Em sua visão, quais obras literárias poderiam ser lidas e performadas em companhia do RPG?</i>
Sophia	“Todas, já que o texto do RPG não se confunde com o texto literário base. Mas são mais fáceis de serem adaptadas as obras que possuem mais ações e dinâmica, como as de aventura, mistério, suspense e terror.”
Perséfone	“Todas.”
Vick	“Acredito que toda obra da literatura brasileira pode ser lida pelo RPG, vai depender do narrador e de sua condução.”

**Fonte:** diário das leitoras (2021)

Na visão de Sophia, podemos destacar a preferência por obras constituídas de “mais ações e dinâmica”, tendo como exemplo as contos de aventura e mistério. Nestes casos, para a leitora, o RPG ganha mais facilidade em ser adaptado, aspecto que também remete a relação intertextual percebida pela participante.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os textos das leitoras apresentados apresentam panoramas de interpretações de A Pedra do Reino dentro de pelo menos quatro aspectos: o gênero literário, o estilo do autor, o enredo romanesco e a construção de personagens. Dado a variedade de relação entre o texto literário e os diários de bordo, as leitoras encontraram no RPG seus caminhos intertextuais de dialogar com a obra literária, constituindo-se parte dela. Enquanto mediadoras de leitura as participantes demonstraram valer-se do RPG enquanto atividade formadora no percurso de leitura literária. Conforme constatado pelas respostas aos questionários feitos antes e depois da prática de leitura com o jogo, as participantes verificam a possibilidade de trabalhar com o RPG para interpretar as obras com as quais trabalham em seu cotidiano escolar.

Em resposta à nossa questão de pesquisa acerca da relação entre o jogo e o ensino de literatura, encontramos a paródia enquanto procedimento base para o diálogo com o texto por meio da criação lúdica do RPG. Assim, para que aconteça a interpretação por meio dos diários de bordo, faz-se necessário que o jogo acompanhe a leitura sendo posterior e complementar a ela. Não confundindo texto do autor e texto do leitor, mas evidenciando que os dois se completam no momento de compreensão do universo simbólico escrito por meio da composição textual. Nessa relação, percebe-se que o contato constante com a obra, através do círculo, fomenta a imaginação dos jogadores que demonstraram se apropriar dos símbolos comuns ao cenário arquitetado a partir do livro.

Além disso, cabe destacar que os diários apresentados, tendo sido escritos por leitoras proficientes, pode diferir substancialmente dos textos dos leitores em formação. Nossa investigação aponta para o caráter subjetivo do trabalho pedagógico com o RPG, de maneira a aproveitar a dimensão lúdica dessa subjetividade na análise objetiva do texto. Dentro dessa relação entre prazer e interpretação do texto, cada leitor irá desenvolver, a partir de sua identidade literária, um diário que é parte de sua visão acerca da obra. Por isso, verificamos que a atividade de círculos de leitura pode ser uma estratégia de estreitar os laços afetivos entre leitor e texto, em função da interpretação.

Em razão das suas circunstâncias, essa pesquisa deixa espaço aberto para análises dedicadas a performance do RPG em sua modalidade presencial, que é, dentro da tradição do jogo, indispensável em sua prática. Cabe ainda verificar como essas performances podem ser exercitadas por estudantes dentro do cotidiano escolar. Muitos outros jogos, para além dos que aqui foram citados e utilizados, podem ser abordados, a partir das especificidades de cada leitura

e cada sistema. Nossa análise da relação entre obra e sistema é uma contribuição não só aos pesquisadores que se dedicarem aos múltiplos jogos que são produzidos dentro e fora do Brasil, mas também aos professores que devem investigar os caminhos lúdicos pelos quais quer chegar ao livro que irá levar para a sala de aula.

Com os textos analisados, evidencia-se que *A Pedra do Reino* pode ser, de variadas formas, um território múltiplo de aventuras interpretativas. A intertextualidade, o estilo armorial, o contexto de produção, a relação entre obra e biografia do autor, entre texto e cultura, tudo isso pode ser explorado como masmorra por leitores atentos. A multiplicidade épica, trágica e cômica da obra, em suas dezenas de folhetins, apresenta-se como elemento gerador de atividades semelhantes a realizada nessa pesquisa, incluindo maneiras de, a partir da obra de Suassuna, investigar outras tantas dentro da literatura universal.

Compreendemos, seguindo a dimensão democrática do RPG, que cada leitor dessa pesquisa pode um narrador interagindo com os leitores e obras ao redor. Para isso, pouco material é necessário. Um livro, um sistema de regras, dados e imaginação. Interpretar, nessa direção, é narrar os caminhos que a ficção percorre para transfigurar a realidade e torna-la verdade lúdica; encontrar nesses caminhos as regras do jogo.

Assim, a narrativa se encerra, o narrador fecha o livro, o círculo mágico é fantasticamente encerrado. Os leitores olham uns para os outros, mesmo que por meio de webcams, e percebem que ali está uma história. Essa história não é do autor, nem do jogo – é deles. São eles os protagonistas da narrativa que interpreta o texto que, por sua vez, interpreta a vida. Nada estava pré-determinado antes que eles fizessem suas aquelas histórias e por isso, na imprevisão do desfrute, eles sentem o prazer do texto se misturar a realidade para a qual eles voltam.

Nesse encontro, ocorre o que examinamos em Rodrigues (2004) como a pedagogia de imaginação. Por meio do ato de imaginar a história sendo moldada em jogo pelas escolhas do leitor, ele é conduzido pela apropriação do texto, dentro de todas as estruturas que perfazem sua linguagem. O adjetivo de um autor paraibano se transforma também no adjetivo de uma leitora do outro do país. A performance do RPG dá corpo às palavras e as torna móveis pelo corpo do jogador. Essa pedagogia também é a da intertextualidade, pois ao brincar com a leitura, forjando um novo texto, esse leitor em jogo também está interagindo com todo seu repertório literário, atravessando diferentes gêneros e experiências, para chegar à instância de recepção-criação em seu diário de bordo.

Embora seja o condutor do jogo, o narrador de RPG também joga com a história, permitindo que ela seja contada de forma democrática e justa a todos. Com nossas mediadoras,

que demonstraram viver as leituras feitas dentro e fora de sala de forma interligada, ler é também expandir as experiências dos jovens leitores. Como podemos ver com suas respostas, a obra literária em jogo se transformou em parte de suas prática educativas, uma vez que foram atravessadas, dentro de um mundo cada vez mais acelerado em busca por informações, pela experiência simbólica sobre a qual escreve Alfredo Bosi (1988). No cerne do jogo, os múltiplos olhares se encontram, tornando aquela história, que é de todos os jogadores, uma experiência interpretativa universal.

## REFERÊNCIAS

- ACHILLI, Justin. **Vampiro: la mascarada** Edición 20º aniversario. Traducción: A. “Kad” Bandrés et al. Madrid: Nosolorol, 2011.
- AGUIAR E SILVA, Victor Manuel de. **Teoria da literatura**. Coimbra: Edições Almedina S.A, 2018.
- AMORIM, José Edilson de. **Leitura, análise e interpretação**. In: PINHEIRO, Hélder. Pesquisa em literatura. 2.ed. Campina Grande: Bagagem, 2011.
- BAKHTIN, Mikhail. **Teoria do romance I: a estilística**. Tradução, prefácio e notas de Paulo Bezerra organização da edição russa de Sergei Botcharov e Vadim Kójinov. São Paulo: Editora 34, 2015.
- BARTHES, Roland. **Escrever a leitura**. Tradução de Mário Laranjeira. In: \_\_\_\_\_. O rumor da língua. 3.ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.
- \_\_\_\_\_. **O prazer do texto**. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- BOSI, Alfredo. **A interpretação da obra literária**. In: \_\_\_\_\_. Céu, inferno. São Paulo: Editora Ática, 1988.
- \_\_\_\_\_. **História concisa da literatura brasileira**. 49. Ed. São Paulo: Cultrix, 2013.
- CANDIDO, Antonio. **A literatura e a formação do homem**. In: \_\_\_\_\_. Textos de intervenção. São Paulo: Editora 34, 2002.
- CANDIDO, Antonio. **Na sala de aula: caderno de análise literária**. 8.ed. São Paulo: Editora Ática, 2000.
- COSSON, Rildo. **Círculo de leitura e letramento literário**. São Paulo: Contexto, 2019.
- \_\_\_\_\_. **Paradigmas do ensino da literatura**. São Paulo: Contexto, 2020.
- CRAWFORD, Jeremy. MEARLS, Mike. **Dungeons & Dragons Player’s Handbook: livro do jogador**. Santo André: Galápagos Jogos, 2019.
- CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Tradução de Magda Lopes; consultoria, supervisão e revisão técnica desta edição Dirceu da Silva. 3.ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. Tradução de Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 2016.
- FRYE, Northrop. **Anatomia da crítica: quatro ensaios**. Tradução de Marcus de Martini. São Paulo: É Realizações, 2013.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GYGAX, Gary. **Advanced Dungeons & Dragons: Dungeon Master’s Guide**. Lake Geneva: TSR Games, 1979.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro, revisão e tradução de Newton Cunha. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução de André Chechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.
- INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil**. Organização de Zoara Failla et al. Disponível em: [www.prolivro.org.br](http://www.prolivro.org.br). Último acesso em 13/02/2022.
- ISER, Wolfgang. **A interação do texto com o leitor**. Trad. Luiz Costa Lima e Peter Nauman In: LIMA, Luiz Costa. A Literatura e o leitor: textos de Estética da Recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.
- \_\_\_\_\_. **O jogo do texto**. In: LIMA, Luis Costa. In: A literatura e o leitor: textos de Estética da Recepção. RJ: Paz e Terra, 2002.
- JAUSS, Hans Robert. **O prazer estético e as experiências fundamentais da Poiesis, Aisthesis e Katharsis**. Trad. Luiz Costa Lima e Peter Nauman. In: LIMA, Luiz Costa. A Literatura e o leitor: textos de Estética da Recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

- JOUVE, Vincent. **A leitura como retorno a si**: sobre o interesse pedagógico das leituras subjetivas. Trad. Neide Luzia de Rezende. In: ROUXEL, Annie. LANGLADE, Gérard. *Leitura subjetiva e ensino de literatura*. São Paulo: Alameda, 2013.
- LAJOLO, Marisa. **Literatura**: ontem, hoje, amanhã. São Paulo: Editora Unesp, 2018.
- LANGLADE, Gérard. 2008. **Activité fictionnalisante du lecteur et dispositif de l'imaginaire**. Dans *Formation des lecteurs : Formation de l'imaginaire*. Article d'un cahier Figura. Disponível em: <http://oic.uqam.ca/fr/articles/activite-fictionnalisante-du-lecteur-et-dispositif-de-limaginaire>. Acesso em: 30/01/2020.
- \_\_\_\_\_. **O sujeito leitor, autor da singularidade da obra**. In: ROUXEL, Annie. \_\_\_\_\_. *Leitura subjetiva e ensino de literatura*. Tradutores Amaury C. Moraes et al. Coordenação da revisão e revisão técnica Neide Luzia de Rezende. São Paulo: Alameda, 2013.
- LARROSA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**. *Revista Brasileira de Educação*, número 19, Jan/Fev/Mar/Abr, 2002.
- OLIVEIRA, Eliana Kefalás. **O jogo do texto no ensino de literatura**: por uma metodologia Performativa. In: CARVALHO, Aluska Silva et al. *Literatura e outras artes: interfaces, reflexões e diálogos com o ensino*. João Pessoa: Editora da UFCG, 2018.
- PAULINO, Graça. COSSON, Rildo. **Letramento literário**: para viver a literatura dentro e fora da escola. In: ZILBERMAN, Regina. RÖSING, Tania M.K. *Escola e leitura: velha crise, novas alternativas*. São Paulo: Global, 2009.
- PAVÃO, Andréa. **A leitura na escola**: problema e soluções. In: *Anais do I Simpósio RPG & Educação*. Organização: Maria do Carmo Zanini. São Paulo: Devir, 2004.
- PETIT, Michèle. **A arte de ler ou como resistir à adversidade**. Tradução de Arthur Bueno e Camila Boldrini. São Paulo: Editora 43, 2010.
- \_\_\_\_\_. **Os jovens e a leitura**: uma nova perspectiva. Tradução de Celina Olga de Souza. São Paulo: Editora 34, 2009.
- PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução do russo de Jasna Paravich Sarhan; organização e prefácio de Boris Schnaiderman. Rio de Janeiro: Ed. Forense, 1984.
- RODRIGUES, Sonia. **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.
- ROSA, Guimarães. **Grande sertão**: veredas. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- ROUXEL, Annie. **Autobiografia de leitor e identidade literária**. Trad. Neide Luzia de Rezende. In: \_\_\_\_\_. LANGLADE, Gérard. *Leitura subjetiva e ensino de literatura*. São Paulo: Alameda, 2013.
- \_\_\_\_\_. **O advento dos leitores reais**. Trad. Neide Luzia de Rezende. In: \_\_\_\_\_. LANGLADE, Gérard. *Leitura subjetiva e ensino de literatura*. São Paulo: Alameda, 2013;
- \_\_\_\_\_. **Ousar ler a partir de si**: desafios epistemológicos, éticos e didáticos da leitura subjetiva. Tradução de Rosiane Xypas. **Revista Abralic**. Vol.20. n. 35. 2018. Disponível em: <https://revista.abralic.org.br/index.php/revista/article/view/497/540>. Último acesso em: 12/11/2020.
- SÁ NETO, Antonio. *Old Dragon*: Livro básico. Rio de Janeiro: Redbox, 2017.
- SALEN, Katie. ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1. Tradução de Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012.
- SAMOYAUULT, Tiphaine. **A intertextualidade**. Tradução de Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.
- SANTOS, Idelette Muzart Fonseca dos. **Em demanda da poética popular**: Ariano Suassuna e o Movimento Armorial. 2.ed.rev. Campinas: Editora da Unicamp, 2009.
- SPERBER, Suzi Frankl. **A leitura na escola**: problema e soluções. In: *Anais do I Simpósio RPG & Educação*. Organização: Maria do Carmo Zanini. São Paulo: Devir, 2004.

- STAIGER, Emil. **Conceitos fundamentais da poética**. Tradução de Celeste Aida Galeão. Rio de Janeiro: Edições Tempo Brasileiro, 1975.
- STEINER, George. **Nenhuma paixão desperdiçada**. Tradução de Maria Alice Máximo. 2.ed. Rio de Janeiro: Record, 2018.
- SUASSUNA, Ariano. **Romance d'A Pedra do Reino e o Príncipe do Sangue do Vai-e-Volta**. 16.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2017.
- \_\_\_\_\_. **Teatro, região e tradição**. In: \_\_\_\_\_. Almanaque Armorial. Seleção, organização e prefácio de Carlos Newton Junior. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.
- SVALDI, Guilherme Dei [et al]. **Tormenta20**. Ilustrações por Rodolfo Borges [et al]. Porto Alegre: Jambô, 2020.
- TAVARES, Bráulio. **ABC de Ariano Suassuna**. Ilustrações de Zélia Suassuna e Ariano Suassuna. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.
- THOMAS, Richard. **Mago: la ascensión** Edición 20º aniversario. Traducción: Daniel M. Schultes et al. Madrid: Nosolorol, 2018.
- TOZONI-REIS, Marília Freitas de Campos. A construção coletiva do conhecimento e a pesquisa-ação participativa: compromissos e desafios. **Revista pesquisa em educação ambiental**. V.2.n.2, 2007.
- VASSALLO, Ligia. **O sertão medieval: origens europeias do teatro de Ariano Suassuna**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1993.
- ZAMARIAM, Franciele. **Literatura em jogo: a formação de leitores através do RPG**. Campinas: Pontes Editora, 2020.
- ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura**. Tradução: Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

## APÊNDICE



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA

GRANDE - UFCG

CENTRO DE HUMANIDADES - CH

UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS - UAL

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, \_\_\_\_\_,  
 portadora da Cédula de identidade, RG \_\_\_\_\_, e inscrito no  
 CPF/MF \_\_\_\_\_ nascido(a) em \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_\_, concordo de  
 livre e espontânea vontade em participar como voluntário(a) do estudo **O AUTO  
 DO REINO DA IMAGINAÇÃO: A PERFORMANCE DO ROLE-PLAYING GAME (RPG)  
 EM JOGO COM A PEDRA DO REINO POR MEDIADORAS DA LEITURA LITERÁRIA**

Fui informado (a) pelo pesquisador Davi Ferreira Alves da Nóbrega, mestrando do Programa de Pós Graduação em Linguagem e Ensino da UFCG, de maneira clara e detalhada de todas as etapas da pesquisa. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novos esclarecimentos e o meu responsável poderá modificar a decisão de participar se assim o desejar. Tendo o consentimento do meu responsável já assinado, declaro que aceito participar do estudo, sabendo que tenho liberdade de recusar a responder qualquer questionamento sem que haja qualquer de prejuízo seja ele físico, psicológico ou financeiro, bem como de retirar meu consentimento a qualquer momento.

Estou ciente que:

I) Este estudo tem como objetivo investigar a relação entre a formação de leitores e a performance do RPG por meio de experiências de leitura literária de *A Pedra do Reino*, de Ariano Suassuna.

II) A partir desta pesquisa, o participante poderá ser instigado pelo gosto da leitura literária, os instigando a se interessarem em buscar e conhecer novas histórias, propiciando ainda a abertura de horizontes e um espírito crítico mais afinado, tornando-os leitores mais assíduos, acreditando assim, que a inserção da performance no curso da leitura literária contribua com o processo de interpretação

e socialização da experiência literária. Os dados desta pesquisa qualitativa de caráter exploratório serão coletados através de anotações de campo, além de relatos colhidos, tanto por escrito, através das fichas de personagem criadas pelos participantes e pelos seus diários de bordo ao longo da leitura da obra, junto a performance do RPG.

**Riscos:** Como se trata de uma pesquisa que investiga a leitura subjetiva dos participantes, temos consciência de que os participantes podem se sentir constrangidos em algum momento da intervenção, portanto, o pesquisador procurará estabelecer o melhor diálogo possível durante as intervenções, bem como deixará claro que aos participantes que eles poderão desistir da pesquisa a qualquer momento, sem nenhum dano a sua pessoa ou à sua identidade.

**Benefícios de participar da pesquisa:** A partir desta pesquisa, o participante poderá ser instigado pelo gosto da leitura literária, os instigando também a se interessarem em buscar e conhecer novas histórias, propiciando ainda a abertura de horizontes e um espírito crítico mais afinado, tornando-os leitores mais assíduos e profi Outrossim, o participante se deparará com uma metodologia lúdica para o ensino de literatura enquanto um caminho que promove o auxílio no ato de jogar com a leitura literarária e, a partir dai, dialogar com novas perspectivas relacionadas ao conceito de literatura, cultura, história e sociedade.

Se, de alguma forma, me sentir prejudicado (a) durante a realização da pesquisa, poderei deixar a pesquisa e também poderei procurar o Comitê de Ética em Pesquisa – CEP para esclarecimentos no endereço abaixo discriminado: Comitê de Ética em Pesquisa – CEP/ HUAC Rua: Dr. Carlos Chagas, s/ n, São José, Campina Grande – PB, E-mail: cep@huac.ufcg.edu.br, Telefone: (83) 2101 – 5545.

Campina Grande, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_, de  
2021

---

Nome do participante

---

Assinatura do participante

---

Assinatura do pesquisador

---

Assinatura da orientadora