



APLICAÇÃO DO CURSO O *ROLE PLAYING GAME* E O IMAGINÁRIO DO NEGRO NA LITERATURA BRASILEIRA

JEEAN KARLOS SOUZA GOMES¹; JOÃO LUIS PEREIRA OURIQUE²;

¹Universidade Federal de Pelotas – jeeankarlos@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas) – jlourique@pq.cnpq.br

1. APRESENTAÇÃO

Este trabalho é o resultado do curso de extensão “O *role playing game* e o imaginário do negro na literatura brasileira” que visou difundir o papel do negro na literatura brasileira, a sua representação, a sua contribuição e também uma pequena introdução à mitologia iorubá. É importante ressaltar que a cultura negra é, muitas vezes, deixada de lado nas escolas, sendo trabalhada apenas no dia da consciência negra: 20 de novembro, por conta disso, foi pensada a execução deste curso. Vale frisar que a literatura foi usada aproveitando seu potencial, pois ela possui um caráter ficcional ou dramático, estando presente nas civilizações primitivas às avançadas, é uma produção artística recorrente em várias culturas (CANDIDO, 1995). Então a literatura demonstra ser um terreno propício para resgatar visões, padrões sociais, mitos e hierarquias de épocas estranhas da nossa, porém pertencentes à nossa história.

Com o intuito de construir um diálogo entre jovens e textos literários, foi utilizado o *RPG*, pois além de ter explorado o lado lúdico do curso, explorou também o panteão iorubá o qual fica segregado nos rituais religiosos como escreve Franchini e Segnanfredo (2009, p. 7):

um fato claramente observável é o de que os deuses africanos continuam a estar em segundo plano na preferência dos aficionados pela mitologia, como se fossem deuses menores ou de pouca importância. (Basta observar, p. ex., os manuais de *RPG* – jogo virtual caracterizado pela apropriação maciça de elementos ficcionais oriundos da mitologia universal-, para verificarmos a quase total ausência dos deuses negros no panteão das divindades consideradas dignas de tomarem parte nos seus rocamboles interativos.

O *RPG* surgiu nos Estados Unidos na década de 70 do século passado com sua primeira versão chamada de *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões, em português). E foi inspirado no jogo de tabuleiro *WAR*, porém com uma dinâmica peculiar, em que, diferentemente do jogo que o inspirou cuja o jogador controla um exército, no *RPG* o jogador controla apenas uma personagem, passa interpretá-la explorando suas fobias, habilidades e fraquezas.

Outras idiosincrasias surgiram no jogo, como por exemplo o mestre responsável por narrar a história, dados de múltiplos lados, um enredo mais consistente e etc. O *RPG* possui um aspecto coletivo, o jogo tem característica colaborativa e interativa entre o grupo dos jogadores o que possui ecos da Teoria Histórico-cultural de Vygotsky.

2. DESENVOLVIMENTO



A metodologia utilizada foi o *role playing game*. A justificativa para essa modalidade de jogo é por ser algo artesanal e de fácil confecção, uma vez que o jogo de mesa necessita apenas de alguns materiais como: lápis, caneta, folhas de papel, fichas de personagens, dados de seis lados sendo de fácil acesso para todos. Além do mais, foi possível estabelecer o lado lúdico sem retirar a complexidade do texto literário, já que, como escreve (OURIQUE, 2015 p. 198) “O prazer provocado, as respostas dadas (muitas vezes ditadas de uma enganosa obscuridade, mas que apresentam de maneira quase sempre clara e direta) não possuem uma preocupação com o suposto *amadurecimento* do leitor”. Dessa forma, as obras eram lidas e, a partir disso, feitas interpretações voltadas à fomentar a criticidade dos participantes. Foram realizados seis encontros/sessões com dois grupos distintos, o grupo A e o grupo B, assim, realizou-se um encontro semanal para cada um. Ambos os grupos continham cinco participantes, totalizando dez inscritos, todos acadêmicos de diversos cursos, Ciências Sociais, Música, Engenharia de Produção, Letras, etc. Foram feitas sessões de jogos, em cada uma delas eram vistos um poema, um conto ou trechos de romances.

Para ambientar as cenas da aventura, foi criado um mundo chamado de Aiê - terra em iorubá. Neste mundo, todas as escolas literárias, como são conhecidas, acontecem simultaneamente, desse jeito, as personagens poderiam se deparar com um trovador declamando versos de Castro Alves e encontrar Brás Cubas nas ruas da cidade. Personagens da literatura brasileira também foram inseridas, como por exemplo o babalaô Didi do romance “Dona Flor e seus dois maridos”, de Jorge Amado, Pedro Mico, personagem da peça do seu homônimo, de Antonio Callado. Essa forma de trabalhar o texto literário permitiu estabelecer uma intertextualidade e um diálogo entre as obras.

As obras eram permeadas na narrativa dessa forma, os integrantes ficaram imersos no mundo e na obra, assim, fazia-se necessário a leitura delas, pois a não leitura poderia comprometer a fluidez da sessão. As decisões dos jogadores também dependia da leitura pois, os desfechos das obras poderiam ser alterados completamente, como se trata de um *RPG*, isso estava permitido.

O primeiro encontro foi dedicado à criação das personagens que os participantes iriam controlar. No momento da criação, cada um escolheu um orixá, este por sua vez, atribuiu habilidades às personagens de acordo com os seus domínios, como por exemplo, a orixá Iansã concedia a capacidade de controlar os ventos, Xangô, orixá da justiça e dos raios, atribuía habilidades com os raios e assim por diante. Esta foi uma forma de se trabalhar a mitologia iorubá e fazer perceber que ela rica na criação de histórias para o entretenimento.

Ao final da sessão, era feita a análise e a interpretação das obras. Este momento dedicou-se a resgatar as obras vistas no encontro/sessão, então sempre se abria a discussão em grupo. Também eram vistas algumas características do movimento literário em que a obra pertencia, portanto era exposto o contexto de cada uma.

3. RESULTADOS

Ao decorrer do curso, percebeu-se que os participantes se interessaram pelas obras sugeridas. É fato que nem todos as liam, entretanto os que as leram guiavam o grupo, na medida em que iam reconhecendo os trechos permeados na narrativa do jogo. Os orixás protetores “acompanhavam” as personagens dos jogadores e eram muito úteis em combates. Os participantes não conheciam a



mitologia, entretanto possuíam distintas referências mitológicas, logo comparações foram estabelecidas alguns exemplos foram: Xangô e Thor, Exu e Hermes, Iemanjá e Poseidon. Ambos os grupos se mostraram interessados pela mitologia iorubá, reconhecendo o seu caráter místico e inspirador compatível com aventuras de *RPG*.

Algumas obras eram sugeridas para casa e relida momentos antes da sessão começar. Esse momento era um espaço para a discussão, aqui os textos literários eram abordados analisando as interseções das obras, comparando suas similaridade e apontando suas diferenças, bem como foi frisado a representação do negro. Um dos exercícios propostos foi estabelecer as diferenças e as semelhanças entre o negro que aparece em Castro Alves e o negro que aparece em Antonio Callado. Assim, os participantes puderam expor suas reflexões. Percebeu-se que os participantes notaram as diferenças de representações do negro entre o romantismo e o modernismo.

No primeiro, o negro era escravizado, estava em segundo plano e no segundo o negro virou o protagonista, o malandro do Rio de Janeiro, dessa forma, foi possível levantar hipóteses da causa e consequência já que, no primeiro momento, o negro foi marginalizado pela injustiça social do sistema escravocrata.

Foi observado que as obras eram resgatadas nas discussões prévias do jogo, os participantes lembraram como as obras eram inseridas na narrativa e faziam comentário a respeito delas, se haviam gostado, se determinada obra era importante para a formação enquanto sujeitos, qual a importância das obras na sociedade, etc. “O Navio Negreiro”, de Castro Alves, foi muito bem recebido pelos dois grupos, mesmo não fazendo parte da leitura dos jogadores, eles demonstraram interesse pelo poema, notou-se que o jogo de mesa contribuiu para isso, pois, além dos grupos se enxergarem inseridos na obra, os versos do escritor baiano foram vistos numa perspectiva de ação. O mesmo ocorreu com as outras obras permeadas na narrativa do jogo, algumas, é certo, causaram a indignação dos grupos, como foi o caso dos versos de Gregório de Matos. Os sonetos de Gregório foram vistos para ambientar o período barroco da literatura brasileira. Através deles, foram expostas características do movimento e as ideias propagadas pelo autor. O soneto “Descrevo que era Realmente Naquele Tempo a Cidade da Bahia”, foi aproveitado o seu título e quando as personagens dos jogadores chegaram à Bahia, os versos foram lidos para descrever a Bahia. A leitura incomodou os dois grupos, pois no nono verso: “Muitos mulatos desavergonhados,” expõe a representação do negro em Gregório de Matos. Ninguém conhecia o poema, acharam ofensivo e então enxergaram como a representação do negro era negativa. Aqui foram comparados aquele soneto de Gregório e o poema de Jorge de Lima, “Olá! Negro”. Esse último, foi parte da voz do feiticeiro Ernesto - uma personagem da crônica “O Feiticeiro e o Deputado, de Lima Barreto. Portanto foram apontadas as diferenças de vozes e de representações nas obras. Enquanto o primeiro possui um deboche para com os negros, o segundo se apresenta preocupado com a questão da escravidão, mesmo não fazendo parte da sua época, o autor parece dar voz ao negro.

As duas turmas se mostraram mais interessadas pela obra do escritor modernista, três participantes pediram outras indicações de textos, foi notada a sedução das obras de Jorge de Lima através do jogo de mesa. Outra obra instigada à leitura foi “Memórias Póstumas de Brás Cubas”, de Machado de Assis, então foi narrada uma cena do capítulo “O Vergalho”. Um dos participantes já tinha lido o livro, logo ele teve a oportunidade de “conversar” com Brás Cubas.



Para os demais participantes foi sugerido o livro e assim, foram vistas as características do realismo. No blog institucional do professor João Ourique, foi criado um espaço virtual para os participantes comentarem e avaliarem o curso, segue abaixo uma das avaliações, disponível em: <http://panoramaliteraturabrasileira.blogspot.com.br>:

11 de junho de 2017 22:03

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

O espaço eletrônico serviu tanto para exposição de ideias dos grupos quanto para quem não participou pudesse acompanhar o andamento das atividades.

4. AVALIAÇÃO

Considerando a literatura como um dos bens incompressíveis, ela fica inerente ao direito humano (CANDIDO, 1995), portanto proporcionar espaços para estudá-la é fundamental tanto na educação básica quanto na universidade. Buscar novas metodologias é algo atrativo e dinâmico para o seu ensino, como foi o caso da metodologia deste curso. A comunidade acadêmica pareceu acatar a ideia os comentários espontâneos no blog são indicadores, uma vez que não estavam esperando por nota e assim foram estudados literatura e mitologia iorubá.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

FRANCHINI, A. S.; SEGANFREDO, Carmen. **As melhores histórias da mitologia africana**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2009.

Capítulo de livro

OURIQUE, J. L. P. Valor(iz)ação do (Pre)texto literário. In: OURIQUE, J. L. P. (Org.) **Literatura e formação do leitor: escola e sociedade, ensino e educação**. Ijuí: Unijuí, 2015. Cap.10, p.191-206.

CANDIDO, A. O Direito à Literatura. In: CANDIDO, A. **Vários Escritos**. São Paulo: Duas Cidades, 1995. p. 235-263.