

## 6 O RPG EM CENA

"Brincar é condição fundamental para ser sério." (Arquimedes)



Figura 18 – RPG de mesa

Este capítulo tem por objetivo apresentar, analisar e discutir os dados referentes à pesquisa. Conforme estabelecido no capítulo anterior, o *corpus* a ser analisado corresponde a partes selecionadas da interação das seis sessões de jogo e à análise da entrevista realizada com o assistente de pesquisa (que participou como mestre do jogo) e com a professora surda (que participou como jogadora), após sessão de visionamento realizada com os dois participantes.

A discussão, a partir da análise dos dados, terá como foco a retomada das perguntas de pesquisa que nortearam este estudo. As seções de análise têm o propósito de construir uma reflexão a respeito de: a) o processo de construção da narrativa durante os jogos; b) as características do *role-playing game* que influenciam esse processo; c) os modos interacionais dos adolescentes surdos e dos seus mediadores; d) como todos esses pontos se relacionam.

Analisarei as narrativas co-construídas durante a etapa do jogo<sup>1</sup>, à luz da Teoria da Narrativa, para mostrar o trabalho interacional de co-autoria que jogadores e mediadores exercem ao narrarem histórias de diferentes formas. Os modos interacionais de jogadores e mestre estão, fundamentalmente, ancorados

---

<sup>1</sup> Ver “Design Metodológico”, capítulo 5.

em uma prática de encenação/interpretação de papéis. A análise será conduzida de modo a discutir, ao mesmo tempo, o caráter interacional do jogo e os diferentes tipos de narrativas produzidas pelos participantes.

Diante da complexidade estrutural da história co-construída e narrada oralmente, tive de lançar mão de diferentes propostas de estudo da narrativa que dessem conta de tecer uma compreensão sobre o processo de co-narração que se estabeleceu nesta atividade de jogo. A proposta de Labov (1972; Labov e Waletzky, 1997 [1967]) na sociolinguística será o ponto de partida para a análise. Entretanto, também serão utilizadas as discussões sobre a narrativa do ponto de vista da Análise da Conversa, focalizando a oposição entre *small stories* e *big stories* (Bamberg e Georgakopoulou, 2005 e 2008; Freeman, 2006; Bruner, 1996 e 1990) e a co-narração (Ochs, Smith e Taylor, 1986; Clarck e Mishler, 2001). Já no campo das narrativas ficcionais e da literatura, serão destacados, especificamente, os conceitos de *plot* ou enredo/trama, narração e narrativa/história (Abbott, 2009) e tempo/espço (Bridgeman, 2009).

A análise e a discussão das características de *interatividade* e *hipermídia* (Pereira, 2008), fundamentais ao RPG, serão realizadas através dos estudos sobre discurso e interação, apoiados, principalmente, na Sócio-linguística Interacional e na utilização dos conceitos de enquadre, esquemas de conhecimento, posicionamento, pistas de contextualização e alternância de código.

Finalmente, utilizarei todos os elementos inseridos nesta discussão para mostrar como o RPG constitui-se em uma prática pedagógica na perspectiva dos *letramentos multissemióticos* ou dos *multiletramentos* (Moita-Lopes e Rojo, 2004; Rojo, 2009), pois envolve uma experiencição de novas formas de contar histórias – híbridas e multimodais (Murray, 2003) – por parte dos participantes surdos, fundamentais no processo de construção de sentidos e de desenvolvimento da linguagem, principalmente em contexto bilíngue (LIBRAS e Português).

O modo de apresentação das seções deste capítulo foi elaborado a partir da metáfora do teatro, considerando que a interpretação de papéis pelos interatores<sup>2</sup> e a trama narrativa são aspectos essenciais para a compreensão da história construída de forma conjunta por jogadores e mestre durante a campanha. Assim, a noção do *todo narrativo* será construída na análise, paralelamente ao trabalho

---

<sup>2</sup> Ver Capítulo 3.

pormenorizado de apontar os aspectos linguístico-interacionais que constituem a análise micro deste estudo.

Utilizando a metáfora do teatro, nomeei as seções deste capítulo como *Prólogo*, *Atos* e *Epílogo*. No *Prólogo*<sup>3</sup>, realizei a análise do que chamei de *Segmentos*, que são trechos selecionados da interação face-a-face na parte introdutória ao jogo, momento em que o assistente de pesquisa apresenta as características principais do RPG e os papéis dos participantes. A história criada durante o jogo pelos interatores foi subdividida em quatro *Atos*<sup>4</sup>. Estes se constituem de uma série de *Cenas*<sup>5</sup> interligadas por uma subdivisão temática baseada na minha interpretação do que seriam ciclos de ação completos em relação ao enredo como um todo. As *Cenas* são partes selecionadas da interação face-a-face durante o jogo que correspondem aos momentos em que os interatores constroem conjuntamente a história durante a campanha. Encerro o capítulo de análise com a sessão do *Epílogo*<sup>6</sup>, na qual analiso mais alguns *Segmentos* que são essenciais para o entendimento dos modos interacionais durante o jogo como também as avaliações dos participantes sobre a sua experiência na implementação da proposta (sessões de visionamento), concluindo, assim, o capítulo de análise dos dados.

---

<sup>3</sup> “Do grego *prólogos* (o que de diz antes), constitui, na tragédia grega, a parte anterior à entrada do coro e da orquestra, e na qual se enuncia o assunto da peça.” (Barbudo, M. I. s.v. “Prólogo”, **E-Dicionário de Termos Literários**, coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9, <<http://www.edtl.com.pt>>, consultado em 15 de fevereiro de 2011).

<sup>4</sup> “Cada uma das partes em que se divide uma peça de teatro, de número variável (geralmente, entre um a cinco).” (Ceia, C. s.v. “Acto”, **E-Dicionário de Termos Literários**, coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9, <<http://www.edtl.com.pt>>, consultado em 15 de fevereiro de 2011).

<sup>5</sup> “No âmbito do teatro, a cena faz parte da estrutura externa de um texto dramático e constitui a divisão de um acto. Um acto tem tantas cenas quantas as entradas e saídas de personagens. Assim, uma mesma cena mantém-se enquanto estiverem presentes, no mesmo local, as mesmas personagens. Pode ainda ser uma subdivisão do acto quando o mesmo já se encontra dividido em quadros. No cinema, a divisão em cenas é um mero suporte para a produção e realização de filmagens.” (Galucho, I. s.v. “Cena”, **E-Dicionário de Termos Literários**, coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9, <<http://www.edtl.com.pt>>, consultado em 15 de fevereiro de 2011).

<sup>6</sup> “Parte de um texto que constitui a sua conclusão ou remate, onde normalmente se dá a conhecer o destino final das personagens de uma história que se contou, o desfecho dos acontecimentos relatados, ou ainda as ilações finais de um conjunto de ideias que se apresentou ou defendeu. Em termos de localização no discurso, o epílogo coloca-se no lado oposto do prólogo, podendo assumir a forma de um apêndice.” (Ceia, C. s.v. “Epílogo”, **E-Dicionário de Termos Literários**, coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9, <<http://www.edtl.com.pt>>, consultado em 15 de fevereiro de 2011).

## 6.1

### Prólogo: Preparando-se para o jogar

Na apresentação da proposta pedagógica, no capítulo de Metodologia, destaquei as diferentes fases pelas quais os adolescentes e mediadores foram conhecendo parte do cenário, o *background* dos personagens e como participaram da campanha de RPG. A fase pré-sessão, por sua vez, incluía a construção do conhecimento partilhado sobre parte do cenário do jogo, através da leitura das HQs, que pode ser considerada o caminho inicial pelo qual foi trilhada a construção da “nova história” durante a campanha. As características do gênero de aventura e das personagens (*Tina e os Caçadores de Enigmas*), portanto, deveriam ser incorporadas pelos jogadores em suas ações no jogo.

No primeiro encontro da campanha, momento em que todos os participantes do projeto estavam reunidos pela primeira vez, o assistente de pesquisa foi apresentado aos adolescentes surdos e à professora surda como aquele que conduziria a atividade. A partir de então, o assistente foi o principal condutor do restante da atividade que envolveu a parte introdutória de apresentação do RPG e a campanha, na qual atuou como mestre. Coube à pesquisadora, na sua atuação como auxiliar, tratar, especificamente, sobre a questão dos horários e dias em que os encontros seriam realizados, apoiar o mestre com o material mediador (objetos, imagens, tabuleiro etc) e fazer comentários durante o jogo quando achasse conveniente.

O início da primeira sessão da campanha, antes de iniciar o jogo propriamente dito, serviu para que o assistente de pesquisa fizesse uma apresentação do mesmo (ou seja, o que é o *role-playing game*) e descrevesse suas características gerais: atuação com as personagens, regras de simulação (rolamento de dados) e os papéis dos jogadores e do mestre. A necessidade dessa apresentação se deu, principalmente, pelo desconhecimento que os demais participantes tinham do jogo. Segundo o relato dos adolescentes, da professora surda e da intérprete, eles nem sequer já tinham ouvido falar em RPG e, assim, não podiam ser considerados uma comunidade de prática (cf. Wenger, 2003; capítulo 5). O conhecimento sobre o jogo seria estabelecido durante a própria atividade, ou seja, a proposta era que eles aprendessem a jogar RPG jogando. Esta também era a primeira vez que o assistente de pesquisa tinha contato com pessoas

surdas usuárias de Libras. A interação entre os usuários de Português (assistente de pesquisa e pesquisadora) e os de Libras (adolescentes e professora) foi mediada, desde o início do encontro, pela intérprete. Este momento, portanto, será aqui analisado por apresentar aspectos fundamentais para o entendimento da interação durante o jogo: a negociação e o estabelecimento dos papéis de mestre e jogadores na sua relação com o cenário/ambientação.

### 6.1.1

#### **A escolha das personagens e seus sinais<sup>7</sup>: avaliações e posicionamentos**

Ao definir o que é o RPG, o assistente de pesquisa explicou aos adolescentes e à professora o papel de cada participante no jogo, ou seja, a diferença da atuação entre os *jogadores*, que seriam os adolescentes, e o *mestre*, que seria o próprio assistente. No papel de jogadores, os adolescentes, durante o jogo, deveriam atuar como um dos personagens que constituíam o cenário (*Turma da Tina e os Caçadores de Enigmas*), conhecido através da leitura das HQs realizada por eles. Antes de iniciar o jogo, portanto, cada jogador pôde escolher um dos personagens considerados principais na ambientação proposta, a saber: Tina, Rolo, Zecão, Pipa e Jaiminho (personagens PCs<sup>8</sup>).

No momento da escolha dos personagens, o mestre orienta os adolescentes sobre a escolha com o conhecimento do *background* que os mesmos tinham (conforme Segmento 1, turno 1). Nas instruções, o mestre destaca “vão escolher” – linha 6, “os que vocês mais gostaram” – linha 7, “mais simpatizam” – linha 8, convocando os esquemas de conhecimento construídos através da leitura da HQ (Tannen e Wallat, 2002 [1987]). Ao invés de criarem uma personagem, como é geralmente feito nos RPGs, nesta proposta os jogadores deveriam evocar o conhecimento compartilhado sobre o *background* das personagens já existentes no cenário. Os adolescentes, por sua vez, demonstram a compreensão de que a

---

<sup>7</sup> Nas línguas de sinais, os nomes próprios das línguas orais são substituídos por sinais (utilizando os parâmetros fonológicos/quirológicos como configuração de mão, ponto de articulação, movimento, orientação, expressões facial e corporal) ao invés de serem representados por datilologia (representação manual dos grafemas).

<sup>8</sup> Ver capítulo 5.

escolha das personagens pode influenciar na relação entre eles durante o jogo, como se pode ver no Segmento 1, a seguir.

Segmento 1 (sessão 1) <sup>9</sup>				
turno	linha	interator	Transcrição	versão em Português
1	1	Mestre	Vocês vão jogAr com, as personagens- os personagens da turma da Tina, °né?° ((3'', olha para a intérprete, volta para os jogadores e acena a cabeça positivamente))	
	2		°isso°, então esse é momento onde vocês vão escolhEr com qual personagem vocês... vão jogar... os que vocês mais gosta::ram, mais simpatiza:ram... °etc°... ((alterna o olhar entre os jogadores e a intérprete durante todo o turno))	
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
2	11	Auxiliar	É... qualquer coisa a gente faz u::m... a gente faz u::m...um jo- joga um dados para decidir- se dOis quiserem o mEsmo=	
	12		=é se dois quiserem o mesmo.=	
	13		=a gente tira na sOrte... hhhhh...	
3	14	Mestre		
4	15	Auxiliar		
5	16	Cláudio	BRIGA. (pausa)	<i>Vai ter briga.</i>
(...)				
8	17	Mariana	<sup>catcho</sup> CABELO ((sinal usado para a personagem Rolo))?( (dirigindo-se ao Cláudio))	<i>Você quer ser o Rolo, Cláudio?</i>
	18			
	19			
9	20	Cláudio	ESS@ R-O-L-O <sup>catcho</sup> CABELO, EU ROUBAR, PERDER ( )...	<i>Vou ser o Rolo, já falei, perdeu...</i>
	21			
10	22	Renata	[VOCÊ ((Mariana)) R-U-B-I-A?]	<i>Você vai ser a Rúbia, Mariana?</i>
	23			
11	24	Guilherme	[EL@ ((Renata)) MENINA GORD@ ((personagem Pipa)), VOCÊ ((Cláudio)) BARBA AZUL (personagem Rolo)?] [EU BARBA AZUL TAMBÉM QUERER, BARBA AZUL EU QUERER ((chama Cláudio)) BARBA AZUL EU QUERER].	<i>Renata vai ser a Pipa. Você quer ser o Rolo, Cláudio? Eu também quero ser o Rolo, eu quero!</i>
	25			
	26			
	27			
	28			
	29			
(...)				
86	30	Cláudio	[ESPERAR... VOCÊ ((Guilherme)) QUERER?]	<i>Espera, você quer?</i>
	31			
87	32	Mariana	[PRECISAR VER <sup>dados</sup> JOGAR VER]	<i>Vocês precisam ver, ou então joga o dado.</i>
	33			
88	34	Guilherme	R-O-L-O.	<i>Eu quero ser o Rolo.</i>
89	35	Cláudio	[S-E EL@ ((Guilherme)) QUERER, EU ESCOLHER Z-E-C-Ã-O.	<i>Se ele quer ser o Rolo, eu escolho Zecão.</i>
	36			
(...)				
97	37	Mariana	ELE ((Guilherme)) <sup>catcho</sup> CABELO.	<i>Então, o Guilherme é o Rolo.</i>
	38			
98	39	Auxiliar	Ela tem que ser a Pipa, então. ((falando da Renata)) hhh.	
	40			
99	41	Mestre	[(agora vamos ver) as duas.] ((Renata e Mariana))	
	42			
100	43	Cláudio	[SABER, SABER.]	<i>Eu sei, eu sei.</i>
101	44	Auxiliar	[Ó... personagem não tem nada a ver com a pessoa.]	
	45			
102	46	Mestre	Na::o... É::: [isso é que vocês querem jogar.]	
	47			
(...)				

<sup>9</sup> Nos trechos selecionados para análise, *segmentos* e *cenais*, indico sempre a qual das seis sessões de jogo esse momento de interação corresponde (ver Anexo 8).

114	48	Mestre	Então, e vocês duas? ((apontando Mariana e Renata)) quem é a Pipa, né? E a Tina...	
	49		((mostrando as fichas de personagens))	
	50			
115	51	Mariana	NÓS-DU@S CONVERSAR, [EL@	<i>Nós duas conver-</i>
	52		FALAR, EL@ QUERER T-I-N-A EU R-Ú-	<i>samos e ela disse que</i>
	53		B-I-A].	<i>quer ser a Tina, eu</i>
	54			<i>posso ser a Rúbia.</i>
116	55	Intérprete	(...)	
	56		Peraí...	
117	57	Renata	T-I-N-A	<i>Eu vou ser a Tina.</i>
118	58	Mariana	EU R-U-B-I-A *DEIXAR*	<i>E eu a Rúbia, sem</i>
	59			<i>problemas.</i>
119	60	Renata	P-I-P-A?	<i>E a Pipa?</i>
120	61	Mariana	P-I-P-A?! ((para intérprete))	<i>Tem a Pipa!</i>
121	62	Intérprete	(...)	
122	63	Renata	NÓS-DU@S JUNTAS.	<i>Nós duas sempre</i>
	64			<i>estaremos juntas.</i>
123	65	Mariana	EL@ TINA, NÓS-DU@S JUNT@, EU	<i>Ela vai ser a Tina e</i>
	66		PIPA JUNT@ EL@ TINA.	<i>eu Pipa, assim nós</i>
	67			<i>ficamos juntas.</i>
124	68	Cláudio	TERMINAR NAMORO, NAMORAR	<i>Eu terminei meu na-</i>
	69		EL@ ((Mariana)), TERMINAR NAMORO,	<i>moror com a Renata.</i>
	70		NAMORAR EL@ ((Mariana)),	<i>A-gora eu namoro a</i>
	71		ENTENDER? EU NOV@ NAMORAD@	<i>Ma-riana, entendeu?</i>
	72		EL@ ((Mariana)) NOV@ NAMORAD@,	<i>Eu sou o novo namo-</i>
	73		PORQUE ELA P-I-P-A EU Z-E-C-Ã-O.	<i>rado da Mariana,</i>
	74			<i>porque ela é a Pipa e</i>
	75			<i>eu sou o Zecão.</i>
(...)				
129	76	Mariana	NÓS-DOIS... NÃO <sub>2s</sub> ENGANAR <sub>1s</sub> ...	<i>É verdade, mas não</i>
	77			<i>me engana.</i>

Mestre e auxiliar já preveem uma possível igualdade de escolhas e propõem uma solução (turnos 2 a 4). O jogador Cláudio, provavelmente com base em conversas anteriores sobre o cenário e as personagens, também demonstra saber que vão ter que lidar com preferências em comum que interferirão nas escolhas (linha 16). Esta é uma situação que especificamente ocorre nesta proposta, pois as personagens com as quais os jogadores vão atuar já estão “prontas”, ou seja, têm um *background* construído a partir do cenário. As escolhas, neste caso, são certamente influenciadas pelas avaliações que os jogadores fizeram das personagens enquanto as conheciam. Estas avaliações, que entendemos nos moldes labovianos (Labov, 1972; Labov e Waletzky, 1997 [1967]), surgiram na recontagem da história da HQ lida, na fase pré-sessão (ver “Design Metodológico”, capítulo 5) e incluem valores, crenças, motivações, comportamento, emoções e as relações entre as personagens. A atuação dos jogadores com suas personagens durante o jogo também se incorpora destas avaliações.

Durante a condução do momento de escolha, o mestre alterna constantemente o olhar entre intérprete e jogadores (linhas 8 a 10), por ainda não conhecer o formato de produção adequado a um evento de fala em que a sua comunicação com o(s) interlocutor(es) é mediada por uma terceira pessoa – no caso, a intérprete. Mesmo antes do jogo, futuros mestre e jogadores já começam a construir seus modos de participação, seu novo repertório das pistas de contextualização ao negociar seus papéis (Gumperz, 2002 [1982]; Goffman, 2002 [1979]).

Os jogadores usam estratégias para conseguir escolher as personagens que mais lhe agradam no jogo. São três jogadores – Cláudio, Guilherme e Renata – que, principalmente, disputam as personagens de sua preferência. As personagens *Tina* e *Rolo* – as protagonistas da história – são o alvo da disputa. Os jogadores desconsideram a possibilidade de diferença de gênero entre jogador e personagem, ou seja, meninos escolhem personagens masculinas e meninas escolhem personagens femininas. Consequentemente, usam o conhecimento do *background* dos personagens, que envolve uma relação amorosa entre estes, para influenciar a escolha do outro.

Podemos ver no Segmento 1 de que forma os jogadores negociam e disputam (linha 16) a escolha das personagens. Cláudio, ao anunciar a sua escolha, usa a expressão *perdeu* (linha 21) de forma não direcionada, demonstrando saber da preferência do outro jogador, Guilherme, pela personagem. Renata e Guilherme preferem sugerir indiretamente escolhas aos outros jogadores através de perguntas, como estratégia de garantirem suas próprias escolhas (turnos 10 e 11). Ao perguntar para Mariana se ela seria a personagem Rúbia (turno 10), Renata indiretamente sugere preferir ser uma das outras duas personagens, Pipa ou Tina, ou até mesmo que não gostaria de ser a Rúbia, oponente da protagonista. Guilherme é direto ao propor que Renata seja a Pipa (linha 24), mas indireto na proposta que faz a Cláudio (linhas 25 e 26), que envolve as personagens de escolha deles. Como nas HQs a personagem Pipa é namorada do Zecão, é provável que, como a jogadora Renata é namorada do jogador Cláudio, se Renata for Pipa, este escolha ser Zecão; desta forma, Guilherme poderia ser o Rolo. Mesmo assim, Guilherme é mais direto ao anunciar que também gostaria de ser o Rolo, assim como Cláudio (turno 9). Assim, estratégias como diretividade e indiretividade, aliadas à relação de semelhança

feita entre o *background* dos personagens e os jogadores, são utilizadas para que os jogadores se posicionem sobre as suas próprias escolhas e as dos outros.

Um pouco mais à frente, como Guilherme não recua da sua decisão, Cláudio acaba cedendo e escolhendo Zecão (turnos 88 e 89). Neste momento, a auxiliar e o mestre ressaltam a flexibilização na relação entre jogador e personagem (turnos 98, 101 e 102). No entanto, ainda no Segmento 1, quando Mariana e Renata escolhem suas personagens, inicialmente elas escolhem personagens opositores, mas, ao lembrarem que está sobrando uma personagem feminina, demonstram maior satisfação em poderem ser personagens aliadas. Ao usar as expressões *posso ser* (linha 53) e *sem problemas* (turno 118), Mariana faz emergir no discurso a avaliação negativa que faz sobre a personagem Rúbia e como ela se posiciona em relação a isso, ou seja, está aceitando esta personagem com uma concessão.

Ao lembrar que a personagem Pipa ainda não foi escolhida, Mariana demonstra satisfação através de expressão facial (indicada na transcrição pelo sinal “!’”) porque, aparentemente, se sentirá mais confortável atuando com esta personagem. Mais uma vez, baseadas no *background*, Mariana e Renata fazem projeções em relação ao posicionamento futuro das suas personagens (turno 122 e linhas 66 e 67) ao usarem as expressões *sempre estaremos* e *ficamos juntas*. Cláudio e Mariana brincam com a relação jogador/personagem que as escolhas determinaram (turno 124 e 129). Vemos, portanto, que o fato de a proposta ter personagens prontas, com *backgrounds* definidos pelo cenário, determinou um tipo de negociação pelo estabelecimento da relação jogador/personagem baseado nas avaliações que os adolescentes elaboraram das personagens. Corroborando esta ideia, no Segmento 2 a seguir, estão presentes mais aspectos envolvidos na avaliação de personagens, relacionados, também, ao sinal elaborado/criado para o mesmo.

#### Segmento 2 (sessão 1)

turno	linha	interator	Transcrição	versão em Português
91	1	Auxiliar	Tadinho... o Murilo faltou, vai se dar mal.	
92	2	Renata	((chama Cláudio)) J+ PORQUE ( )	<i>Ele teve um sinal</i>
	3		SUBMISS@ RESPEITO R-U-B-I-A.	<i>qualquer porque é</i>
	4			<i>muito submisso a</i>
	5			<i>Rúbia.</i>
93	6	Intérprete	Submisso... Hhhh...	
94	7	Cláudio	EL@ R-U-B-I-A MANDAR COISA@.	<i>A Rúbia o manda</i>
	8			<i>fazer várias coisas.</i>
95	9	Mariana	VOCÊ ((Renata)) IGUAL MANDAR++.	<i>Você é mandona</i>
	10			<i>igual a Rúbia.</i>

96	11	Renata	SUBMISSO++.	<i>O Jaiminho é submisso.</i>
97	12	Mestre	Hhhh... [Ninguém quis o Jaiminho... Hhhh]	
98	13	Auxiliar	[Hhhh...]	
99	14	Intérprete	[Hhhh...]	

Ao jogador que havia faltado à primeira sessão, Murilo, ficou atribuído a personagem que sobrou na escolha, Jaiminho. Na elaboração/criação dos sinais das personagens, a auxiliar e o mestre fazem comentários que demonstram uma avaliação negativa desta personagem (Segmento 2, turnos 91 e 97), pois o mesmo é um personagem com um *background*, a princípio, opositor aos protagonistas e menos expressivo que os demais. Renata e Cláudio também corroboram esta avaliação, especificando a posição da personagem em relação ao seu par (*Rúbia*). Ao utilizar o adjetivo *submisso*, Renata caracteriza esta posição e a relaciona à escolha do sinal (turno 92). Cláudio faz um relato não específico das HQs, nos moldes dos *accounts* (Backer, 2001), que serve como uma reiteração à avaliação de Renata (turno 94). No turno 95, Mariana utiliza outra forma de avaliação ao comparar a personagem *Rúbia* à jogadora Renata. Estas avaliações, que emergiram no momento da interação antes de iniciar o jogo propriamente dito, revelam como os jogadores estão construindo as identidades das personagens, desde o momento da leitura das HQs (pré-sessão), e como eles se posicionam em relação a isso.

Na elaboração/criação dos sinais, mais uma vez é estabelecida uma disputa entre os jogadores. Os adolescentes utilizam estratégias diferenciadas, com mais ou menos diretividade, para fazerem prevalecer as suas escolhas. A negociação dos papéis de liderança e os posicionamentos já entram em jogo, como podemos ver no Segmento 3.

#### Segmento 3 (sessão 1)

turno	linha	interator	Transcrição	versão em Português
2	1	Auxiliar	Rapidinho, só um parênteses aí... A gente pode escolher agora os sinais, já que cada um escolheu seu personagem, vamos escolher os sinais, aí ela já usa os sinais de cada [personagem, vamos combinar.]	
	2			
	3			
	4			
	5			
3	6	Mariana	[COMBINAR+.]	<i>Vamos combinar.</i>
4	7	Cláudio	[EU FALAR SINAL],	<i>Eu já tinha inventado um sinal, mas não consigo lembrar.</i>
	8		[EU LEMBRAR. NÃO-LEMBRAR.]	
	9			
5	10	Mariana	((chama Cláudio)) [COMBINAR+.]	<i>Vamos combinar.</i>
6	11	Guilherme	[SINAL, EU...]	<i>Os sinais, eu...</i>
7	12	Intérprete	Hhhh... Todo mundo quer (escolher).	
8	13	Renata	[EU PENSAR <sub>mdLISO</sub> CABELO <sub>me</sub> ], T-I-N-A, SINAL EU QUERER.	<i>Eu pensei<sub>mdLISO</sub>CABELO<sub>me</sub></i>
	14			

	15			<i>para a Tina, eu quero esse.</i>
(...)				
13	16 17 18 19	Renata	T-I-N-A SINAL QUAL? VOCÊ ((Mariana)) IGUAL SINAL? ÓCULOS?	<i>Qual sinal a gente dá para a Tina, Mariana? Qual você acha? Óculos?</i>
14	20 21	Guilherme	M <sub>liso</sub> CABELO.	<i>Eu pensei em M<sub>liso</sub>CABELO.</i>
15	22	Cláudio	T-ROSTO.	<i>Pensei T-ROSTO.</i>
(...)				
19	23 24	Guilherme	EU M <sub>liso</sub> CABELO EL@.	<i>Eu acho melhor M<sub>liso</sub>CABELO.</i>
20	25 26	Cláudio	ÓCULOS? EU CONCORDAR.	<i>Vai ser óculos? Eu concordo.</i>
21	27 28 29	Renata	VOCÊ ((Mariana)) P-I-P-A?	<i>E você, já pensou um sinal para a Pipa, Mariana?</i>
22	30 31	Guilherme	T-I-N-A EU PENSAR M <sub>liso</sub> CABELO++++.	<i>Para a Tina pensei M<sub>liso</sub>CABELO.</i>
(...)				
25	32 33	Guilherme	EU M <sub>liso</sub> CABELO T-I-N-A ((para Intérprete))	<i>M<sub>liso</sub>CABELO para a Tina, eu pensei</i>
26	34	Cláudio	M <sub>liso</sub> CABELO ((para Intérprete))	<i>M<sub>liso</sub>CABELO, ok.</i>
(...)				
31	35 36	Renata	ÓCULOS <sup>dúvida</sup> ...	<i>Eu pensei em Óculos para a Tina.</i>
32	37	Mariana	ÓCULOS...	<i>É Óculos...</i>
33	38 39	Renata	M <sub>liso</sub> CABELO...	<i>Tem esse também M<sub>liso</sub>CABELO.</i>
(...)				
42	40 41 42 43	Renata	SEMPRE ÓCULOS <sup>dúvida</sup> , [LIVRE. EU ESCOLHER <sup>dúvida</sup> ]...	<i>Porque já havíamos combinado o ÓCULOS. Tenho a liberdade de escolher...</i>
43	44	Intérprete	[Você escolhe, você é a Tina.]	
44	45 46 47	Renata	((olha para o papel e fica pensando)) M <sub>liso</sub> CABELO+ ((sinal escolhido para personagem TINA))	<i>Então eu escolho M<sub>liso</sub>CABELO.</i>
45	48 49	Mariana	[M <sub>liso</sub> CABELO].	<i>Vai ser este então M<sub>liso</sub>CABELO.</i>
46	50	Guilherme	[M <sub>liso</sub> CABELO].	<i>M<sub>liso</sub>CABELO</i>
47	51 52	Renata	EU ESCOLHER PORQUE <sub>listras</sub> CABELO. ((dirige-se para Mariana)) ( )	<i>Eu escolhi pelas mechas do cabelo.</i>

No momento em que a auxiliar propõe a escolha/elaboração dos sinais (turno 2), a sobreposição de falas já é um indício de que o tópico envolve disputa (turnos 3 a 6), corroborado pelo riso e pela fala da intérprete (turno 7). Cláudio, de forma mais indireta, usando fala não direcionada, introduz sua antecipação na criação dos sinais (turno 4), porém Guilherme e Renata também se colocam no tópico de forma mais direta. Renata, inclusive, propõe um sinal para a sua personagem de maneira assertiva (*eu quero esse*, turno 8).

Durante o processo da elaboração dos sinais, a estratégia mais utilizada na negociação foi a repetição (Starosky, 2005; Starosky, Saliés e Goldfeld, 2006; Tannen, 1989). A repetição foi utilizada como estratégia de convencimento. Como não havia uma combinação de que cada jogador, necessariamente, deveria escolher o sinal da sua personagem, Guilherme conseguiu, através da repetição (turnos 14, 19, 22, 25 e 46), fazer com que a sua proposta de sinal fosse escolhida para a personagem Tina, no lugar do sinal proposto por Renata (turno 13). Renata, no entanto, posicionou-se como tendo preferência na decisão, ao argumentar que escolheu o sinal pela semelhança com a característica física da personagem. A jogadora Renata, apesar de ter argumentado a favor da sua proposta anteriormente, abriu mão da sua sugestão (turnos 42 e 47). Para as personagens Pipa e Rolo também prevaleceu a sugestão de Guilherme.



Figura 19 – PC *Tina*, jogadora Renata, sinal ( $M_{\text{liso}}$ CABELO)



Figura 20 – PC *Rolo*, jogador Guilherme, sinal ( $_{\text{costeleta}}$ BARBA $_{\text{enrolada}}$ )



Figura 21 – PC *Pipa*, jogadora Mariana, sinal (channel CABELO)



Figura 22 – PC *Zecão*, jogador Cláudio, sinal (queixo BARBA)



Figura 23 – NPC *Rúbia*, sinal (rabo de cavalo CABEÇA)



Figura 24 – PC *Jaiminho*, jogador Murilo, sinal (J+)



Figura 25 – NPC *Professor Luis Sérgio*, sinal (costeletaBARBA)

Assim como é usual na comunidade surda estabelecer sinais que são usados como nomes para pessoas, os sinais elaborados para as personagens estão muito relacionados às características físicas dos mesmos (cf. Figuras 18 a 24). Neste sentido, as HQs, como suporte para ambientação do jogo, também foram essenciais na criação dos esquemas de conhecimento que foram sendo utilizados ao longo da co-construção da narrativa (Ferreira, 2008; Tannen e Wallat, 2002 [1987]). Para surdos falantes de línguas de sinais, o contato/experiência visual é fundador de processos linguísticos-discursivos (Skliar, 2005; Quadros, 2005; Reily, 2003) e, neste caso, acredito que a base imagética da HQ também tenha proporcionado a construção das avaliações e dos traços identitários relacionados às personagens. A busca visual da imagem das personagens, durante a escolha e elaboração dos sinais, é constante (turno 44). Ressaltamos que, no entanto, a interpretação da imagem é um processo que tem características individuais, pois mesmo os jogadores, ao elencarem características visuais semelhantes, também apresentam diferentes formas de relação imagem/sinal, inclusive envolvendo itens da escrita do nome em Português (grafema do início do nome representado pela datilologia). Este aspecto é observado nos turnos 13, 14 e 15, quando Renata, Guilherme e Cláudio propõem sinais diferentes para a mesma personagem (Tina). Daí a relevância em se conceber a proposta, especialmente no contexto específico da surdez, como um processo multimodal (Gesueli e Moura, 2006; Reily, 2003) que alia língua oral/escrita (Português), língua viso-espacial (Libras), imagens (HQ) entre outros. Essa questão será por mim aprofundada e discutida mais adiante.

Ainda antes de iniciar o jogo, o assistente de pesquisa apresentou aos demais participantes mais um aspecto do RPG proposto: o rolamento de dados.

## 6.1.2

**A regra dos dados: compreensão continuada**

Após a escolha das personagens, cada jogador recebeu a sua ficha de personagem, que era constituída de parâmetros numéricos: *habilidade*, *energia* e *sorte* (cf. Capítulo 5 e Anexo 4). O assistente procurou estabelecer o significado para esses parâmetros, relacionando-os a uma situação hipotética de rolamento de dados (como conseguir pular um muro), na qual a personagem poderia alcançar sucesso ou não. Utilizando um dos parâmetros da personagem Zecão (habilidade: onze), o assistente propôs um teste de habilidade igual ao da personagem, ou seja, o jogador, ao lançar os dois dados, deveria obter, na soma dos números, um resultado igual ou menor que onze. O resultado e desdobramentos desse teste de caráter explicativo/instrucional pode ser visto no Segmento 4 a seguir.

## Segmento 4 (sessão 1)

turno	linha	interator	Transcrição	versão em Português
2	1	Cláudio	OITO.	<i>Deu oito.</i>
3	2	Mestre	Conseguiu, porque sua habilidade... você conseguiu... *LEGAL* tá?	
	3			
4	4	Renata	[OITO.]	<i>Deu oito.</i>
5	5	Cláudio	[OITO.]	<i>Deu oito.</i>
6	6	Renata	H+ ((dirigindo-se a Cláudio)) ONZE.	<i>A habilidade dele é onze.</i>
	7			<i>É onze.</i>
7	8	Cláudio	ONZE.	
8	9	Mestre	Tão entendendo? Todos estão entendendo?... Agora...	
	10			
9	11	Cláudio	ONZE, MENOR OITO	<i>Onze, tirei menor, oito.</i>
(...)				
34	12	Cláudio	[DADO ONZE NÃO-PODER PULAR, BATER <sub>muro</sub> , PARECER PERDER. MENOS OITO DAR, SEMPRE MENOS.]	<i>Se der onze não dá para pular o muro, é como se batesse e não conseguisse ultrapassar. Então, tem que tirar sempre menos que sua habilidade no dado, um valor menor.</i>
	13			
	14			
	15			
	16			
	17			
	18			
	19			
35	20	Mestre	[Ele tirou oito.]	
36	21	Intérprete	[Ele que tirou oito.]	
37	22	Cláudio	[S-I IGUAL CONTINUAR ( ) NÃO-DAR+.]	<i>Se tirar o mesmo valor não vai conseguir e o jogo continua.</i>
	23			
	24			

Logo após o rolamento de dados, os jogadores Cláudio e Renata identificam que a soma deu oito (turnos 2, 4 e 5) e o assistente afirma que a personagem foi bem sucedida na sua ação hipotética de pular o muro (turno 3).

Na sequência, o assistente iria propor uma nova situação de rolamento dos dados (turno 8, linha 10), mas é interrompido por Cláudio, que inicia uma mediação do significado da regra para os outros jogadores (turno 9), seguido também da explicação da intérprete. Mais adiante, na sequência da interação (turno 34), Cláudio continua mediando o significado do rolamento dos dados invocando uma imagem relacionada à ação que deveria ser executada (*não dá para pular o muro, é como se batesse e não conseguisse ultrapassar* – linhas 12 a 15) e enfatizando as possibilidades de sucesso e insucesso, conforme os resultados (linhas 16 a 19 e turno 37). Desta forma, vemos que mesmo um jogador iniciante pôde atuar como mediador a partir da compreensão que construiu.

Ressaltamos aqui a característica híbrida do *role-playing game*, envolvendo aspectos do faz-de-conta e dos jogos com regras. No RPG, ao mesmo tempo em que a situação imaginária é explícita como no faz-de-conta, as regras também são explícitas como num jogo com regras pré-determinadas (Leontiev, 2001; Elkonin, 1998). Assim como no faz-de-conta, no RPG há um enredo, uma história que vai sendo criada durante a brincadeira como também a interpretação de papéis (no caso, as personagens). Entretanto, o RPG não é regido apenas por regras sociais implícitas como no faz-de-conta, mas envolve também regras relacionadas à própria atuação com as personagens e às suas ações. O RPG constitui-se, assim, como uma nova forma de brincar/jogar que foi apresentada e deveria ser aprendida pelos participantes paulatinamente no curso da execução da atividade.

Posto isto, como haveria ainda diversas situações em que o rolamento de dados seria usado como recurso de simulação das ações das personagens, o assistente, depois dessa sequência interacional do Segmento 4, fez apenas mais um teste de caráter explicativo/instrucional envolvendo o rolamento de dados antes de iniciar o jogo propriamente dito. Assim, a construção de significado sobre o jogo foi sendo realizada de forma continuada durante a própria ação de jogar.

Considero que esse momento introdutório foi um balizador de quais eram as posições iniciais que os participantes iriam tomar nas suas interações durante o jogo e em relação aos papéis de jogadores/personagens e mestre. Além disso, balizou de que forma os adolescentes e a professora surda foram construindo, inicialmente, o seu conhecimento sobre a nova atividade que lhes era apresentada.

A seção a seguir, Primeiro Ato, trata do início do jogo propriamente dito e de uma parte temática da história que foi sendo co-construída pelos participantes: “A viagem”.

## 6.2

### Primeiro Ato: “A Viagem”

Após a parte introdutória da primeira sessão, quando o assistente de pesquisa apresentou o RPG e suas características principais (cenário, personagens e seus parâmetros, regras do rolamento de dados) ao grupo de adolescentes e à professora surda e estabeleceram os papéis de cada participante (*mestre*, auxiliar e *jogadores*), passou-se ao início do jogo propriamente dito.

O assistente de pesquisa passou a *mestrar* o jogo narrando um evento inicial que desencadeou uma sequência de eventos, todos girando em torno de uma **viagem** que foi realizada pelos personagens. O evento inicial que motivou uma sequência de ações e reações dos jogadores foi narrado pelo mestre através da interpretação/encenação de uma personagem – Jaiminho – em uma cena narrativa na qual este encontra os outros personagens que seriam interpretados pelos jogadores (Tina – Renata, Pipa – Mariana, Rolo – Guilherme e Zecão – Cláudio). O evento-inicial se constituía de uma série de elementos que, juntos, foram apresentados pelo mestre, quando encenou a personagem, como uma situação crítica relacionada ao enredo, à qual chamaremos de *evento-problema*. Em termos de co-narração, eventos iniciais que se constituem de um problema geram impactos cognitivos e sociais aos participantes da interação (Bruner, 1996; Ochs, Smith e Taylor, 1986; Duranti, 1986), encorajando-os a continuar, elaborar ou mudar o curso da narrativa na busca da solução.

No caso da narração (Abbott, 2009) durante o jogo, vemos que a maioria das ações narradas está no presente, pois se trata de simulações de situações imaginárias que estão acontecendo naquele momento. Diferente da perspectiva laboviana, grande parte da narrativa que é co-construída no RPG não é uma recapitulação e sim uma criação. Esta nova forma de narrar mostra que interatores buscam incessantemente a noção do novo porque não existe uma referência no passado, como veremos na análise que segue.

## Cena 1 (sessão 1) – “A Rúbia sumiu”

turno	linha	interator	Transcrição	versão em Português
1	1	Mestre	O Jaiminho vem e fala assim: “Pô... Tina... Tudo bom Tina?...” ((dirige-se aos jogadores mudando o tom de voz))	
	2			
	3			
2	4	Intérprete	(...)	
3	5	Mestre	Ele tá falando com ela. ((dirige-se à intérprete para explicar a fala direcionada à personagem Tina – jogadora Renata)). Você interpreta como se fosse a [Tina.] ((dirige-se a jogadora))	
	6			
	7			
	8			
	9			
4	10	Renata	[“TUDO-BEM.”]	<i>Tudo bem.</i>
5	11	Mestre	I::sso.	
6	12	Renata	“TUDO-BEM?” ((para Mestre)).	<i>E você, tudo bem?</i>
	13		“Tudo bom?”	
7	14	Mestre	“Mais ou menos porque a::... a::... Rúbia sumiu. A Rúbia s::umiu... e::u::... eu não sei, ela::... ela mando- tem um tempo... ((pega um papel)) um e-mail... ((sussurra algo para auxiliar)) mandou um e-mail meio estranho... que el- ela disse que tinha ido pra um lugar longe... v-v- vê lá as notícias sobre um engenho... engenho...” °Como é engenho? ° ((para a intérprete))	
	15			
	16			
	17			
	18			
	19			
	20			
	21			
	22			
8	23	Intérprete	Briga:da... ((tom irônico, para mestre)) (...)	
9	24	Guilherme	TUDO BEM. ((referindo-se a fala da intérprete sobre engenho))	<i>Sei.</i>
	25			
10	26	Cláudio	CONHECER.	<i>Sei.</i>
11	27	Renata	E- ((sinal de engenho em LIBRAS))	<i>Engenho.</i>
	28		Engenho.	
12	29	Intérprete	(...)	
13	30	Guilherme	CANA-DE-AÇÚCAR <sup>dúvida</sup> . ESTRANH@+.	<i>Cana de açúcar? Que estranho!</i>
	31			
14	32	Renata	CANA-DE-AÇÚCAR <sup>dúvida</sup> .	<i>Não sei o que é. ((refere-se ao sinal))</i>
	33			
15	34	Intérprete	(...)	
16	35	Auxiliar	Fala: “há muito tempo atrás, na época do esca:vo”... ((dirigindo-se a intérprete))	
	36			
17	37	Mestre	É...	
18	38	Auxiliar	“Produzia cana-de-açú- cana-de-açúcar-“	
	39		I:ssO.	
19	40	Intérprete	(...)	
20	41	Mestre	Fazenda, né... fazenda... ((para a intérprete))	
21	42	Auxiliar	Uhu:m...	
22	43	Renata	*SIM* CANA-DE-AÇÚCAR <sup>dúvida</sup> ((parece que ela não conhece o sinal)).	<i>Tá... Mas o que é cana de açúcar?</i>
	44			
23	45	Cláudio	*SIM*.	<i>Uhum.</i>
24	46	Intérprete	(...)	
25	47	Renata	CANA-DE-AÇÚCAR <sup>dúvida</sup> , *SIM* CANA-DE-AÇÚCAR <sup>exclamação</sup>	<i>Cana de açúcar! Ah! Sei, cana de açúcar!</i>
	48			
26	49	Intérprete	(...)	
27	50	Auxiliar	Cachaça, açúcar...	
28	51	Intérprete	(...)	
29	52	Renata	C- Cana-de açúcar, C-A-N-A AÇÚCAR.	<i>Cana de açúcar.</i>
30	53	Intérprete	(...)	
31	54	Renata	CACHAÇA, CANA-DE-AÇÚCAR.	<i>Usada para fazer cachaça.</i>
32	55	Mestre	Isso.	
33	56	Intérprete	(...)	
34	57	Mestre	“Aí::... ((pega e olha o papel do e-mail)) eu	

	58		não sei não, ela disse que ia mandar	
	59		notícia... mas... ((expressão de dúvida)) mas	
	60		tá meio sumida. E eu tô ficando um po::u-	
	61		co::... um pouco preocupado com ela. ( )	
	62		porque pô... Rúbia não é de sumir assim,	
	63		que que aconteceu? Negócio meio	
	64		esquisito!”	
35	65	Intérprete	(...)	
36	66	Mestre	°Né? °... “Aí, aí ó só o e-mail que ela	
	67		mandou foi esse aqui...” ((alcança o papel	
	68		para Cláudio com hesitação))	
37	69	Cláudio	((pega o papel)) EL@? ((Renata))	<i>É para ela?</i>
38	70	Mestre	É... pra todo mundo... é... pra todo mundo,	
	71		depois passa.	
39	72	Renata	TOD@+ ((pega o papel))	<i>Todo mundo pode ler.</i>
40	73	Mestre	É... vocês podem escutar também... ele	
	74		deixou o e-mail assim.	
41	75	Cláudio	(Ler tudo?)	<i>É para ler tudo?</i>
42	76	Intérprete	(...)	
43	77	Mestre	POde... pode.	
44	78	Cláudio	LER TUDO.	<i>Lê tudo.</i>
45	79	Mestre	Ele- ele trouxe mesmo.	
46	80	Cláudio	papelPASSAR <sub>tod@</sub> ((olha Renata))	<i>Vou passar para todo mundo, vou esperar</i>
	81		ESPERAR.	<i>você terminar.</i>
	82			
47	83	Renata	((mostra papel para Cláudio))	
48	84	Mariana	((tenta olhar papel)) ESPERAR, (DEPOIS	<i>Vou esperar eles terminarem, depois eu</i>
	85		EU).	<i>leio.</i>

Na Cena 1, pode-se ver como o mestre inicia o jogo introduzindo o evento-problema através de uma narração híbrida que envolve o discurso indireto por meio do *presente histórico conversacional* (Langellier, 2001) e o discurso direto, que é a fala da personagem encenada (turnos 1, 7, 34 e 36). Segundo Langellier (2001), essas estratégias produzem efeito de realce do que é dito, provocando uma suspensão das ações na história.

O mestre, na narração do evento-problema, já atua como animador da fala da personagem Jaiminho<sup>10</sup>. O enquadre de jogo/teatro, portanto, é construído no momento em que o mestre muda o tom de voz para interpretar a personagem Jaiminho e dirige-se diretamente à jogadora Renata, que atua adequadamente dentro do enquadre ao interpretar a personagem Tina (turnos 4 e 6) após a instrução do mestre (turno 3), ambos utilizando o discurso direto. Neste momento, apesar de Renata ainda não conhecer o ritual do RPG, através das pistas visuais

<sup>10</sup> Jaiminho é originalmente um personagem jogador e foi interpretado pelo jogador Murilo nas sessões subsequentes. Nas sessões em que algum jogador faltava, o mestre ou a auxiliar interpretava os PCs.

estabelecidas pelo mestre e, provavelmente, também pela intérprete como também pela instrução do mestre, a jogadora consegue interpretar o novo enquadre e estabelecer um novo *status* de participação (Goffman, 2002 [1979]).

A narrativa de Jaiminho sobre o desaparecimento da personagem Rúbia é uma narrativa dentro da cena em que os personagens se encontram que, por sua vez, faz parte da sessão de jogo da qual todos os presentes participam de algum modo. Aqui, portanto, percebe-se que a situação possui vários níveis de participação, ou seja, de superposição ou laminação de enquadres (Goffman, 1982) assim como em uma situação de brincadeira de faz-de-conta ou piada (Bateson, 2002 [1972]; Hoyle, 1993). Aqui temos, portanto, uma narrativa “encaixada” dentro de outra narrativa, ou seja, o evento-problema contado por Jaiminho é uma narrativa que faz parte da história criada durante o jogo, inserida nas cenas em que as personagens interagem.

O evento-problema, narrado pela personagem Jaiminho, é a primeira narrativa realizada por uma personagem que surge no jogo e apresenta uma estrutura semelhante à proposta por Labov e Waletzky (1997 [1967]), a começar pelo modo de recapitulação e pela noção de extraordinariedade. O *resumo* da história apresenta o problema central motivador das ações posteriores: *a:... Rúbia sumiu* (linhas 14 e 15). O mestre trabalha a *contextualização/orientação* através de uma sucessão de eventos (linhas 16 a 21) e apresenta a *ação complicadora* (linhas 59, 60 e 61) e a *avaliação* (linhas 62 a 65) mais à frente. O mestre utiliza uma avaliação da ação da personagem Rúbia seguida de pergunta retórica (*Rúbia não é de sumir assim, que que aconteceu?* – linhas 63 e 64) para evidenciar o problema e criar uma tensão com o objetivo de motivar a reação por parte dos jogadores, nos moldes das estratégias de co-narração características das *detective stories* (Ochs, Smith e Taylor 1986). Na contextualização, o mestre ainda introduz um local importante no cenário do jogo: o engenho (linha 21), que fará parte dos novos esquemas de conhecimento que irão operar durante o jogo. Estes elementos são essenciais para motivar os jogadores a agir e reagir na busca de um melhor entendimento do problema ou da sua solução e, assim, participar ativamente do compartilhamento da história. A elaboração do evento-problema que se tornou o ponto de partida da co-construção da histórias alinha-se ao que Bruner (1996) afirma como uma das universalidades de realidade narrativa: a *centralidade da*

*crise*. Segundo o autor, “as histórias que merecem ser contadas e construídas têm a sua origem característica na crise” (Bruner, 1996, p. 188).

Em relação ao entendimento por parte dos jogadores da narrativa “encaixada”, o mestre utiliza como mediador o texto impresso do *e-mail* enviado pela personagem Rúbia a Jaiminho e ressalta a contextualização da cena narrativa em que as outras personagens também estão presentes (turnos 34, 36, 38, 40 e 45).

A interação subsequente envolve a mediação<sup>11</sup> do mestre, da auxiliar e da intérprete para construção do conhecimento sobre o engenho de cana-de-açúcar. Renata tem uma dificuldade inicial, pois não conhece o sinal em Libras de “cana-de-açúcar”, porém, assim como o restante dos jogadores (Cláudio, Guilherme e Mariana), aparentemente compreende, após a mediação, o conceito de engenho (turno 8 a 33). Outro mediador nesta construção de conhecimento foi o *e-mail* que continha, além do texto escrito pela personagem Rúbia, uma foto do suposto engenho. O texto/imagem do *e-mail* (cf. Figura 26) enviado pela personagem foi a primeira mídia que o mestre utiliza durante o jogo para construir a coerência narrativa e, assim, criar, juntamente com o conhecimento prévio sobre o cenário adquirido através da leitura das HQs, um conjunto de conhecimentos que geram expectativas e guiam a ação dos jogadores. A característica hipermidiática do RPG (Pereira, 2008), portanto, é vital na construção de sentido e no entendimento dos objetivos e propósitos a serem perseguidos pelos jogadores.



Figura 26 – Imagem de engenho utilizada no *e-mail* enviado pela personagem Rúbia

<sup>11</sup> O termo mediação é utilizado neste trabalho segundo as bases sócio-interacionais e os conceitos de *zona de desenvolvimento proximal* e *andamento* (Mercer, 1994; Vygotsky, 1998a, 1998b; Bruner, 1975 e 1977).

O início do jogo está apresentado na Cena 1, momento em que são estabelecidos novos enquadres, esquemas de conhecimento e estruturas de participação (Tannen e Wallat, 2002 [1987]; Goffman, 2002 [1979] e 1982) . O enquadre de jogo/teatro é estabelecido pelo mestre ao encenar/interpretar a personagem, o que envolve mudanças do seu direcionamento do olhar e da fala, da postura e do tom de voz (linhas 2 e 3). O enquadre instrucional é alternado ao de jogo (Starosky, 2005) e envolve também a auxiliar, que se dirige à intérprete para mediar a construção de conhecimento sobre o engenho (turnos 16, 18 e 27).

Na próxima cena, os interatores co-constroem diferentes tipos de narrativas, ainda baseados no evento-problema apresentado pelo mestre, e fazem avaliações de personagens envolvidos neste evento.

Cena 2 (sessão 1) – “A Rúbia tem muita inveja da Tina”

turno	linha	interator	transcrição	versão em Português
1	1	Auxiliar	Fala pra eles que eles podem [interpretar a personagem, o Rian é o Jaiminho, eles são a Tina, o Rolo, agora já começou a história... ((para intérprete))	
	2			
	3			
	4			
2	5	Mestre	[É... é... eu sou...eu sou... ((para os jogadores)) Jaiminho... Jaiminho...]	
	6			
3	7	Intérprete	(...) Eles tão contando a outra história.	
4	8	Auxiliar	É... eu sei...	
5	9	Renata	*NÃO*++ <sup>timidez</sup> .	<i>Não, estou com vergonha.</i>
	10	Auxiliar	Fala o que eles acham que a personagem ia falar lendo esse e-mail. ((para intérprete))	
	11			
7	12	Intérprete	(...)	
8	13	Mestre	É... ( ). ((para intérprete))	
9	14	Auxiliar	Pode falar em língua de sinais e você vai interpretar pro Rian. ((para intérprete))	
	15			
10	16	Intérprete	(...)	
11	17	Renata	PODER FALAR? EL@ R-Ú-B-I-A	<i>Posso falar? A Rúbia quer tomar o lugar da Tina.</i>
	18		QUERER ROUBAR SUBSTITUIR	
	19		LUGAR T-I-N-A TINA...	
12	20	Intérprete	(...).	
13	21	Cláudio	MEDO, EU ACHAR.	<i>Eu acho que é medo.</i>
14	22	Mestre	(Isso.) Hh.	
15	23	Renata	QUERER R-E-P-O-R-T-A-G-E-M,	<i>Ela quer a reportagem da Tina.</i>
	24		REPORTAGEM.	
16	25	Intérprete	(...)	
17	26	Cláudio	MAIS-OU-MENOS, EU ACHAR	<i>É mais ou menos isso.</i>
	27		MEDO, EU LER MAIS-OU-MENOS	<i>Pelo que eu li, no contexto, é medo.</i>
	28		CONTEXTO.	
18	29	Intérprete	(...)	
19	30	Mariana	[ESPERAR+, PORQUE+	<i>Espera, eu não entendi.</i>
	31		PROBLEMA? <sup>dúvida</sup> ((para Cláudio))	<i>Qual é o problema?</i>
20	32	Renata	[( ) PROBLEMA.	<i>( ) problema.</i>
21	33	Mestre	[Aí... o Jaiminho fala assim: “Não, é a Rúbia sempre tá querendo fazer essas coisas... já falei pra ela deixar isso de lado... [mas ela é muito cabeça du.ra]...”	
	34			
	35			
	36			

22	37	Renata	[*SIM*++]	<i>Uhum.</i>
	38			
23	39	Mestre	“ela, quer sempre fazer isso, mas eu...	
	40		como tem um tempo que ela não dá	
	41		notícia... eu confesso que eu to meio	
	42		preocupado com ela. Ela.. ela:... a Rúbia é	
	43		assim, ela é muito esperta pra algumas	
	44		coisas, mas pra outras não...” Hh.	
24	45	Renata	EU LER REVISTA, [R-U-B-I-A TER	<i>Eu tava lendo a revista</i>
	46		INVEJA TINA PORQUE TINA FICAR	<i>e a Rúbia tem muita inveja da Tina porque ela</i>
	47		P-O-P-U-L-A-R. ENTENDER?	<i>é popular. Entendeu?</i>
	48		PESSOAS ATENÇÃO, EL@ QUER	<i>Então, as pessoas dão</i>
	49		PORQUE ELA NÃO SER MAIS LÍDER,	<i>atenção para Tina e a</i>
	50		EL@ QUERER VOLTAR PASSADO P-	<i>Rúbia quer essa aten-</i>
	51		O-P-U-L-A-R QUERER.]	<i>ção, como ela era na-</i>
	52			<i>tes, voltar a ser a líder.</i>
25	53	Intérprete	(...)	
26	54	Mestre	“[É...] eu concordo com você, eu	
	55		concordo, mas eu acho que ela- dessa vez	
	56		eu acho que ela se meteu em algo:... pio:r	
	57		assim... que nEm ela esperava... não sei...	
	58		ela pode ter sido picada por uma cObra...	
	59		ela pode ter hh... caído num rio...poder ter	
	60		feito-... seqüestrado... eu não sei... mas	
	61		algo bom não é...”	
27	62	Cláudio	CONCORDAR.	<i>Concordo.</i>
28	63	Intérprete	(...)	
29	64	Mestre	Eu acho... aí eu tava pensando que a gente	
	65		podia ir lá pra essa área. Pra esse lugar.	
30	66	Intérprete	(...)	
31	67	Guilherme	EU ACEITAR+.	<i>Eu aceito!</i>
32	68	Renata	[ACEITAR NÃO+.]	<i>Eu não aceito!</i>
33	69	Cláudio	[“*NÃO* ((olha Guilherme))	<i>Não... Eu aceito! Ela</i>
	70		ACEITAR+. EL@ NÃO” ((Renata/Tina).	<i>não ((Tina)).</i>
34	71	Mariana	[ACEITAR++!.	<i>Aceito!</i>
35	72	Intérprete	Os três aceitaram, a Tina não. Hhh.	
36	73	Cláudio	EL@ NÃO ACEITAR.	<i>Ela não aceita.</i>
				<i>((Tina)).</i>
37	74	Renata	EU ACEITAR NÃO. [EU NÃO	<i>Eu não aceito. Eu não</i>
	75		ACEITAR PORQUE EU GOSTAR	<i>aceito porque eu gosto</i>
	76		JAIMINHO, PORQUE R-U-B-I-A	<i>de você, Jaiminho, mas</i>
	77		CHAT@. EL@ NÃO SER BO@,	<i>a Rúbia é muito chata.</i>
	78		ACONTECER ALGUMA COISA.]	<i>Ela não é boa. Está</i>
	79			<i>acontecendo alguma</i>
	80			<i>coisa.</i>

Nesta cena, o mestre procura manter o enquadre de jogo/teatro ao continuar a encenar a personagem Jaiminho (turnos 21, 23, 26 e 29) e a instruir os jogadores sobre como interagir durante o jogo, alternando-o com o enquadre instrucional (turnos 1, 6 e 9). Neste início, os jogadores se mostram ainda pouco familiarizados com o modo de interação de interpretação de papéis e baseiam seus comentários no *background* dos personagens e do cenário, adquiridos através da leitura das HQs.

A Cena 2 é iniciada pela intervenção da auxiliar ao evidenciar que o jogo já havia começado e, portanto, que o modo de participação seria de interpretação/encenação dos personagens por parte de todos os interatores assim como o mestre estava atuando com a personagem Jaiminho (turnos 1 e 2, 6 e 9). Neste momento, a jogadora Renata demonstra se sentir constrangida com o modo de participação característico do jogo (turno 5) e, nas falas subsequentes, tanto ela quanto Cláudio fazem avaliações sobre a personagem Rúbia fora do enquadre de jogo, remetendo-se às HQs (turnos 11, 13, 15,17 e 24). Renata fala da sua personagem, Tina, em terceira pessoa ao avaliar a personagem Rúbia e a rivalidade que existe entre as duas. Enquanto isso, o mestre sustenta o enquadre de jogo co-construindo a avaliação e retomando o evento-problema através da encenação (discurso direto – turnos 21, 23 e linha 55 e 56). As avaliações de Cláudio e Renata, apesar de estarem fora do enquadre de jogo, são “reenquadradas” pelo mestre para o enquadre de jogo. Em seguida, o mestre dá continuidade à cena narrativa/interpretativa, utilizando pequenas narrativas em forma de hipóteses (Bamberg e Georgakopoulou, 2008) relacionadas ao evento-problema, ou seja, ao desaparecimento da personagem Rúbia (linhas 57 a 61). Essas suposições, elaboradas pelo mestre, sobre o que teria acontecido à personagem Rúbia dão continuidade à história no sentido de retomar o evento-problema e motivar a ação dos interatores. As hipóteses colocadas pelo mestre foram aliadas a uma proposta de ação por parte dos personagens (turno 29) e foram cruciais no “reposicionamento” de todos os jogadores. Estes, por sua vez, retomaram a interpretação/encenação de personagem (discurso direto) dentro da cena narrativa e enfatizaram suas escolhas frente à proposta do mestre (turnos 31, 32, 33, 34, 36 e 37). Observei que, nos turnos 31 a 34, os jogadores utilizaram a repetição do sinal em Libras (marcado na transcrição por “+”) para enfatizar as suas escolhas, alinhando-se ou não ao mestre no papel de Jaiminho. A jogadora Renata retoma a avaliação da personagem Rúbia na interpretação da sua personagem, criando, assim, uma coerência entre o conhecimento do *background* e a sua ação (turno 37).

No início do jogo, conforme as Cenas 1 e 2, existe um esforço por parte do mestre em manter o modo de participação na interpretação de papéis, por um lado, e de motivar a tomada de ação por parte dos jogadores, por outro, ao retomar o evento-problema e dar continuidade à história sob forma de pequenas narrativas.

Os jogadores, ainda não muito familiarizados com o novo modo de participação, utilizam recursos narrativos sob a forma de avaliação, vinculados ao conhecimento construído previamente, para manter-se na cena de uma forma ativa, mesmo que não sendo sob a forma de encenação. Ao final da cena, o enquadre de jogo/teatro é retomado por todos os interatores através de performances que envolviam a interpretação/encenação das personagens, utilizando o discurso direto.

A seguir, a Cena 3 mostra o momento em que os interatores entram ativamente na cena narrativa e co-constroem a continuidade da história. Na transição da Cena 2 para a Cena 3, a característica de história “aberta” do RPG, ou seja, da narrativa que vai sendo co-criada através da interação entre mestre e jogadores a partir da ambientação (Pereira, 2008) fica evidente. Vários caminhos podem ser tomados, dependendo da escolha de ação de cada jogador/personagem. É papel do mestre utilizar seus atributos autorais sem autoritarismo (Pavão, 2000), ou seja, utilizar a própria participação dos jogadores para reconduzi-los ao caminho da continuidade narrativa e, em alguns casos, da solução do enigma.

Cena 3 (sessão 1) – “**Eu aceito viajar**”

turno	linha	interator	Transcrição	versão em Português
1	1	Mestre	“Ô Tina” ((aponta para Renata))- ele disse, o professor ((aponta para o boneco do professor)) disse que- “lá:: pode ter alguma coisa bem interessante pra você escrever aqui na faculda:de, fala:r sobre a regiã::o, falar sobre a história da região... Eu acho que mesmo sendo a Rúbia a mala que é, acho que pode ter esse outro lado bom, né? Vocês acabam... né?... ajudando a RÚbia, mas também podem ter a oportunidade de conhecer, °né? °” ( ).	
2	12	Renata	ACEITAR. EU VIAJAR.	<i>Eu aceito viajar.</i>
3	13	Guilherme	CERTO.	<i>Tudo bem.</i>
4	14	Cláudio	EU ACEITAR.	<i>Eu aceito.</i>
5	15	Renata	QUE EU, TINA, TER INTERESSE [por causa SABER PASSADO S-I VIR (D-I-S-C-O) V-O-A-D-O-R.]	<i>Porque eu tenho interesse de saber se no passado os disco voadores vieram.</i>
6	19	Intérprete	(...)	
7	20	Mariana	DISCO VOADOR++ ((ensina o sinal a Renata))	<i>O sinal é DISCO VOADOR.</i>
8	22	Renata	EU QUERER COMPROVAR, VER. ((fala para Cláudio))	<i>Eu vou ver se é verdade, comprovar isso.</i>
9	24	Intérprete	(...)	
10	25	Mestre	*SIM* tá bom... vocês vão se- começam a separar suas coisas, arrumar ma:la (e coisa e tal)...	
11	28	Mariana	EU ACEITAR+.	<i>Eu aceito.</i>

12	29	Guilherme	[EU ACEITAR.]	<i>Eu aceito.</i>
13	30	Cláudio	[EU ACEITAR.]	<i>Eu aceito.</i>
14	31	Renata	[AMANHÃ MANHÃ C-E-D-O.]	<i>Amanhã cedo.</i>
15	32	Intérprete	(...)	
16	33	Mestre	I::sso. Isso... se preparem para amanhã	
	34		vocês partirem.	
17	35	Guilherme	CERTO++, BOM, [ARRUMAR	<i>Isso mesmo, está bom.</i>
	36		MUIT@S COISAS.]	<i>A gente precisa</i>
	37			<i>arrumar muitas coisas.</i>
18	38	Renata	[AMANHÃ MANHÃ C-E-D-O.]	<i>Tem que ser amanhã de</i>
	39			<i>manhã cedo.</i>
19	40	Cláudio	[VOCÊ PESQUISAR ENCONTRAR	<i>Você ((Tina)) pode</i>
	41		COMPUTADOR NOTEBOOK.]	<i>pesquisar, ver se</i>
	42		((dirigindo-se a Renata))	<i>encontra alguma coisa</i>
	43			<i>no seu notebook.</i>
20	44	Mariana	PRECISAR COMIDA, [EU COMIDA+.]	<i>Eu fico responsável</i>
	45			<i>pela comida.</i>
21	46	Intérprete	(...)	
22	47	Cláudio	[EL@ ((Mariana))COMIDA.+]	<i>Ela vai levar a comida.</i>
23	48	Renata	[EL@ ((Mariana))COMIDA.+]	<i>Ela vai levar a comida.</i>
24	49	Mariana	EU IR COMIDA.+	<i>Eu levo a comida.</i>
25	50	Mestre	É bom.... é...	
	51		*SIM*	
26	52	Intérprete	(...)	
27	53	Mestre	Então tá. Vocês foram... passou o tempo,	
	54		né... [( ) ((olha para a intérprete))	
	55		Hhhh... ih...( )]	
28	56	Mariana	[DIRIGIR+, VIAJAR, BATE-PAPO,	<i>Dirigimos muito na</i>
	57		BRINCAR, BATE-PAPO.]	<i>viagem, batemos papo,</i>
	58			<i>brincamos,</i>
	59			<i>conversamos bastante.</i>

A Cena 3 mostra o momento em que os interatores entram ativamente na cena narrativa e co-constroem a continuidade da história. Para que a continuidade seja direcionada para o enredo proposto pelo mestre (cf. Anexo 3), este precisa, inicialmente, através da interpretação de uma nova personagem NPC<sup>12</sup> (turno 1, Cena 3), o *Professor Luis Sérgio*, tentar influenciar a escolha da personagem *Tina* (turno 37, Cena 2). A jogadora Renata, a partir da influência do mestre, altera os rumos da história através da mudança na sua escolha de ação (Cena 3, turno 2). Na interpretação da personagem do Professor Luis Sérgio, o mestre se alinha à avaliação da personagem Rúbia, realizada pela jogadora Renata (linha 7), mas elabora e acrescenta outras possibilidades de ação (linhas 3 a 6, 10 e 11), relacionadas ao *background* da personagem Tina, que foram essenciais para o reposicionamento da interatora (turno 2). Ainda, nos turnos 5 e 8, Renata explora os aspectos do *background* da personagem Tina, criando uma coerência entre estes e sua mudança de ação.

<sup>12</sup> Personagem não jogador, controlado pelo mestre.

Ao iniciar a interpretação do Professor Luis Sérgio, o mestre utiliza a miniatura bidimensional da personagem para ajudar na identificação do mesmo. Os elementos criados para o jogo, como as miniaturas bidimensionais (cf. capítulo 5), foram utilizados como mediadores da construção de sentido durante o processo de jogo. As imagens e as outras mídias (HQ, texto/imagem do *e-mail* e miniaturas) desde já vão sendo inseridas como constituintes da proposta, caracterizando-a como uma prática de letramento que envolve múltiplas semioses (Rojo, 2009).

O restante da Cena 3 apresenta aspectos de contextualização elaborados pelos jogadores na forma de encenação das personagens. A jogadora Renata, no turno 14, explora aspectos temporais a partir do enquadre da cena narrativa, ou seja, o ponto de referência da ação anunciada (*Amanhã de manhã cedo. (Eu aceito viajar)*) é o tempo/espaço narrativo (Bridgeman, 2009) em que a personagem Tina está situada. Guilherme (turno 17), Cláudio (turno 19) e Mariana (turno 20) planejam ações que constituem a preparação para a “viagem” que irão fazer. Estas ações também estão relacionadas ao conhecimento prévio do cenário e das personagens (HQs).

A interpretação do que é discurso direto ou discurso indireto na fala dos jogadores depende de como eles se posicionam na cena narrativa (ou seja, como narradores ou como personagens). Diferentemente do mestre, que anuncia o uso do discurso direto quando encena alguma personagem NPC (Cena 3, turno 1, linhas 1 a 3), os jogadores passam de uma posição a outra narrando as ações de suas personagens ora utilizando a primeira pessoa *dentro* do espaço/tempo narrativo (turno 14 e 20) ora utilizando a terceira pessoa ou apenas *se referindo* ao espaço/tempo narrativo (turno 5, turno 28). Estas são pistas de contextualização importantes na interpretação dos vários enquadres que emergem durante a interação (Gumperz, 2002 [1982]).

No final da Cena 3, surge uma pequena narrativa elaborada pelo mestre com o objetivo de fechar a cena, colocando a viagem na perspectiva do passado (linhas 53 e 54). Mariana co-constrói este fechamento narrativo inserindo ações, também no passado, que passam a fazer parte da cena da viagem (turno 28). Neste fechamento de cena, realizado pelo mestre e por Mariana, estes interatores apresentam modos de participação diferentes daqueles até agora utilizados no enquadre de jogo. A interpretação/encenação de personagem dá lugar ao papel de

narrador (discurso indireto). O mestre já havia apresentado este modo de participação anteriormente ao anunciar a fala das personagens (Cena 1, linha 1; Cena 2, linha 33 e Cena 3, linhas 1 a 3).

A narrativa caminha, a partir da Cena 3, sob a motivação do evento-problema, que tem seu entendimento reelaborado através dos posicionamentos da personagem Tina. A co-construção da continuidade narrativa, a partir das ações e reações das personagens motivadas pela situação crítica inicial, subverte a noção de autoridade do narrador e coloca a história no caminho da solução coletiva do problema (Ochs, Smith e Taylor, 1986).

Ao entrar na história/jogo através do evento-problema, os jogadores implicitamente entendem que o mestre é o único *interator onisciente*, ou seja, ele tem controle total sobre o cenário e a forma como as situações, dentro deste cenário, vão se apresentando para os participantes. Ocorre, assim, um *gap* de conhecimento entre mestre e jogadores em relação ao cenário, à ambientação e, até mesmo, ao enigma a ser desvendado. O resultado da falta de conhecimento compartilhado entre jogadores e mestres é a atuação dos jogadores no sentido de entrarem no universo metafísico do enredo (Abbott, 2009) e de insistir na criação de ações a partir de inferências e conexões (Ochs, Smith e Taylor, 1986) para desvendarem o “enigma”, criando novos esquemas de conhecimento que irão sendo convocados ao longo do jogo. Os eventos narrativos co-criados por mestre e jogadores constituem-se de episódios relacionados entre si e que têm por objetivo preencher esse *gap*, construindo a grande narrativa (Freeman, 2006). Entretanto, vimos que a co-construção interativa da narrativa no RPG também implica o que Bruner (1996) chama de *negociabilidade inerente*, ou seja, de que todas as histórias, sejam elas “reais” ou ficcionais, possuem versões concorrentes que negociamos ao mesmo tempo em que suspendemos a descrença ao ouvi-las. Desta forma, a onisciência do mestre como narrador, aliada às possibilidades de ação dos jogadores, é a característica do RPG que promove a negociabilidade e, ao mesmo tempo, a interatividade.

No Primeiro Ato, no qual os interatores co-constroem a narrativa da viagem, múltiplas formas de narrar e interagir foram surgindo enquanto os adolescentes e a professora aprendiam *como* jogar RPG. Por outro lado, mestre, auxiliar e intérprete também se empenhavam em mediar a construção de novos conhecimentos e em criar sentido para a atividade proposta. A noção de

continuidade narrativa das ações/eventos que vão construindo a trama/enredo relacionada a uma determinada sequencialidade (Abbott, 2009) não foi discutida e não foi apresentada explicitamente para os jogadores no momento em que se iniciou o jogo. Entretanto, sua compreensão foi tacitamente mediada e construída durante o próprio ato de jogar, ao qual se impunham as características e regras do RPG. Concluo, portanto, que não haveria melhor forma de os participantes (especificamente os adolescentes, a professora e a intérprete, que estavam sendo iniciados no jogo) entenderem o que era RPG, senão jogando-o.

Os múltiplos enquadres, os esquemas de conhecimento, as mídias que circulam promovendo sentido e as diferentes formas de narrar são partes de uma mesma situação em que jogadores e mestre brincam de construir conjuntamente uma história e fazem desta atividade uma prática de letramentos multissemióticos (Moita-Lopes e Rojo, 2004; Rojo, 2009). Desta forma, ao entender o RPG como uma prática híbrida de criar e narrar histórias oralmente, misturando brincadeiras de faz-de-conta, jogos com regras e teatro (Ricon, 2004b), vejo o quão complexa, profunda e, ao mesmo tempo, motivadora é a atividade que os participantes começam a desenvolver.

A próxima sessão trata do Segundo Ato da história narrada, no qual os interatores dão continuidade à história atuando com os seus personagens, que seguem por uma **trilha** na busca pelo **engenho**, local relacionado ao evento-problema: o desaparecimento de Rúbia.

### 6.3

#### Segundo Ato: “A Trilha”

Motivados pelo evento-problema, apresentado pelo mestre com a ajuda dos mediadores (HQ, texto/imagem do *e-mail* e miniaturas) no Primeiro Ato, os jogadores/personagens “viajam” para a região onde estava situado o suposto engenho. O mestre narra a chegada das personagens à região de Piratininga-SP, onde, antigamente, havia muitas fazendas de cana-de-açúcar. Mas, ao chegarem nesta região, as personagens ainda não encontraram imediatamente o engenho abandonado referido pela personagem Rúbia no seu *e-mail*. Através da narrativa do mestre, os jogadores/personagens foram conduzidos a uma **trilha**, distanciada

da “civilização”, percorrida na procura pelo engenho. A **trilha** é somente um dos vários locais ou ambientes que constituem o todo do cenário/ambientação da história. Estes espaços específicos, por onde as personagens transitam durante a história, chamarei de *settings*.

A Cena 4 mostra a atuação dos interatores no sentido de explorar a contextualização ao *setting* e a situação em que se encontram, nos moldes da orientação laboviana (Labov e Waletzky, 1997 [1967]; Jonhstone, 2001; Mishler e Clarck, 2001). Os aspectos da co-narração se alternam entre a atuação do mestre como narrador e como personagem e a atuação dos jogadores, preocupados em adequar as suas ações ao contexto imediato e em co-construir a contextualização.

Cena 4 (sessão 1) - “Só tem mato?!” / “Por que tem que ser eu?!”

turno	linha	interator	transcrição	versão em Português
1	1	Mestre	Até que o- o dia vai passan:do... vai	
	2		ficando mais... mais de noite, vai ficando	
	3		mais escuro e vocês continuam naquilo.	
2	4	Intérprete	(...)	
3	5	Mestre	Vocês... trou- trouxeram- trouxeram com	
	6		vocês, eh...uma lante::rna, trouxeram	
	7		ve::las, eh... que que cês vão fazer?	
4	8	Intérprete	(...)	
5	9	Mestre	Vão parA:r, vão continuar, vã-	
6	10	Intérprete	(...)	
7	11	Renata	ESPERAR POU@, CONTINUAR	<i>Melhor esperar um pouco, a gente continua amanhã de manhã.</i>
	12		AMANHÃ MANHÃ.	
	13			
8	14	Intérprete	(...)	
9	15	Mestre	[Vocês- vocês] [veem que ao longe	
	16		começam a aparecer nuvens, nuvens	
	17		carregadas de:... de chuva.]	
(...)				
26	18	Renata	[CORRER ATÉ CASA?]	<i>Melhor a gente correr até a casa?</i>
	19			
(...)				
45	20	Mestre	Mas vocês não tão vendo nada!.. [Vocês	
	21		tão vendo só mato, não tão vendo casa	
	22		não... Hhhh]	
46	23	Intérprete	[(...) Hh]	
47	24	Mariana	[EL@ FALAR VAZIO.]	<i>Mas ela disse que não tem nada.</i>
	25			
48	26	Renata	SÓ ÁRVORE <sup>interrogativa/exclamativa?</sup>	<i>Só tem mato?!</i>
49	27	Cláudio	PEDRA?++ [ <sub>buraco</sub> ENTRAR]	<i>Não tem uma caverna onde a gente possa se abrigar?</i>
	28		(Pedra, pedra.)	
50	29	Guilherme	[PEDRA, <sub>buraco</sub> ENTRAR, PEDRA.]	<i>É vamos entrar em uma caverna.</i>
	30			
51	31	Renata	NÃO-TER CAVERNA.	<i>Não tem caverna..</i>
52	32	Mariana	ÁRVORE <sup>interrogativa?</sup>	<i>E uma árvore?</i>
53	33	Intérprete	(...) ((fala do Rolo))	
54	34	Mestre	Então, o-o professor- como é que é- o	
	35		[professor ((faz sinal do professor))]	
55	36	Auxiliar	[Luis Sérgio.]	
56	37	Mestre	[“Meus filhos... eu acho...”] ((muda o tom	

	38		de voz))	
57	39	Cláudio	“PROFESSOR LUIS SÉRGIO... [ABSURDO NÃO-PODER.]”	<i>“Ah, Professor Luis Sérgio... Eu falei uma coisa absurda, não podia...”</i>
	40			
	41			
58	42	Mestre	“que se- a gente pode às vezes encontrar algum lugar que era usado, pelos viajantes, alguma coisa assim...”	
	43			
	44			
(...)				
86	45	Guilherme	[TAMBÉM FOGUEIRA.]	<i>E também podemos fazer uma fogueira.</i>
	46			
(...)				
90	47	Mariana	[MAS CHUVA... COMO?]	<i>Mas vai chover, como você vai fazer?</i>
	48			
91	49	Renata	[NÃO, CHUVA++]	<i>Não dá, vai chover.</i>
92	50	Intérprete	(...) ((fala da Pipa)) (...) ((fala da Tina))]	
93	51	Auxiliar	[Hhhh...]	
94	52	Renata	[EU TER OUTR@ LANTERNA.]	<i>Eu tenho outra lanterna.</i>
				<i>Ela tem outra.</i>
95	53	Cláudio	[EL@ TER OUTR@.]	
(...)				
106	54	Mestre	[Ah... Então tá.]	
107	55	Mariana	[TUDO-BEM.]	<i>Tá bom.</i>
108	56	Mestre	Vai, vai, dá? ((fazendo gesto de tentar acender a lanterna e olhando para Tina))	
	57			
109	58	Renata	((imita gesto)) EU TER OUTR@.	<i>Eu tenho outra.</i>
110	59	Intérprete	(...)	
111	60	Mestre	Eu acho que a su- hh, a sua, a sua, a sua ((aponta para Renata))	
	61			
112	62	Mariana	EL@, TINA+.	<i>A Tina tem outra!</i>
113	63	Mestre	A dela, a da Tina mesmo hh.	
114	64	Renata	ENTENDER, DESCULPA, RUIM, LANTERNA RUIM.	<i>Entendi, desculpa. Minha outra lanterna está ruim.</i>
	65			
(...)				
125	66	Mestre	[O Jaiminho arranjou], [ele falou: Trouxe... ((mostra as velas))]	
	67			
126	68	Cláudio	[VELA, MAS CHUVA?++]	<i>Velas? Mas e a chuva?!</i>
127	69	Renata	[ABRIGO, CHUVA.]	<i>Temos que nos abrigar da chuva.</i>
	70			
128	71	Intérprete	(...)	
129	72	Mestre	NÃO::, por enquanto não, por enquanto não tá só nuvem, se chover... [mas é que tá ficando escuro muito rápido.]	
	73			
	74			
(...)				
173	75	Mestre	[Bom, quem é o primeiro, que está em primeiro lugar?]	
	76			
174	77	Guilherme	CAIR <sub>cera</sub> ?	<i>A cera vai derramar?</i>
175	78	Mariana	[CAIR <sub>cera</sub> ROUPA]	<i>Pode derramar na sua roupa.</i>
	79			
176	80	Intérprete	[Eles estão em fila é isso?] ((pergunta para o mestre))	
	81			
177	82	Mestre	É.. porque o caminho tá o caminho é mei- o estreito, quem vai primeiro, é isso que eu quero saber, o mestre é, o narrador...	
	83			
	84			
178	85	Intérprete	(...)	
179	86	Auxiliar	Quem vai na frente?	
180	87	Intérprete	(...)	
181	88	Cláudio	[EL@] ((aponta a Renata))	<i>Ela.</i>
182	89	Guilherme	[EI@] ((aponta a Renata))	<i>Ela.</i>

183	90	Intérprete	Hhhhh....	
184	91	Auxiliar	Hhhhh....	
185	92	Renata	POR QUE EU?+	<i>Por que eu?</i>
186	93	Intérprete	(...)	
187	94	Mariana	VOCÊ SABER IR?	<i>Você sabe ir?</i>
188	95	Intérprete	(...)	
189	96	Renata	El@ ((aponta o mestre)) PROFESSOR	<i>O professor sabe. Ele já</i>
	97		SABER, [EL@ ACOSTUMAD@.	<i>está acostumado.</i>
190	98	Intérprete	(...)	
191	99	Mestre	“Uhm.. eu tô cansado, tô meio com	
	100		problemas ( ) Hh...	
192	101	Auxiliar	Rolo.	
193	102	Mariana	EL@ CANSAD@+.	<i>Ele está cansado...</i>
194	103	Cláudio	VOCÊ++ ((Tina)).	<i>Vai você, Tina.</i>
195	104	Intérprete	(...)	
196	105	Mariana	devagar ANDAR <sub>segurar, vela.</sub>	<i>Anda devagar com a</i>
				<i>vela.</i>
197	106	Intérprete	(...)	
198	107	Renata	[EU ACEITAR GUIAR.]	<i>Ok, eu vou na frente</i>
	108			<i>guiando.</i>
199	109	Intérprete	(...)	
200	110	Cláudio	((chama a intérprete)) QUATRO	<i>Nós somos quatro, pri-</i>
	111		[PRIMEIRO EL@ ((referindo-se a	<i>meiro vai a Tina, em</i>
	112		Renata)), SEGUNDO EL@] ((referindo-	<i>segundo vai a Pipa,</i>
	113		se a Mariana)), PORQUE SEMPRE	<i>porque elas sempre</i>
	114		JUNT@S, NÓS-DOIS JUNT@S	<i>andam juntas, depois</i>
	115		((referindo a ele e Guilherme))	<i>vamos nós dois (Zecão</i>
				<i>e Rolo).</i>
201	116	Intérprete	(...)	
202	117	Mestre	Primeiro ela ((Tina))... hhh os dois vão	
	118		atrás? Hhh...	
203	119	Auxiliar	Seus covar:rdes! Hhh... Seus covar:rdes!	
204	120	Mariana	REVISTA ESQUECER, AQUI.	<i>Esquece a revista,</i>
	121		CEIFAR <sub>mato</sub>	<i>agora é aqui. Ela vai</i>
	122			<i>cortando o mato.</i>
205	123	Renata	CEIFAR <sub>mato</sub>	<i>Vamos cortando o</i>
				<i>mato.</i>
206	124	Mariana	NÓS-DUAS CEIFAR <sub>mato</sub>	<i>Nós duas vamos</i>
	125			<i>abrindo espaço.</i>

Inicialmente, o mestre coloca os personagens no *setting* da trilha e vai inserindo, na narrativa, aspectos da contextualização. A orientação criada pelo mestre introduz características temporais e físicas do lugar (*mais de noite, vai ficando mais escuro* – turno 1; *começam a aparecer nuvens, nuvens carregadas de... de chuva* – turno 9; *Vocês tão vendo só mato, não tão vendo casa não* – turno 45; *o caminho é meio estreito* – turno 177) e situações relacionadas às personagens (*trouxeram com vocês, eh...uma lante::rna, trouxeram ve::las* – turno 3; *O Jaiminho arranjou*], [*ele falou: Trouxe...*] ((*mostra as velas*)) – turno 125; *Uhm.. eu tô cansado, tô meio com problemas* – turno 191) com apoio das velas como objeto de mediação (cf. Figura 27). O mestre, no entanto, interage com os jogadores para que eles compartilhem a contextualização relacionada às

personagens. Através de perguntas sobre as ações que serão tomadas pelos jogadores/personagens (linhas 7 e 9, turno 173) e da ênfase em aspectos da orientação do *setting* (turnos 9, 45 e 129), o mestre motiva a co-construção da narrativa por parte dos jogadores e, ao mesmo tempo, influencia as escolhas das ações das personagens. Os jogadores, por sua vez, vão elencando uma série de possibilidades em relação às ações das personagens e ao próprio *setting*. As tomadas de decisão por parte dos jogadores/personagens (turnos 7, 26, 86-91, 95-114) são influenciadas pela contextualização e, assim, eles mesmos vão revendo e reinventando as próprias ações em um processo de negociação constante. A negociação da contextualização do *setting*/situação também envolve o questionamento dos jogadores (turnos 126/127 e 174/175) em relação a alguns aspectos que consideram problemáticos: *como usar velas se vai chover?*; *como andar com velas na mão?*.



Figura 27 – Velas: objeto mediador do *setting* trilha

A interatividade que toma conta do processo de construção da contextualização fica evidente entre os turnos 173 a 206, momento em que também são construídas *avaliações* de personagens. Ao se anunciar no papel de narrador (turnos 173 e 177), o mestre abre espaço para que os jogadores co-construam suas ações (*Bom, quem é o primeiro, que está em primeiro lugar?*), o que é reiterado pela auxiliar (turno 179). A escolha dos jogadores é negociada entre eles (turnos 181, 182, 185 e 187) até que a jogadora Renata (Tina), explorando o cenário através das personagens presentes na situação, convoca a personagem do Professor (turno 189). O mestre, que atua com os personagens NPCs (até o momento, o Professor Luis Sérgio), redireciona a ação para a

personagem jogadora Tina através de mais detalhes da contextualização (turno 191). O redirecionamento da ação realizado pelo mestre tem por objetivo colocar as personagens jogadoras no centro das ações, fazendo com que elas co-construam a história de maneira mais ativa. Nos turnos 193 a 198, vemos os jogadores negociando e adequando suas ações a partir dos aspectos contextuais que se impunham ao cenário.

No restante da cena (turnos 200 a 206), os interatores evidenciam aspectos avaliativos em relação às personagens, ancorando-se nos esquemas de conhecimentos construídos pelas HQs (linhas 163 e 164; linhas 173 e 174), na tomada de decisão conjunta entre os jogadores/personagens (turnos 202 e 203) e nas formas de liderança que vão se estabelecendo (turnos 204 a 206). A tomada de decisão conjunta sobre a ação das personagens (Tina e Pipa vão à frente, Zecão e Rolo vão atrás) causa impacto no mestre e na auxiliar a ponto de estes realizarem avaliação das personagens exatamente nos moldes da avaliação laboviana. Este tipo de avaliação provoca uma suspensão da ação através de paráfrases ou repetições (*Primeiro ela ((Tina))... hhh os dois vão atrás? Hhh... – turno 202; Seus cova:rdes! Hhh... Seus cova:rdes! – turno 203*) e, desta forma, fornece detalhes sobre a opinião do narrador. No caso do turno do mestre, a avaliação também pode ser considerada como encaixada, visto que faz parte do modo de participação pelo qual mestre e jogadores no RPG parafraseiam os segmentos narrativos uns dos outros. Assim, a avaliação é encaixada na fala do mestre através da interrogativa e dos risos.

A Cena 4, portanto, mostra qual é o papel do mestre e dos jogadores na co-criação da contextualização. O mestre é o autor único da narração da orientação das características temporais e físicas do *setting*. Os jogadores narram as orientações relativas às situações que envolvem suas personagens. Entretanto, os dois tipos de orientação são interdependentes e decorrem da forma como o mestre encoraja a tomada de decisão por parte dos jogadores. E não somente a orientação é co-narrada. As avaliações realizadas pelos interatores surgem da interação entre vários aspectos: o caráter da tomada de ação conjunta, o conhecimento construído na leitura das HQs e as formas de liderança que vão se estabelecendo na ação dos personagens. A contextualização/orientação e as avaliações são co-narradas no RPG assim como em outras situações sociais em que emergem narrativas (Mishler

e Clarck, 2001; Ochs, Smith e Taylor, 1986), mas com relações de tempo/espaço narrativo, modos de participação, enquadres e propósitos específicos.

À medida que os interatores seguem pela trilha, vão se deparando com outros acontecimentos ou “pedaços” da narrativa que se constituem de “pistas”, ou seja, detalhes que vão sendo examinados e que serão usados na solução do enigma (Ochs, Smith e Taylor, 1986). A Cena 5 trata de um desses acontecimentos quando a personagem Tina (que encabeça a fila na trilha estreita) e as outras personagens se deparam com um objeto – a *fita* – e com uma nova personagem – a *menina*.

Os jogadores, neste momento, atuam como co-autores e evidenciam o que Bruner (1996) chama de *Composição Hermenêutica* da narrativa, ou seja, interpretam ao seu modo os acontecimentos, que são partes da contextualização, para que se integrem ao “todo” da história, como veremos a seguir.

Cena 5 (sessão 1) – “De quem é essa fita?” / “É da criança!”

turno	linha	interator	transcrição	versão em Português
1	1	Mestre	Você ((aponta para Renata)), né, você, tá andando, a Ti:na °tá andando lá°, quando	
	2		<b>de repe:nte...</b> quando de repente você...	
	3			
2	4	Renata	<sub>3s</sub> APONTAR <sub>1s</sub> ...	<i>Pra ele (mestre) é tudo eu, tudo eu...</i>
	5			
3	6	Mestre	Olham assim- você olha...	
(...)				
8	7	Mestre	No galho tem uma fita pendurada...	
	8		((mostra a fita de cetim azul)) a fita...	
	9		((fica balançando e tentando alcançar para jogadores)).	
	10			
9	11	Mariana	((mostra a fita para Renata)) <sub>2s</sub> VER <sub>3s</sub> ++.	<i>Olha Tina!</i>
10	12	Cláudio	PEGAR. ((fala para Renata))	<i>Tina, pega.</i>
11	13	Mestre	[O quê que você- a fita tá lá ((tira a fita do alcance da Renata)) (deixa no galho ali).]	
	14			
12	15	Renata	[((tenta pegar a fita da mão do mestre))	<i>Essa fita pode ser de uma pessoa, então pode ter alguém aqui, mas pode ser da Rúbia também.</i>
	16		ESS@ FITA AQUI, PARECER	
	17		PESSOA] VER SABER TER VIV@,	
	18		[MAS PODER SER R-U-B-I-A SUMIR.]	
13	19	Guilherme	[EL@ SUMIR, SUMIR.]	<i>Mas ela sumiu.</i>
14	20	Intérprete	(...) ((fala da Tina))	
15	21	Mariana	((chama Renata)) [BLUSA PRENDER, RASGAR.]	<i>Tina, a pessoa pode ter prendido a roupa e ter rasgado, e esse pedaço ficou preso.</i>
	22			
	23			
	24			
(...)				
22	25	Mariana	[Q-U-E-M ?++]	<i>De quem é essa fita? De quem vocês acham que é?</i>
	26			
23	27	Renata	PARECER R-U-B-I-A, [SUMIR.]	<i>Acho que é da Rúbia, porque ela sumiu.</i>
	28			
24	29	Guilherme	[MULHER...]	<i>É de mulher.</i>
(...)				
35	30	Cláudio	R-U-B-I-A FUGIR, [R-U-B-I-A	<i>A Rúbia fugiu, acho que</i>

	31		roupa COLOCAR <sub>árvore</sub> , ANDAR+,		
	32		roupa COLOCAR <sub>árvore</sub> ANDAR+.]		<i>foi ela que colocou ali pra gente ir seguindo as pistas.</i>
36	33	Intérprete	(...)		
37	34	Auxiliar	[Hhh...]		
38	35	Cláudio	PARECER SACANAGEM SEGUIR		<i>Acho que foi ela que colocou ali de sacanagem, pra gente ir seguindo as pistas que ela colocou em vários locais, talvez ela estivesse preocupada em estar sozinha e não ter ninguém pra ajudá-la e tive uma ideia: 'vou marcar os lugares' para eles ficarem me seguindo através das pistas.</i>
	36		COLOCAR VÁRI@ LUGAR@,		
	37		[PARECER PREOCUPAR SOZINH@		
	38		R-U-B-I-A AJUDAR PESSOA@ NADA		
	39		APROVEITAR IDÉIA		
	40		roupa COLOCAR <sub>árvore</sub> , ANDAR+.]		
	41				
	42				
	43				
	44				
	45				
	46				
	39	Intérprete	(...)		
	40	Renata	EU CONCORDAR VOCÊ, EL@		<i>Eu concordo com você, ela sempre nos persegue.</i>
	49		SEMPRE SEGUIR.		
	(...)				
	50	Renata	VER, PODER SER R-U-B-I-A, PEGAR		<i>Eu vi a fita e falei que pode ser da Rúbia. Melhor a gente pegar e levar, pra ver se tem o cheiro do perfume da Rúbia. Vê se tem o cheiro da Rú-bia, Zecão.</i>
	51		LEVAR VER CHEIRO PARECER		
	52		CERTO PERFUME R-U-B-I-A		
	53		PARECER. [CHEIRAR++ ((finge		
	54		entregar a fita para Cláudio)) R-U-B-I-A?		
	55		CHEIRAR.]		
	56				
	(...)				
	89	Mestre	Hhh... Então tá bom... quem foi pegar, então? ((olha para os jogadores)) Quem pegou?		
	58				
	59				
	90	Mariana	EL@. ((aponta para Renata))		<i>A Tina.</i>
	91	Cláudio	TOD@S.		<i>Todos nós.</i>
	92	Renata	EU++?!]		<i>Eu? Tudo eu! Tudo eu!</i>
	(...)				
	122	Mestre	... LÁ: na frente, uma parte da trilha bem mais pra frente, uma menininha... menininha com vestido azul... com vestido azul, cabelo lo:ngo... lo:iro...		
	64				
	65				
	66				
	123	Renata	CRIANÇA?		<i>Uma criança?</i>
	124	Mestre	Ela parece ter uns cinco anos... [( )]		
	125	Renata	[EU NÃO-SER] R-U-B-I-A, EU ACHAR		<i>Eu acho que não é da Rúbia!</i>
	70		[NÃO-SER RÚBIA <sup>expr.espanto</sup> .]		
	126	Intérprete	(...)		
	127	Mariana	[NÃO-É. PARECER CRIANÇA]		<i>Não é, não... Acho que é da criança.</i>
	73				
	128	Mestre	[Hhh... não...]		
	129	Auxiliar	[HHHH...]		
	130	Intérprete	[Hhh...]		
	131	Guilherme	[CRIANÇA+.]		<i>É da criança!</i>
	(...)				
	141	Mestre	Aí ela sorri pra vocês... sorri... e...		
	142	Renata	SENTIR PARECER.		<i>Acho que ela sentiu.</i>
	143	Mestre	Sai correndo pra trás, pro interior da trilha		
	144	Cláudio	NÓS-TRÊS?		<i>Vamos correr?</i>
	145	Mariana	EL@... ((para Renata))		<i>Ela correu, Tina...</i>

146	83	Guilherme	VERGONHA++ [POR CAUSA	<i>Ela correu porque ficou com vergonha.</i>
	84		VERGONHA.]	
147	85	Intérprete	(...)	<i>Quando você pegou a fita, ela viu, por isso riu pra gente. Acha que devemos segui-la?</i>
148	86	Mariana	PEGAR <sub>fita</sub> EL@ VER, CORRER, RIR	
	87		DEL@. SEGUIR?	
	88			
	89			
149	90	Cláudio	EU ACEITAR.	<i>Eu aceito.</i>

Nos turnos 1, 3, 8 e 11, o mestre atua como narrador e introduz o novo acontecimento utilizando dramaticidade avaliativa (avaliação encaixada: *a Ti:na tá andando lá°, quando **de repente...***, linhas 2 e 3) e um novo objeto mediador (fita azul, cf. Figura 28). A inserção do objeto “fita” no *setting* da trilha, através da narrativa do mestre, desencadeia o levantamento de uma série de possibilidades sobre o suposto dono da fita: seria da Rúbia ou de outra mulher? (turnos 12, 13, 15, 23, 24, 35, 38, 40, 50); ou seria da menininha de vestido azul? (turnos 125, 127, 131 e 148). As conexões e as inferências realizadas para se descobrir qual seria o “verdadeiro” dono da fita estão embasadas em possíveis motivações, situações vividas pelos personagens ou comportamentos co-criados pelos jogadores: uma pessoa ou mulher desconhecida (*a pessoa pode ter prendido a roupa e ter rasgado, e esse pedaço ficou preso* – turno 15), a Rúbia (*porque ela sumiu* – turno 23; *A Rúbia fugiu, acho que foi ela que colocou ali pra gente ir seguindo as pistas* – turno 35; *ela que colocou ali de sacanagem* – turno 38; *ela sempre nos persegue* – turno 40) e a menina (*Quando você pegou a fita, ela viu, por isso riu pra gente* – turno 148). Todas estas pequenas narrativas em formas de suposições (Bamberg e Georgakopoulou, 2005 e 2008) são partes de um todo narrativo que se integram “numa vida conjunta” (Bruner, 1996, p. 182; Freeman, 2006).

As múltiplas possibilidades da contextualização narradas pelos jogadores são, segundo Bruner (1996), o princípio da *composição hermenêutica* da narrativa, pois mostram que nenhuma história tem uma única interpretação e que o ponto de vista do narrador sempre é questionável. Isso se relaciona também ao conceito de “história aberta” vinculado ao RPG (Pereira, 2008) e a como o mestre tem a difícil tarefa de ser autor e narrador sem exercer uma autoridade que feche as portas para a co-autoria dos jogadores (Pavão, 2000).



Figura 28 – Fita azul: objeto mediador do *setting* trilha

Assim como na Cena 4, avaliações são elaboradas na Cena 5, especialmente sobre a personagem Tina / jogadora Renata, só que, agora, a partir dos modos como estas são posicionadas na interação. As avaliações encaixadas aparecem na fala da própria jogadora Renata (*Pra ele (mestre) é tudo eu, tudo eu...* – turno 2) sobre a narração do mestre, o qual coloca a personagem Tina consecutivamente no centro da ação (turno 1). Da mesma forma, Renata novamente se coloca (*Eu? Tudo eu! Tudo eu!* – turno 92) em relação à sugestão de Mariana (turno 90). Ao longo da interação, os próprios jogadores também posicionam Tina/Renata como figura central das ações (turnos 9, 10 e 145), apesar de Cláudio em alguns momentos querer tornar a ação coletiva ou voltada para a sua personagem (turnos 91, 144 e 149). Estas avaliações e posicionamentos, como também veremos mais adiante, são formas de negociação de liderança e de protagonismo por parte dos adolescentes em relação à atuação tanto como jogadores quanto como personagens.

Ainda na Cena 5, os jogadores demonstram uma maior autonomia na co-construção de suas ações como personagens (turnos 9 e 10, linhas 15, 54 e 55, turno 144, linhas 88 e 89 e turno 149), sem necessitar com tanta frequência de perguntas incentivadoras por parte do mestre (turno 89). Desta forma, vemos que a sequencialidade de eventos fica mais dinâmica, mais rápida, na medida em que os objetos e/ou as personagens surgem e se deslocam no *setting* (no caso, a fita no galho da árvore – Figura 28 – e a menininha que corre pela trilha – Figura 29). Os jogadores suspendem seu engajamento temporal e físico no mundo real, mergulham no espaço/tempo imaginário – a trilha – e atuam com personagens adequados a esta dimensão (Bridgeman, 2009). Entramos em novas dimensões também quando lemos, contamos ou ouvimos uma história. O ator atua em outros

“mundos” quando representa seu papel no teatro. Entretanto, no RPG, lemos, ouvimos, somos narradores e atuamos como atores em um vai e vem interacional-narrativo (Goffman, 2002 [1979]) que é perpassado por múltiplos enquadres, cada qual com suas dimensões de espaço/tempo.



Figura 29 – Menina: personagem NPC do *setting* trilha

A próxima cena (Cena 6) mostra novas participações na exploração da contextualização que envolve o *setting* e as demais situações que vão sendo narradas pelo mestre: surgimento. A intérprete envolve-se no papel de co-narradora, além de mediadora linguística. Os jogadores/personagens atuam motivados pelas possibilidades de descoberta, negociam o caráter coletivo de suas ações, sentimentos e fazem avaliações de si mesmos. E, ainda, a cena a seguir mostra como as imagens e a alternância de código ou utilização da bimodalidade (cf. Capítulo 2) envolvem e ajudam na construção de sentido da história por parte dos jogadores.

Cena 6 (Sessão 2) – “Nós somos curiosos” / “São fantasmas”

turno	linha	interator	transcrição	versão em Português
1	1	Mestre	Ela ((Renata)) observa no fundo assim, no canto da trilha, uma outra pessoa, a sombra de uma pessoa...	
	2			
	3			
(...)				
5	4	Mestre	Isso, você ((Renata)) vai continuar, vai continuar andando ou vai parar?	
	5			
6	6	Cláudio	[CONTINUAR++].	<i>Vamos continuar!</i>
7	7	Renata	[CONTINUAR+].	<i>Continuar.</i>
8	8	Mariana	CURIOSIDADE.	<i>Nós somos curiosos.</i>
9	9	Mestre	Tá, tá...	

10	10	Intérprete	(...)	
11	11	Renata	NÓS TER, EU TER MEDO, MAS	<i>Nós temos, ou melhor, eu tenho medo, mas quero continuar para descobrir o que tem lá.</i>
	12		QUERER CONTINUAR DESCOBRIR O-	
	13		QUE TER LÁ.	
	14			
12	15	Intérprete	(...)	
13	16	Guilherme	ACEITAR++. CONHECER.	<i>Eu aceito ir, quero saber o que tem.</i>
	17			
14	18	Mariana	CERTO.	<i>Isso mesmo.</i>
15	19	Mestre	Isso. Vocês continuam- vocês continuam	
	20		andando quando vocês enco:ntram... uma::	
	21		mo:ça, uma mocinha... que aparente ter uns	
	22		tre:ze anos mais ou menos. ((aguarda a	
	23		intérprete sinalizar)) Ela tem um cabelo	
	24		longo em trança... cabelo longo em trança	
	25		loira. Tá. Ela também está assim bem	
	26		vesti:da, com roupas ca:ras, roupas fi:nas...	
	27		((aguarda a intérprete sinalizar)) Aí ela	
	28		também sorri pra vocês, e sai andando...	
	29		ANDAR	
	30		E aí?	
(...)				
23	31	Guilherme	=[SEGUIR++.]	<i>Vamos segui-la.</i>
(...)				
32	32	Mestre	E ela- e ela parece andar muito bem no	
	33		mato assim, ela vai andando com uma	
	34		facilidade que vocês não têm.	
33	35	Guilherme	[SEGUIR++.]	<i>Vamos segui-la.</i>
34	36	Cláudio	[CONTINUAR SEGUIR, MAS...]	<i>Vamos continuar seguindo-a, mas...</i>
	37			<i>Vamos seguir.</i>
35	38	Mariana	[SEGUIR. ((fala para Renata))]	
(...) <sup>13</sup>				
36	39	Mestre	Então tá, você vai correndo na frente ((a-	
	40		ponta Guilherme)), vocÊs ficam um pou-	
	41		co pra trás tá? aí você, você ((aponta Gui-	
	42		lherme)), você vai andando meio rápido	
	43		(no meio do mato), quando de re-pente a-	
	44		bre- um lugar aberto assim, uma clareira.	
	45		Diminui o mato assim, entendeu, fica u-	
	46		ma área aberta... Quando você, você ((a-	
	47		ponta Guilherme)) vê um tronco de	
			árvore=	
37	48	Intérprete	=É deitado?=-	
38	49	Mestre	=É deitado, né, caído. Aí tem uma meni-	
	50		na, uma mulhEr, já uma moça de uns de-	
	51		zesseis, dezessete anos, loira, cabelo lon-	
	52		go, solto assim, usando um vestido rosa=	
39	53	Intérprete	=Ela tá sentada?=-	
40	54	Mestre	=Tá sentada. E ela tá lendo um livro.	
	55		°Priscila o livro°((pega o livro)). E ela tá	
	56		lendo um livro assim ((folheia o livro)),	
	57		quando de repente você, você ((aponta	
	58		Guilherme)) nota também que tá chegan-	
	59		do um menino, um garoto negro, tá?...	
41	60	Intérprete	Menino, garoto, criança?	

<sup>13</sup> Entre um trecho e outro, há um intervalo entre a transcrição da filmagem. Desta forma, optei por indicar o intervalo dando continuidade à contagem dos turnos (como *turno 35 (...)* *turno 36*).

42	61	Mestre	Não, não, não. É da idade dela, mais ou menos, um pouco mais velho. Uns dezoito, dezoito anos, mas novo também. Ela olha pra ele, né, ela olha pra ele, sorri assim, como se ela soubesse que ele estivesse ali, aí ela guarda o livro assim	
	63		bota perto do tronco, né?... E se- eles se olham, eles se olham assim, com um olhar agradável, amoroso assim, feliz entre ambos assim... Aí vocês chegaram também ((aponta os outros jogadores)), junto com o Rolo, vocês tão junto, beleza? ((fala com Cláudio)) Aí os dois tão se olhando assim, e começam a desaparecer.	
	63		((sorri))	
	64			
	65			
	66			
	67			
	68			
	69			
	70			
	71			
	72			
	73			
	74			
43	75	Cláudio	EU IR NÃO+.	<i>Eu não vou lá não.</i>
44	76	Intérprete	(...)	
45	77	Mestre	(Desapareceu, desapareceu)... E fica só o tronco vazio.	
	78			
46	79	Intérprete	[...]	
47	80	Mariana	[SUMIR?+]	<i>Sumiram?!</i>
48	81	Cláudio	[SUMIR.]	<i>Sumiram.</i>
49	82	Mariana	SUMIR.	<i>Sumiram.</i>
50	83	Renata	PARECER FANTASMA.	<i>Igual fantasma.</i>
	84		(Parece um fantasma).	
51	85	Intérprete	(...)	
52	86	Auxiliar	Hhhh...	
53	87	Mariana	[CERTO++, FANTASMA]	<i>Isso, são fantasmas...</i>
54	88	Renata	[FANTASMA...]	<i>São fantasmas...</i>

Na Cena 6, momento em que surgem mais personagens furtivos – a mocinha, a mulher e o garoto negro (linhas 21, 50 e 59), o mestre volta a utilizar perguntas para motivar/explorar a ação dos jogadores/personagens (linhas 4 e 5, 30). No turno 1, o mestre faz isso de forma direcionada, envolvendo somente uma jogadora, Renata, na cena. Entretanto, o restante dos jogadores (Cláudio, Mariana e Guilherme) coloca-se de maneira ativa na cena, decidindo a ação das suas personagens de maneira coletiva (turnos 6, 13 e 14). Renata, por sua vez, fica entre uma posição e outra ao relacionar o sentimento que surge naquela situação com a avaliação coletiva realizada por Mariana (turno 8 – *Nós somos curiosos*; turno 11 – *Nós temos, ou melhor, eu tenho medo, mas quero continuar para descobrir o que tem lá* – grifo meu). O mestre, a partir disso, reposiciona as personagens (turno 15, linhas 19 e 20), colocando todos como espectadores da cena. Nos turnos 23 a 35, os jogadores/personagens sustentam a decisão coletiva da ação, apesar das avaliações encaixadas na orientação, narradas pelo mestre (turno 32), relacionadas à nova personagem (mocinha). A interatividade na co-construção da história no RPG se dá, portanto, a partir dos vários posicionamentos

e reposicionamentos, que entendo como o trabalho com *footings* (Goffman, 2002 [1979]) na interação entre os interatores.

Diante destas avaliações e negociações de tomada de decisão por parte dos jogadores, faço uma reflexão sobre a *canonicidade implícita* da narrativa proposta por Bruner (1996). Isto quer dizer que o tipo de construção narrativa realizada pelos interatores se aproxima muito da narrativa literária, pois “desenrola-se no sentido contrário da expectativa” (Bruner, 1996, p. 184). Segundo o autor, a “realidade narrativa” da nossa vida cotidiana ou é canônica ou é interpretada como uma subversão desta canonicidade. Ou seja, uma história, para que valha a pena ser contada, deve romper com o que é esperado ou habitual. Ao nomearem-se como *curiosos* e que, apesar do *medo*, seguiriam em frente em busca de novas descobertas, os jogadores mostram que as suas escolhas, constituintes da co-narração, são regidas pelo entendimento da importância da subversão da *canonicidade implícita* para tornar a narrativa interessante e instigadora.

Na continuação da história, a partir da tomada de ação dos jogadores, mestre e intérprete trabalham em parceria na continuidade da exploração da orientação relacionada ao *setting* narrativo e às personagens que surgem furtivamente. Do turno 36 a 42, a intérprete alia ao seu papel de mediadora linguística o papel de co-narradora, através de perguntas direcionadas ao mestre sobre detalhes do *setting* (turnos 37 e 39) e da caracterização das personagens (turno 41). Desta forma, vejo que a tradução realizada pela intérprete deve ser entendida como uma reconstrução narrativa no sentido de que este processo interfere de forma transformadora na história. A isso, soma-se o caráter visoespacial da língua de sinais, o qual se impõe ao processo de interpretação que se dá a partir de uma língua oral, adquirindo uma função reestruturante dos sentidos. Apesar de a participação transformadora da intérprete emergir de forma evidente nesta cena, lembro que todo o processo de jogo e construção narrativa foi mediado e influenciado por esta participação.

A marca visual da língua de sinais é tão forte no processo de jogo e co-construção narrativa que, juntamente ao repertório gestual do mestre, vão surgindo sinais da Libras concomitantes à sua fala (linha 29) com o objetivo de envolver e auxiliar na construção de significado (Starosky, 2005; Nilep, 2006; Ferreira, 2010). Da mesma forma, os jogadores também utilizavam o Português oral em momentos específicos. A jogadora Renata, para realçar o conteúdo da sua

fala relacionado a uma descoberta no jogo, fala e faz sinais conjuntamente (turno 50), tentando alcançar, assim, a atenção de todos os interatores, sejam eles surdos ou ouvintes.

Vejo que a utilização da bimodalidade durante o jogo é esporádica, localizada em ambos os lados (surdo  $\leftrightarrow$  ouvinte), e ocorre mesmo tendo a participação da mediadora linguística. Isto decorre, no caso dos adolescentes surdos, da sua inserção em contextos de práticas educacionais/terapêuticas bilíngues, tornando-os sensíveis à presença do interlocutor ouvinte não-falante de língua de sinais. No caso do mestre, ouvinte não-falante de língua de sinais, a alternância de código e/ou utilização da bimodalidade decorre, principalmente, do seu esforço em se aproximar do grupo. Mas, em ambos os casos e em cada situação que ocorre, a alternância/bimodalidade tem um propósito interacional específico (Auer, 1998; Nilep, 2006). Assim, a proposta de utilizar o RPG como ferramenta pedagógica ao mesmo tempo com usuários de Libras e Português é concebida na perspectiva dos multiletramentos também como uma prática *multicultural*, em que diferentes culturas se encontram e fazem surgir “práticas e textos em gêneros dessa esfera também diferenciados” (Rojo, 2009, p. 111).

Ainda, partindo do conceito de multiletramentos do qual fazem parte as múltiplas semioses (Moita-Lopes e Rojo, 2004), ressalto a importância da utilização de mais um objeto mediador, que faz parte do repertório de mediadores utilizados durante a aplicação da proposta. O objeto “livro” (cf. Figura 31) é apresentado pelo mestre aos jogadores durante a narrativa do encontro da mulher com o garoto negro (turno 40, linhas 55 e 56). Logo após o momento que compõe a Cena 6, o mestre também utiliza as imagens da menina (Figura 29) e do casal (mulher e garoto negro – Figura 30) como mediadores da co-construção narrativa. Assim como os objetos que puderam ser manipulados pelos interatores – como as velas (Cena 4, turno 125), a fita (Cena 5, turno 8) e o livro –, as imagens vão sendo inseridas ao longo da história e participam da construção de conhecimento dos jogadores. As imagens e os objetos mediadores são constituintes da orientação relacionada, principalmente, às características físicas dos *settings* e das personagens que surgem durante a narrativa. Desta forma, a atividade vai se constituindo de múltiplas semioses: a linguística, a visual, a espacial, a gestual e a tátil-sinestésica, que se entrelaçam e formam novas maneiras de contar histórias.



Figura 30 – Casal: moça branca e garoto negro: personagens NPCs do *setting* trilha



Figura 31 – Livro: objeto mediador do *setting* trilha

A Cena 6 é finalizada com uma conclusão por parte dos jogadores resultante de inferências a partir da situação narrada pelo mestre (linhas 73 e 74 – *começam a desaparecer*, turno 45), ocorrida no *setting*. Os jogadores focalizam esta informação (turno 47 a 50, 53 e 54) e concluem que as personagens que vão surgindo durante a narrativa do mestre (mulher e garoto negro) são *fantasmas*. Essa conclusão, no entanto, não se dá em relação à história como um todo. Ela apenas abre mais uma “porta” na busca pela solução do enigma. Esta parte na narrativa, apesar de longa e cheia de detalhes, é somente *uma* história dentro da história, isto é, somente uma versão dos eventos narrados que compõem a grande

narrativa e, assim como na vida cotidiana, de entendimento múltiplo e incompleto (Ochs, Smith e Taylor, 1989; Bamberg e Georgakopoulou, 2008).

Os jogadores/personagens continuam percorrendo a trilha a caminho do engenho. Depois de se depararem com os novos personagens que vão surgindo na trilha (menininha, mocinha, mulher branca e garoto negro – NPCs) e com os objetos (fita e livro), os jogadores vão fazendo conexões e inferências a partir da contextualização. Na Cena 7, uma das personagens reaparece (garoto negro) e insere mais um objeto na história, um cordão. Novas conexões vão sendo construídas a partir de avaliações relacionadas aos objetos e às personagens que surgiram. Os jogadores exploram as características físicas dos objetos e as características psicológicas das personagens e chegam a conclusões que abrem ainda mais o escopo de possibilidades narrativas como podemos ver a seguir.

Cena 7 (sessão 2) – “Que livro é esse, tão velho?” / “é da época da escravidão” / “Ele é o cara!” / “Os dois se amam”

turno	linha	interator	transcrição	versão em Português
1	1	Murilo	((abre o diário)) O-QUE ISSO, VELHO, VER VOCÊS?	<i>Que livro é esse, velho? Vocês querem ver?</i>
2	3	Intérprete	(...)	
3	4	Guilherme	LER CONHECER ONDE.	<i>Vamos ler para saber de onde ele veio.</i>
(...)				
7	6	Cláudio	[ISSO VELHO, HORRÍVEL, VELHO, ESCRITO ESTRANH@.]	<i>Nossa, que velho, horrível, muito velho isso, essa letra é estranha.</i>
8	9	Mestre	[Hhhh...] ((olhando para Cláudio))	
9	10	Auxiliar	[Hhhh...]	
10	11	Intérprete	(...)	
11	12	Mariana	[VELHO++.]	<i>É muito velho mesmo.</i>
12	13	Intérprete	(...)	
13	14	Guilherme	PARECER ( )	<i>Parece...</i>
14	15	Cláudio	ENTENDER ISSO? ((pergunta para Murilo))	<i>Você entendeu o que está escrito?</i>
15	17	Murilo	COMO EL@ FANTASMA SABER LER ISSO?	<i>Como ela entendeu isso?</i>
(...)				
34	19	Renata	EU VER ESTRANHO, MAS ANTES NÓS VER HOMEM MULHER OLHAR, CERTO? EU SENTIR PARECER ANTIGAMENTE PRÓPRIO ESCRAVIDÃO, PORQUE NEGRO BRANC@ <sub>3s</sub> OLHAR <sub>3s</sub> APAIXONAR, PRÓPRIO E-P-O-C-A ANOS ESCRAVIDÃO, PARECE. EU ACHAR, OPINIÃO. LIVRO HISTÓRIA CONTAR COISAS.	<i>Achei tudo muito estranho. Mas então, antes nós vimos um casal se olhando, certo? Eu senti que parece ser um típico caso de antiga-mente, da escravidão, porque ele é negro e ela é branca. Acho que eles se apaixonaram, isso era comum naquela época. Essa é a minha opinião. Acho que esse livro conta essas histórias.</i>
(...)				
47	31	Mariana	VOCÊ TER INTERESSE PESQUISAR ISSO?	<i>E você tem interesse em pesquisá-lo?</i>
	32			

48	33	Intérprete	(...)	
49	34	Renata	[CERTO+.] BO@ IDÉIA, PIPA.	<i>Sim, claro. Boa idéia,</i>
	35		VAMOS LEVAR...	<i>Pipa, vamos levá-lo...</i>
50	36	Intérprete	(...)	
51	37	Cláudio	[MAS TER PERGUNTAR] JAIMINHO.	<i>Espera, tem que</i>
	38			<i>perguntar ao Jaiminho.</i>
52	39	Renata	PODER LEVAR PESQUISAR	<i>Nós podemos levar pra</i>
	40		INTERNET? ((pergunta para Murilo))	<i>pesquisar na Internet?</i>
53	41	Intérprete	(...)	
54	42	Guilherme	[ <sub>3s</sub> PERGUNTAR <sub>2s</sub> ] ((fala para Murilo))	<i>Ela está te</i>
				<i>perguntando.</i>
55	43	Murilo	QUERER CONHECER FANTASMA,	<i>Eu quero conhecer</i>
	44		QUERER CONHECER. ((fala para	<i>melhor essa história,</i>
	45		Renata))	<i>quem é o fantasma, eu</i>
				<i>quero.</i>
(...) <sup>14</sup>				
56	46	Mestre	Tá chovendo, tá chovendo... Vocês	
	47		continuam andando. Passa mais meia	
	48		hora, o tempo vai ficando mais escuro,	
	49		quando [de repe:nte-]...	
57	50	Mariana	[RÁPIDO++.]	<i>Vamos logo.</i>
58	51	Cláudio	[DESCULPA, CHUVA?]	<i>Desculpa, está</i>
				<i>chovendo?</i>
59	52	Mestre	Vocês dão de cara com um garoto, com	
	53		aquele rapaz.	
(...)				
91	54	Mestre	[E aí, que vocês fazem?]	
92	55	Intérprete	O Jaiminho...	
93	56	Murilo	EU NÃO VER. EU LER DIÁRIO	<i>Eu não vi nada. Estava</i>
	57		CONHECER.	<i>lendo o diário.</i>
94	58	Intérprete	(...)	
95	59	Auxiliar	[Hhhh...]	
96	60	Mestre	[Hhhh...]	
97	61	Mariana	VOCÊ CONHECER JAIMINHO?+	<i>Você conhece esse</i>
	62			<i>livro, Jaiminho?</i>
98	63	Guilherme	EL@ JAIMINHO.	<i>Tinha que ser o</i>
				<i>Jaiminho.</i>
(...) <sup>15</sup>				
99	64	Cláudio	ESPERAR POUCO NÃO,	<i>Não dá pra esperar um</i>
	65		[CONTINUAR], PARAR NÃO,	<i>pouco, devemos conti-</i>
	66		CONTINUAR, SEGUIR EL@ ((homem	<i>nuar, não vamos parar.</i>
	67		negro))	<i>Vamos continuar</i>
				<i>seguindo ele.</i>
100	68	Guilherme	[SEGUIR++.]	<i>Vamos segui-lo.</i>
101	69	Intérprete	[...]	
102	70	Renata	[CURIOS@ ENCONTRAR RÁPIDO.]	<i>Estou curiosa, vamos</i>
	71			<i>encontrá-lo, rápido.</i>
103	72	Cláudio	EL@ FAMOS@!	<i>Ele é o famoso, é o</i>
				<i>cara!</i>
(...)				
132	73	Mestre	Vocês viram que o professor... ((faz o	
	74		sinal do professor Luis Sérgio)) [o	
	75		professor, né? Assim?...] [Ele saiu	
			andando assim...]	
(...)				
135	76	Mestre	E... mexeu no tronco... Aí: “Ih tem um	
	77		negócio diferente aqui. Olha isso aqui...”	

<sup>14</sup> Idem nota de rodapé 13.

<sup>15</sup> Idem nota de rodapé 13.

	78		Tirou assim: “É um cordão.” Um cordão	
	79		prateado em formato de coração... Aí ele	
	80		abre assim... <b>Be:m</b> antigo assim, be:m	
	81		acabado... E tem uma foto que lembra	
	82		aquela menina, aquela moça.	
136	83	Cláudio	CONHECER.	<i>Entendi.</i>
137	84	Renata	ESPERAR POUCO. [DESCULPA]	<i>Espera um pouco.</i>
	85		MENINA F-I-T-A...	<i>Desculpa, a menina da</i>
	86			<i>fita...</i>
138	87	Guilherme	[AMOR] DOIS AMOR. ((chama	<i>Os dois se amam.</i>
	88		intérprete)).	
139	89	Intérprete	Espera aí gente. Espera aí, só um	
	90		pouquinho ((pede para Guilherme)).	
140	91	Renata	ESS@ MENINA F-I-T-A AZUL	<i>A menina da fita azul e</i>
	92		MENINA FANTASMA MESMA?	<i>essa moça são a mesma</i>
				<i>peessoa?</i>
141	93	Intérprete	(...)	
142	94	Mestre	Olha você... pensando nisso ago:ra... você	
	95		acha que tem algu:ma coisa que le:mbra. (	
	96		) [ou era a mesma pessoa ou a mesma	
	97		família]	
(...)				
149	98	Guilherme	ESS@ PINGENTE <sub>coração</sub> , [ABRIR <sub>pingente</sub>	<i>Parece que esse</i>
	99		DENTRO HISTÓRIA SENTIR AMOR,	<i>pingente em forma de</i>
	100		EL@S OLHAR, SUMIR. TIRAR <sub>cordão</sub>	<i>coração tem a ver com</i>
	101		GUARDAR FUGIR.]	<i>uma história de amor.</i>
	102			<i>Os dois se olharam e</i>
	103			<i>depois sumiram. Ele</i>
				<i>tirou o cordão e fugiu...</i>
(...)				
157	104	Renata	PEGAR CORDÃO, [LIVRO, DOIS	<i>Vamos pegar o cordão</i>
	105		GUARDAR MOCHILA, GUARDAR	<i>e o livro e guardar na</i>
	106		DEPOIS PESQUISAR+ .]	<i>mochila para depois</i>
	107			<i>pesquisar.</i>
158	108	Intérprete	(...)	
159	109	Cláudio	CONTINUAR, PARAR NÃO,	<i>Vamos continuar, não</i>
	110		ENCONTRAR, SEGUIR. PARAR NÃO.	<i>podemos parar, agora</i>
	111			<i>que a encontramos</i>
	112			<i>vamos segui-la.</i>
160	113	Intérprete	(...).	
161	114	Guilherme	EU QUERER [VER ONDE +.]	<i>Quero ver aonde isso</i>
	115			<i>vai dar.</i>
162	116	Murilo	[EU CONHECER ( ).]	<i>Eu quero conhecer ( ).</i>
(...)				
168	117	Cláudio	EU MORTO SONO, DISTRAIR.	<i>Eu já estou morto de</i>
	118			<i>sono, já estou me</i>
				<i>distraindo.</i>

A Cena 7 é iniciada pela exploração por parte das personagens PCs (Jaiminho, Rolo, Pipa e Zecão) das características físicas do objeto “livro” (*tão velho – linha 1; horrível (...) essa letra é estranha – turno 7*). A partir dessas orientações com avaliações encaixadas (*É muito velho mesmo – turno 11*), as personagens começam a elaborar suas ações na tentativa de descobrirem a origem do objeto (turnos 3 e 14) e continuam avaliando o mesmo e a sua relação com a personagem (*Como ela entendeu isso? – turno 15, grifo meu*). Estas orientações e

avaliações encaminham novas conexões que integram vários aspectos da narrativa. A jogadora Renata, no turno 34, após uma longa discussão entre os demais jogadores sobre o livro, elabora uma “teoria” sobre a relação entre os objetos e as personagens (*parecer ser um típico caso de antigamente, da escravidão* – linhas 22, 23 e 24). Diversos aspectos são relacionados nesse momento: as características físicas das personagens NPCs (*porque ele é negro e ela é branca* – linhas 24 e 25), suas ações (*um casal se olhando* – linha 21), suas supostas características psicológicas (*eles se apaixonaram* – linha 26) e a relação com o objeto (*Acho que esse livro conta essas histórias* – linhas 29 e 30). Estas conexões e a conclusão de Renata estão ancoradas em dois princípios narrativos descritos por Bruner (1996): a *particularidade genérica* e o modo como *as ações têm razões*. As particularidades sobre os *settings*, personagens e objetos que surgem durante a história são interpretadas pela jogadora e relacionadas a um determinado gênero: romance da época da escravidão. A forma como o peculiar da narrativa transforma-se em “episódios de preenchimento” e gera um determinado significado “está relacionada à função genérica que ela desempenha” (Bruner, 1996, p. 178). Isso se alia às ações das personagens e ao entendimento de que estas são motivadas por estados intencionais determinados por crenças, desejos e valores. Esta nova perspectiva genérica vai influenciar a co-construção da história a partir deste momento assim como os outros jogadores reiteram a descoberta de Renata (turnos 138 e 149) fazendo avaliações sobre os personagens (turno 103).

Na sequência seguinte, dos turnos 47 a 55, os jogadores atuam como personagens baseando suas ações no *background* que os caracterizou. A personagem Tina é uma repórter investigativa, portanto sua amiga Pipa propõe ações a ela baseadas nos seus prováveis interesses (*E você tem interesse em pesquisá-lo?; Sim, claro. Boa ideia, Pipa, vamos levá-lo...* – turnos 47 e 49). Os outros jogadores atuam no sentido de adequar-se ao espaço-tempo narrativo, seguindo a ordem da sequência de ações anterior (*Espera, tem que perguntar ao Jaiminho* – turno 51; turno 52 e 55).

O restante da cena mostra como os jogadores se alternam entre o enquadre de encenação de personagem e o enquadre de jogo. No enquadre de encenação de personagem, com espaço e tempo narrativo próprios, os jogadores adequam suas ações e estados físicos ao mundo ficcional (turnos 57, 93, 97, 99 a 103, 157 e

198). No enquadre de jogo, os jogadores exploram o *setting* e as relações entre as personagens (turno 58, 136, 137 e 140). Como a passagem de um enquadre para outro e dos posicionamentos de jogadores/personagens é muito rápida, sutil e escorregadia, em alguns momentos é quase impossível definir em qual enquadre os adolescentes estão operando. Já o mestre apresenta um modo de participação mais marcado entre as operações de narrador (turnos 56, 59, 91, 132 e 142) e personagem (turnos 135, linhas 76 a 78). Ele narra as orientações sobre o *setting* e as ações de personagem e anuncia a fala da personagem que irá interpretar utilizando o discurso direto. Destaco, mais uma vez, o uso de um sinal da personagem Professor realizado pelo mestre (linhas 73 e 74).

Encerro o Segundo Ato retomando os principais aspectos levantados até agora na co-construção narrativa realizada entre jogadores, mestre, intérprete e auxiliar durante o jogo. A busca pela solução do evento-problema inicial conduz os jogadores à exploração do *setting*, das novas personagens NPCs e dos objetos introduzidos pelo mestre como também ao estabelecimento das ações dos personagens. Esta exploração inclui características físicas e emocionais na forma da orientação e avaliação labovianas. Considero que estas formas de co-narração se dão na forma de pequenas narrativas que vão se entrelaçando, regidas por princípios da realidade narrativizada (Bruner, 1996), visando e se encaminhando para a construção de uma grande narrativa. Os suportes destas formas de narrar, além dos próprios enquadres de jogo e de encenação gerados pelos modos de participação e posicionamentos de mestre e jogadores, são também gerados pela inserção de objetos e imagens como mediadores. E, finalmente, compondo este quadro, vejo a importância da alternância de código e/ou bimodalidade entre o Português e a Libras como pistas de contextualização que promovem uma aproximação entre os participantes e realçam aspectos da narrativa.

Na próxima seção, Terceiro Ato da história co-construída e encenada por mestre e jogadores/personagens, é apresentado o momento em que Tina e seus amigos chegam ao engenho. A análise a seguir focaliza especialmente a forma como os jogadores integram os elementos da contextualização (a saber: as narrativas do mestre, as imagens, o tabuleiro e os objetos mediadores) e os interpretam como sinalizadores de “pontos de virada” da história.

## 6.4

## Terceiro Ato: “O Engenho”

A chegada dos “aventureiros” ao engenho, após seguirem pela trilha, é o momento inicial do Terceiro Ato. A partir de então, os jogadores/personagens começam uma intensa exploração do *setting* do engenho. Relacionando aspectos da orientação com as situações narradas pelo mestre, *Tina* e seus amigos vão penetrando cada vez mais profundamente na solução do enigma, ao mesmo tempo em que vão co-construindo a história da aventura que estão vivenciando. Na análise das Cenas a seguir, veremos de que forma isto é feito com a participação de um novo objeto mediador: o tabuleiro (cf. capítulo 5).

Como o Terceiro Ato é o mais extenso, pois é o momento em que a história co-construída é mais explorada em detalhes que podem levar os jogadores/personagens ao desfecho, a “edição” dos dados teve de ser mais rigorosa. Serão apresentadas cenas de apenas algumas partes da história. Entretanto, irei narrar os entremeios textualmente, com a ajuda das imagens.

A Cena 8 trata da chegada ao engenho e da visualização externa do mesmo. Veremos os seguintes aspectos: a) de que forma aspectos da orientação sobre o *setting* corroboram as “teorias” elaboradas pelos jogadores/personagens e influenciam suas ações; b) como outros conhecimentos prévios dos jogadores, relacionados ao cenário, promovem um entrecruzamento discursivo (Bakhtin, 2003 [1952]) e fazem operar os esquemas de conhecimento na co-narração; c) como o mestre utiliza estratégias de narração para introduzir novas *particularidades genéricas*, nos termos de Bruner (1996).

Cena 8 (sessões 2/3) – “**a senzala é protegida por uma santa**” / “**vamos para a casa grande**”

turno	linha	interator	transcrição	versão em Português
1	1	Mestre	Ta- tá chovendo fino. QuAndo de repEnte a trilha que tava fechada, né,	
	2		que tinha muito ma:to, [ela começa a reabrir novamente... isso.]	
2	5	Renata	[CEIFAR++].	<i>Continuamos a cortar o mato...</i>
3	7	Mestre	Começa a abrir, clareando, clareando e vocês começam a ver uma construção...	
4	9	Auxiliar	[Um prédio...]	
5	10	Mariana	[CONHECER? IR? JÁ ESS@?]	<i>Você conhece esse lugar? Já foi aí?</i>
6	12	Renata	[ESS@? NUNCA.]	<i>Esse lugar? Não, nunca.</i>
7	13	Mestre	[Era uma casa grande], uma construção	

	14		assim, antiga... e tava escuro, vocês	
	15		vêm a sombra dela somente, né... e... a	
	16		chuva começa a aumentar, [a chuva	
	17		começa a aumentar... uma vela de um	
	18		já apagou... ] vocês veem que...	
8	19	Renata	[CORRER+].	<i>Vamos correr.</i>
9	20	Guilherme	CORRER.	<i>Vamos correr.</i>
10	21	Intérprete	(...).	
11	22	Mestre	Isso, na frente da construção tem como	
	23		se fosse um pátio né... uma área aberta,	
	24		um pátio... à direita disso, você tem	
	25		uma casa que parecia uma senzala, uma	
	26		casa de escravos...	
12	27	Auxiliar	Você quer mostrar esse desenho aqui?	
	28		((alcança uma figura para o mestre)).	
13	29	Mestre	Isso. ( ) À esquerda...	
14	30	Cláudio	CONHECER+.	<i>Sei, sei.</i>
15	31	Renata	VERDADE. PARECER	<i>Sabia que era da época</i>
	32		ESCRAVIDÃO. ((fala para Cláudio))	<i>da escravidão.</i>
(...)				
32	33	Mestre	Vocês, né, que que vocês vão fazer?	
	34		Vão tentar se proteger da chu:va, [vai	
	35		começar a apagar tudo, vocês vão ficar	
	36		no escu:ro, sem ve:la, no meio da	
			chuva.]	
33	37	Cláudio	[CHUVA, CASA ENTRAR.]	<i>Está chovendo vamos</i>
	38			<i>entrar na casa.</i>
34	39	Guilherme	[CASA. VELAapagar, ENTRAR	<i>Vamos para a casa. Se a</i>
	40		CASA.]	<i>vela apagou vamos para a</i>
				<i>casa.</i>
(...)				
40	41	Mestre	Vocês vão correndo até a casa, né, e	
	42		parece estar, apesar de bastante	
	43		abandonada, parece que é um lugar que	
	44		ainda consegue proteger vocês.	
	45			
(...)				
45	46	Renata	FALAR SENZALA TER PROTEGER	<i>Eu prefiro a senzala.</i>
	47		SANTA, [ESCOLHER SENZALA.]	<i>Falam que a senzala é</i>
	48			<i>protegida por uma santa.</i>
46	49	Mariana	[SENZALA FANTASMA?]	<i>Mas tem fantasma na</i>
				<i>senzala?</i>
(...)				
58	50	Mestre	[Você vai correndo pra senzala], né só	
	51		que quando você chega lá, você vê que	
	52		ela está tOtalmente destruída pelo	
	53		tempo, mÓveis, é- instrumentos de	
			tortU:ra=	
59	54	Renata	=LADO CASA GRANDE?= =Tá caído no chão, [mas tudo em	<i>É do lado da casa</i>
	55	Mestre	ruínas, enferrujado, ve:lho etc e tal] e	<i>grande?</i>
	56		você vê uma ce-	
	57			
(...)				
64	58	Mestre	Não, espera. E você vê uma cena	
	59		estra:nhá porque tem um...=	
65	60	Renata	=OK.=	<i>Ok.</i>
66	61	Mestre	=sentado assim tem um esqueleto preso	
	62		e ainda meio, que ainda como se tivesse	
	63		te saudando com o olhar ( )...	

(...)				
70	64	Renata	[MEDO.]	<i>Ai que medo.</i>
71	65	Intérprete	(...)	
72	66	Mariana	[MELHOR OUTRO++].	<i>É melhor irmos pra outra casa!</i>
	67			
73	68	Renata	[JUNTO ROLO ABRAÇAR!]	<i>Rolo, fica comigo, me abraça!</i>
(...)				
83	69	Mariana	[CERTO. CONHECER SENZALA	<i>Tá certo. Agora que já</i>
	70		VER CHUVA EL@ AVISAR	<i>conheceu a senzala,</i>
	71		OUTRO.]	<i>vamos para a casa</i>
	72			<i>grande, porque tá</i>
				<i>chovendo.</i>
(...)				
92	73	Renata	CASA GRANDE.	<i>Tá bom, vamos pra casa</i>
	74			<i>grande.</i>
93	75	Cláudio	[VAMOS C-A-S-A GRANDE.	<i>É, vamos pra casa</i>
	76		OLHAR EXPRESSÃO EL@! Hhhh..]	<i>grande. Nossa! Olha a</i>
	77			<i>cara da Mariana/Pipa.</i>
				<i>Hhhh...</i>
94	78	Guilherme	[Hhhh...]	
95	79	Renata	[Hhhh...]	
96	80	Murilo	[CASA GRANDE. ROUPA, ENTRAR	<i>Vamos pra casa grande,</i>
	81		ABRIGAR FRIO.]	<i>olha nossas roupas, todas</i>
	82			<i>molhadas, vamos entrar e</i>
	83			<i>nos abrigarmos do frio.</i>
97	84	Intérprete	(...)	
98	85	Mestre	[( ) ((coloca na mesa de frente para os	
	86		jogadores e a primeira parte do	
	87		tabuleiro))].	

No início da Cena 8, o mestre narra novos aspectos físicos da trilha que marcam a chegada da turma ao engenho (turnos 1 e 3). Imediatamente, mostrando como estão seguindo atentamente a narração do mestre, Mariana e Renata atuam como personagens tomadas pela surpresa e desconhecimento do novo *setting* (turnos 5 e 6). Esta adequação ao espaço narrativo também é observada na decisão das ações (turnos 8 e 9) após a narração do mestre sobre aspectos físicos (linhas 14 a 17). No momento em que o mestre descreve a visualização externa do *setting* com a ajuda da imagem (turnos 11, 12 e 13; Figura 32), nomeando-o “casa grande” e “senzala”, a jogadora Renata reafirma a sua expectativa anterior (*Sabia que era da época da escravidão* – turno 15). Os jogadores/personagens continuam narrando suas ações e optam por entrar na casa (turnos 33 e 34), baseados na orientação dada pelo mestre. Entretanto, Renata traz um novo aspecto, um conhecimento prévio que influenciou sua decisão (turno 45) e, posteriormente, a do grupo todo que aceitou ir à senzala. Ressaltamos, aqui, o caráter dialógico, nos termos bakhtianianos, presente na co-narração. A todo tempo os participantes trazem “outras vozes” no entendimento e na construção narrativos, conferindo-

lhes um caráter intertextual ou interdiscursivo (Bakhtin, 2003), que pode ser encontrado nas mais diversas mídias. Estas “vozes” também podem ser consideradas como a ativação dos esquemas de conhecimento por parte dos jogadores, na interpretação e na atuação na cena discursiva (Tannen e Wallat, 2002 [1987]).

Mas como o objetivo era a entrada na casa grande do engenho segundo o enredo, o mestre procurou redirecionar a ação das personagens/jogadores. Ao narrar características físicas do *setting* da senzala, o mestre foi envolvendo as personagens em um clima de suspense/terror (turnos 58, 60, 64 e 66). A forma como este episódio, o da entrada na senzala, é narrado pelo mestre desempenha na história uma “função genérica” (Bruner, 1996) que se mistura às anteriores, ou seja, vai conferindo à história características de diferentes gêneros como suspense / terror e romance / época da escravidão. Esta nova forma de narrar causa impacto nos jogadores, que se alinham ao novo gênero por meio da criação de avaliações (turnos 70, 72 e 73; linhas 76 e 77), redirecionam suas ações (turnos 83, 92, 93 – linha 75, 96 – linha 80) e constroem novas orientações (linhas 81 a 83).

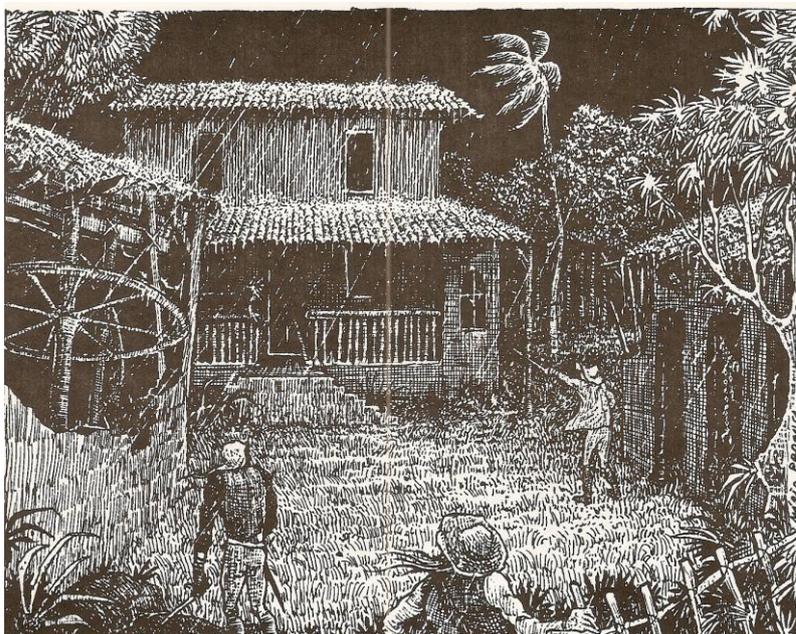


Figura 32 – Engenho abandonado: casa grande e senzala à direita

A Cena 8 é encerrada com a introdução da primeira parte do tabuleiro que representava a varanda 1 da casa grande (Figura 33). O mestre descreve as características físicas do primeiro *setting* da casa grande e pede aos jogadores que

posicionem as miniaturas bidimensionais das personagens sobre o mesmo. Através da imagem, o mestre chama a atenção dos jogadores para as duas portas e pergunta qual direção eles gostariam de tomar. Depois de uma breve negociação, os jogadores/personagens escolhem a porta à direita.



Figura 33 – Varanda 1: primeiro *setting* da casa grande (tabuleiro)

A personagem de Rolo se oferece para ficar à frente dos demais do grupo e entrar pela porta. O mestre diz que está muito escuro e que a personagem só consegue ver um vulto de alguém de braços abertos. Esta caracterização do *setting* introduz um clima de suspense e os jogadores ficam se perguntando do que seria este vulto. Neste clímax narrativo é encerrada a segunda sessão.

Na semana seguinte, o mestre recomeça a narrativa com a primeira parte do tabuleiro, já conhecida pelos jogadores, lembrando a última cena e o clima de suspense. Rolo escolhe avançar pela porta, apesar de se dizer com medo. O mestre diminui a tensão ao revelar que Rolo começa a *se sentir agraciado* e que, à medida que vai entrando no cômodo, é possível ver que o vulto era de um crucifixo. Com a ajuda da Figura 35, o mestre constrói a imagem que todas as personagens passam a ver quando entram no segundo *setting*, a capela. Assim, é introduzida a segunda parte do tabuleiro (Figura 33) e são descritas pelo mestre as características físicas da capela: *bem destruída, cheiro de mofo*. Os jogadores, através da atuação com as suas personagens, demonstram alívio ao saberem que o vulto não é de um monstro ou de alguém que ofereça perigo. Rolo e Zecão, personagens masculinas, procuram demonstrar uma atitude protetora e corajosa frente às personagens femininas, Tina e Pipa.

Como a capela não tem passagem para nenhum outro lugar, só restou aos jogadores/personagens voltarem à varanda e seguirem pela porta central (cf. Figura 32). Neste momento, as personagens Tina e Pipa se dizem muito temerosas e, então, Rolo e Zecão, posicionando-se à frente delas, decidem chutar a porta

central da varanda que, segundo o mestre, estava um pouco emperrada. *A porta cai e uma grande nuvem de poeira se levanta* (fala do mestre).



Figura 34 – Capela: segundo *setting* da casa grande (tabuleiro)

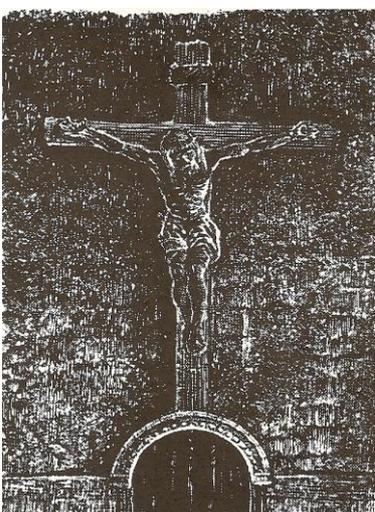


Figura 35 – Crucifixo: *setting* capela



Figura 36 – Sala de jantar 1: terceiro *setting* da casa grande (tabuleiro)

Os jogadores/personagens decidem entrar todos juntos e, segundo o mestre, deparam-se com um salão grande, muito empoeirado e com grandes teias de aranha, onde encontram uma mesa em bom estado, mas virada, e quinze cadeiras. Assim, é introduzida a terceira parte do tabuleiro: a sala de jantar 1 (Figura 36).

A personagem Tina (Renata) se diz com muito medo das aranhas que podem estar nas teias. O mestre prossegue na descrição do *setting* invocando aspectos sensoriais relacionados ao local (*cheiro de mofo*) e mostrando no tabuleiro aspectos físicos, como as portas *muito velhas*, o relógio *danificado e que, provavelmente, não funciona mais* e o armário. Em seguida, Zecão (Cláudio) propõe que a turma divida-se em dois grupos para explorarem o local e Rolo (Guilherme) aceita a sugestão do amigo assim como Pipa e Tina; esta última ressalta que teria muito medo do que poderia encontrar pelo caminho. Como eram no total seis pessoas (Tina, Rolo, Pipa, Zecão, Jaiminho e Professor), poderiam dividir-se em dois grupos de três, conforme decisão coletiva dos jogadores.

O mestre, através da sua atuação como Professor, contra-argumenta ao dizer que não seria bom o grupo dividir-se, pois poderia deparar-se com algum perigo ou até mesmo com a Rúbia; então, seria melhor que ficassem todos juntos. Rolo reelabora a sugestão de Zecão e propõe que um grupo vá por uma das portas enquanto o outro espera no salão e depois façam o mesmo na outra porta. Tina diz incisivamente que esta ideia não era boa e que concordava com o Professor. Após esta discussão, todos decidem entrar juntos pela porta à esquerda. Conforme a descrição do mestre, a entrada da porta estava muito escura e com teias de aranha que bloqueavam parcialmente a passagem. Zecão e Rolo tomam a frente e decidem queimar as teias para poderem passar. O mestre pergunta quem estava mais à frente do grupo e, como Cláudio (personagem Zecão) se apresenta, pede para que este faça um teste de habilidade menos 4. Ao lançar os dados, Cláudio não consegue tirar o número estipulado. Diante disso, o mestre narra um ataque de uma aranha viúva negra à personagem. Zecão é picado e, pela dor que começa a sentir no braço, perde um ponto de habilidade. Na sequência, o grupo entra no cômodo e é introduzida a quarta parte do tabuleiro: o quarto de hóspedes 1 (Figura 37).

A partir desta minha descrição narrativizada de como os interatores foram co-contruindo a narrativa entre as cenas apresentadas, podemos discutir a

diferença entre história, trama/enredo e narração, sugerida por Abbott (2009). As diferentes formas de narrar, no RPG, que envolvem o discurso e as mídias, são perpassadas pela noção do novo e da instantaneidade. Os jogadores atuam com suas personagens ao narrarem suas ações, explorarem aspectos de contextualização e elaborarem avaliações e o fazem sem o apoio de uma referência do passado. Tudo o que os jogadores narram e a forma como eles narram é, portanto, um ato de criação. Este ato, por sua vez, é instantâneo, gerado na própria interação. O mestre, por sua vez, mesmo que ancorado em um “esqueleto” da história – o qual podemos chamar de *enredo* ou *trama* – também apresenta maneiras específicas de narrar os eventos, descrever os *settings* e encenar as personagens. Estas formas de narrar, mais ou menos realistas, mais ou menos instantâneas, mais ou menos ancoradas nas mídias, podem ser entendidas como *narração*. Ou seja, a narração é constituída pelas formas em que o discurso narrativo se apresenta. No trabalho de preenchimento das lacunas do esqueleto da história ou do *gap* gerado entre mestre e jogadores, através da co-narração, é que se cria a história. Portanto, entendo que a história ou narrativa pode ser considerada a fusão entre narração e enredo.



Figura 37 – Quarto de hóspedes 1: quarto *setting* da casa grande (tabuleiro)

A Cena 9, a seguir, é dividida em duas sub-cenas (9-1 e 9-2). A primeira sub-cena trata da exploração do quarto *setting* por parte dos jogadores – com a ajuda do tabuleiro – e das pequenas narrativas na forma de hipóteses que surgem a partir desta exploração. Na sub-cena 9-2, os jogadores/personagens já estão em

outro *setting*, mas a situação com que se deparam leva-os a conclusões semelhantes. Desta forma, através da contextualização, os jogadores/personagens vão desenvolvendo a noção de histórias paralelas ou do que Bruner (1996) chama de *extensibilidade histórica da narrativa* e sua relação com os “pontos de virada” (Mishler, 2002; Bruner, 1996), como veremos na análise da Cena 9.

Cena 9 (sessões 3/4) – “**Isso é muito estranho**” (sub-cena 9-1) / “**Parece que aconteceu alguma coisa**” (sub-cena 9-2)

Sub-cena 9-1 (sessão 3)

turno	linha	interator	transcrição	versão em Português
1	1	Mestre	Vocês entram no quarto e a primeira coisa que chama atenção de vocês, da	
	2		visão de vocês, né, é que tem u::m...-	
	3		-ESQUELETO CAMA. ((vê no	<i>Um esqueleto na cama.</i>
2	4	Cláudio	tabuleiro))	
	5			
3	6	Intérprete	(...) HHH...	
4	7	Mestre	[Isso, hhh... ( )]	
(...)				
6	8	Renata	QUERER... ESPERAR. EU QUERER	<i>Eu quero... Espera. Eu</i>
	9		FAZER PERGUNTA. SABER POR	<i>quero fazer uma pergun-</i>
	10		QUE ESQUELETO NÃO PRÓPRIA	<i>ta. Por que o esqueleto</i>
	11		CAIXÃO? ( ) ESTRANHO.	<i>não está em um caixão?</i>
	12			<i>Isso é muito estranho.</i>
7	13	Intérprete	(...)	
8	14	Mestre	((faz expressão de dúvida))	
9	15	Mariana	PORQUE EL@ FUGIR CASA.	<i>Porque as pessoas</i>
	16			<i>fugiram dessa casa.</i>
10	17	Intérprete	(...)	
11	18	Renata	POR QUE ESQUELETO CAMA,	<i>Por que o esqueleto está</i>
	19		COMBINAR CAIXÃO.	<i>na cama? Teria estar</i>
	20			<i>enterrada em um caixão.</i>
12	21	Intérprete	(...)	
13	22	Mariana	TER ALGUM@ PROBLEMA.	<i>Deve ter acontecido</i>
	23			<i>alguma coisa.</i>
14	24	Intérprete	(...)	
15	25	Renata	VERDADE++.	<i>É verdade.</i>
16	26	Mariana	EXEMPLO, PASSAR-MAL,	<i>Por exemplo, ele pode ter</i>
	27		MORRER, CAIR <sub>ali</sub> .	<i>passado mal e ter morri-</i>
	28			<i>do e ficou ali mesmo.</i>
17	29	Intérprete	(...)	
18	30	Cláudio	OU PODER BRANCO MANDAR	<i>Ou algum branco pode ter</i>
	31		ESCRAVO MATAR.	<i>mandado matar o</i>
	32			<i>escravo.</i>

Logo no início da sub-cena 9-1, vemos de que forma a imagem do tabuleiro interfere na maneira como os participantes interagem na co-construção da história (turno 2), tornando-a mais dinâmica. Trabalhar a contextualização inicial não é papel somente do mestre. As imagens, os objetos e o tabuleiro se tornam partes fundamentais da co-narração, como já venho argumentando.

Na sequência da interação, os jogadores/personagens detêm-se em uma possível explicação para a presença do esqueleto na cama. A jogadora Renata, em princípio, demonstra o seu estranhamento e chama a atenção dos outros jogadores para aquela situação inusitada (turno 6 e 11). Mariana e Cláudio levantam possíveis motivos em formas de hipóteses (turno 16 e 18), mas a conclusão de todos era a de que *Deve ter acontecido alguma coisa* (turno 13). As conexões realizadas entre *o aqui e o agora* da narrativa com possíveis eventos de outros tempos narrativos fazem o enredo, o cenário e as personagens serem encarados em “contínua expansão” pelos jogadores. Segundo Bruner (1996), o que torna possível a expansibilidade da história são os vários pontos de virada e a forma como os encaramos. Assim como nas histórias de vida (Mishler, 2002), surgem eventos cruciais que modificam a direção da história ou a compreensão sobre as experiências (*saber por que o esqueleto não está em um caixão? ( ) Isso é muito estranho* – linhas 10 a 12). No RPG, os jogadores/personagens percorrem o tempo/espaço narrativo, a fim de levantar várias possibilidades alternativas na busca pelas pistas verdadeiras (*Porque as pessoas fugiram dessa casa* – turno 9; *ele pode ter passado mal e ter morrido, acabou ficando ali mesmo* – turno 16; *Ou algum branco pode ter mandado matar o escravo* – turno 18). Mas o caminho percorrido é tortuoso e convoca eventos passados a serem reinterpretados diante dos novos. Ou seja, no RPG, encontramos diversos pontos de virada que, por sua vez, vão conduzindo jogadores/personagens à “solução” do mistério. Entretanto, considero que, assim como as histórias contadas em conversas cotidianas, no RPG, o final pode não ser coerente ou reconhecível, mas fragmentado e incompleto (Mishler, 2002) e, até mesmo, múltiplo.

Na sequência, os jogadores/personagens exploram o *setting* através da suas ações. Rolo e Zecão decidem abrir o armário e o baú que se encontram no quarto de hóspedes 1 (Figura 37), mas não acham nada que lhes desperte interesse. Toda a turma decide voltar para a sala de jantar 1 e entrar pela porta à direita (cf. Figura 36). Quando as personagens entram no cômodo, o mestre descreve o quinto *setting* da casa grande: o quarto de hóspedes 2 (Figura 38). Este quarto na descrição do mestre e na visualização do tabuleiro é semelhante ao anterior, porém está mais limpo e com poucas teias de aranha. As personagens exploram o *setting* abrindo o armário e Zecão encontra uma espada que decide levar consigo. Rolo dá continuidade à exploração e tenta abrir o baú que, segundo ele, poderia

conter dinheiro ou algo de valor. Zecão ajuda o amigo com a espada e, quando finalmente conseguem abrir o baú, são surpreendidos por um ninho de ratazanas (Figura 39) segundo a narrativa do mestre. Neste momento, o mestre faz um teste de habilidade menos dois com o jogador Cláudio (personagem Zecão), verificando a possibilidade de a personagem matar a ratazana que o atacou com a espada. Cláudio consegue tirar a quantidade esperada no rolamento dos dados para que sua ação fosse bem sucedida.



Figura 38 – Quarto de hóspedes 2: quinto *setting* da casa grande (tabuleiro)



Figura 39 – Ratazana: *setting* quarto de hóspedes 2

Depois do breve incidente com a ratazana, a turma decide voltar à sala de jantar 1 e continuar percorrendo a casa grande. As últimas opções de passagem seriam as duas portas centrais (cf. Figura 36) que, conforme o mestre, deveriam abrir um mesmo cômodo. Assim, Rolo escolhe a porta da esquerda e toma a frente do grupo, entrando no sexto *setting*: a sala de jantar 2 (Figura 40). O mestre descreve a sala de jantar 2, ressaltando que esta só não era maior que a sala de jantar 1 pela presença de alguns quadros na parede de frente para as portas.

Segundo o mestre, no quadro maior da sala de jantar 2, havia a imagem de um homem mais velho, em *pose imponente*; nos três outros quadros menores da sala havia as imagens de uma senhora, uma moça e um rapaz, respectivamente. Enquanto estavam na sala de jantar 2, os jogadores passam a sentir/ouvir uma vibração/barulho. Desta forma, é encerrada a terceira sessão.



Figura 40 – Sala de Jantar 2: sexto *setting* da casa grande (tabuleiro)

A sub-cena 9-2 apresenta o início do jogo da quarta sessão. Neste momento, veremos como os jogadores planejam as ações das personagens frente às novidades da contextualização utilizando um pensamento estratégico. Veremos, também, de que forma novas pistas podem ser interpretadas como pontos de virada que corroboram ou trazem outras perspectivas em relação aos eventos anteriores.

Sub-cena 9-2 (sessão 4) - **“Parece que aconteceu alguma coisa”**

turno	linha	interator	transcrição	versão em Português
19	32	Mestre	Vocês lembram mais ou menos, né,	
	33		onde vocês estavam. Vocês estavam	
	34		nessa sala aqui, (aquela) que tinha a	
	35		imagem nos quadros. (Os quadros ti-	
	36		nham a figura de) um homem, né, um	
	37		homem mais velho, (numa posição)	
	38		forte assim ((faz pose do homem)),	
	39		tinha: uma mulher, né, uma menina...	
	40		isso. Aparentemente, (isso). É:... vo-cês	
	41		ouviram um barulho de um, de um,	
	42		como se fosse uma cadeira, né,	
	43		rangendo, lembra? Como se fosse uma	
			cadeira de balanço...	
(...)				
20	44	Murilo	[TOD@ APAGAR,] SÓ UM	<i>Todos apagam suas velas</i>
	45		VELA <sub>acesa</sub> , TOD@ JUNTO.	<i>e só o primeiro fica com a</i>
	46			<i>ela acesa e vai todo</i>
	47			<i>mundo andando junto.</i>

21	48 49 50	Renata	PORQUE ECONOMIZAR, GUARDAR, CONCORDAR+ EL@.	<i>Porque assim a gente economiza. Vamos guardas as velas. Eu concordo com ele.</i>
(...)				
22	51 52 53	Cláudio	[ESCOLHER DIREÇÃO.] [DIREITA, ESQUERDA, SUBIR?]	<i>Mas ainda temos que escolher uma direção. Direita, esquerda ou subir?</i>
(...)				
23	54 55 56	Cláudio	EL@ ((Mestre)) FALAR TER CASA ESCADA, [ESCOLHER LADO, EU ESCOLHER PORTA+.]	<i>Ele disse que na casa tem uma escada, mas eu prefiro entrar pela porta.</i>
24	57 58 59 60	Renata	[EL@ ((Guilherme)) SEGUIR CORREDOR, R-O-L-O SEGUIR, EU ACEITAR, POR QUE ESCOLHER?]	<i>O Rolo quer seguir o corredor e subir, e aceito a idéia dele, por que você quer escolher outro?</i>
25	61	Intérprete	[° ( ) °.]	
26	62	Guilherme	SUBIR <sub>escada</sub> .	<i>Eu quero subir a escada.</i>
27	63	Mariana	SUBIR <sub>escada</sub> .	<i>Eu quero subir a escada.</i>
(...)				
28	64 65 66 67	Murilo	[NÓS ANTES CADEIRA <sub>balanço</sub> ] BARULHO ALI PORTA, BARULHO ALI.	<i>Antes nós ouvimos o barulho da cadeira de balanço, acho que o barulho vem ali da porta.</i>
(...)				
29	68 69	Cláudio	SENTIR SUBIR TER LONGE VIBRAÇÃO.	<i>Se subirmos, vamos ficar longe da vibração.</i>
(...)				
30	70	Mestre	° Gostei°... hhh...	
31	71	Auxiliar	[São muito estratégicos. Hhh... Caraca ( )]	
(...)				
32	72 73	Mestre	[CSI <sup>16</sup> aqui... hh...] ((comentário não direcionado))	
(...)				
33	74 75 76 77 78 79 80 81	Mestre	Bate nos olhos assim, pra ver se você tá viajando assim, mas você realmente, aí vocês também começam a notar... Começam a notar que a cadeira lentamente começa a balançar... O novelo de lã começa a desenrolar, começa a desenrolar sozinho assim, e começa a aparecer uma imagem na cadeira.	
34	82 83	Mariana	MEDO++ <sup>expressão de medo</sup> !((olha para os jogadores)).	<i>Estou com medo!</i>
35	84 85	Mestre	É de uma mulher, [aparentando uns trinta anos assim...]	
36	86	Renata	[FANTASMA+.]	<i>É um fantasma.</i>
(...) <sup>17</sup>				
37	87 88 89 90 91	Mestre	E quando você ((Guilherme)) vai se aproximando você começa a entender o que ela tá murmurando, né, o que ela tá falando. Ela fala- ela fala um negócio- fala mais ou menos assim.	

<sup>16</sup> CSI: Crime Scene Investigation (no Brasil: CSI: Investigação Criminal) é uma popular série dramática estadunidense centrada nas investigações do grupo de cientistas forenses que desvendam crimes e mortes em circunstâncias misteriosas e pouco comuns.

<sup>17</sup> Idem nota de rodapé 13.

92			Fala pra ele ((pede para intérprete	
93			direcionar para Guilherme)). É::	
94			“Minha filhinha.” Aí ela levanta e	
95			olha pra ele assim. Exatamente pra	
96			ele. “Você viu minha filhinha?... Alguém daqui viu minha filhinha?”	
(...)				
38	97	Mariana	CONVERSAR.	<i>O que vocês acham?</i>
39	98	Murilo	[QUERER SABER ONDE.]	<i>Ela quer saber onde a filha</i>
	99			<i>está.</i>
40	100	Guilherme	PODER. [EU NÃO-SABER.]	<i>Pode ter acontecido algo</i>
	101			<i>mesmo. Eu não sei da filha</i>
	102			<i>dela.</i>
41	103	Intérprete	(...)	
42	104	Mestre	Aí, a cadeira pára, né, (o movimento)	
	105		pára e só tem a chuva caindo lá fora	
	106		chu:::, o que dá um aspecto meio	
	107		sombrio, meio triste no ambiente,	
	108		pesado.	
43	109	Cláudio	TRISTE, DENTRO, TRISTE?	<i>Ficou triste dentro da casa?</i>
44	110	Intérprete	(...)	
45	111	Renata	PARECER COISAS TRISTE,	<i>O lugar ficou triste, pesado,</i>
	112		PESAD@, ACONTECER	<i>me parece que aconteceu</i>
	113		ALGUMA COISA.	<i>alguma coisa.</i>

O mestre inicia a co-narração através da recontagem da sessão anterior, reposicionando os jogadores/personagens no sexto *setting* (linhas 32 a 39) e explorando situações que devem chamar a atenção das personagens e motivar suas ações (linhas 40 a 43). Os jogadores/personagens narraram suas ações, baseados em um pensamento estratégico relacionado a outros aspectos da contextualização (turnos 20 e 21). O mestre indica que o barulho/vibração parece vir da porta à direita da sala de jantar 2 (Figura 40), e, quando as personagens decidem, então, entrar por esta porta, deparam-se com o sétimo *setting*: o corredor 1 (Figura 41). Do turno 22 ao 32, os jogadores/personagens decidem qual caminho seria melhor percorrer também baseados em estratégias de como iriam poder explorar as novidades da contextualização elaboradas pelo mestre (*acho que o barulho vem ali da porta; Se subirmos, vamos ficar longe da vibração – turnos 28 e 29*). A auxiliar e o mestre fazem avaliações sobre as ações dos jogadores/personagens (turnos 30 a 32), fazendo emergir aspectos intertextuais (*CSI aqui... hh... – linha 72*).

Os jogadores/personagens, conforme decisão conjunta, dirigem-se à porta à direita do corredor 1 (cf. Figura 41) e entram no oitavo *setting* da casa grande: a sala de costura (Figura 42). O mestre descreve o local com a ajuda do tabuleiro e ressalta a presença da cadeira de balanço, das agulhas e da linha de tricô. Em

seguida, o mestre focaliza a percepção de Rolo de que a cadeira de balanço começa a se mexer sozinha.



Figura 41 – Corredor 1: sétimo *setting* da casa grande (tabuleiro)

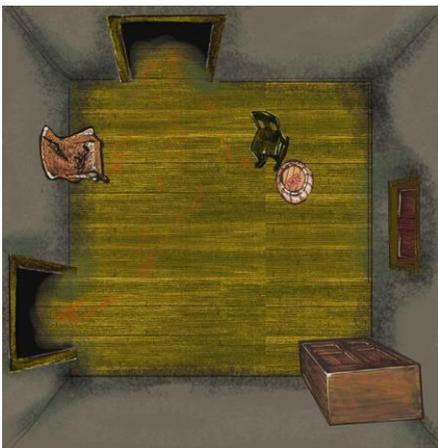


Figura 42 – Sala de costura: oitavo *setting* da casa grande (tabuleiro)

A partir do turno 33, mestre e jogadores co-constroem a cena do aparecimento de uma figura feminina na cadeira de balanço (Figura 43). A nova personagem NPC é interpretada pelo mestre através do uso do discurso direto (linhas 93 a 96), promovendo uma maior tensão e realismo à cena. A partir da contextualização elaborada pelo mestre (linhas 77 a 81, turno 35), Pipa e Tina vão narrando suas emoções (*Estou com medo!* – turno 34) e conclusões (*É um fantasma* – turno 36). Os jogadores reafirmam a noção de que histórias paralelas povoam o espaço/tempo narrativo que estão experienciando (Bruner, 1996; Bridgeman, 2009) através dos seus questionamentos (*O que vocês acham?* – turno 38; *Ficou triste dentro da casa?* – turno 43), conclusões (*Pode ter acontecido algo mesmo. Eu não sei da filha dela* – turno 40) e avaliações (*O lugar ficou*

*triste, pesado, me parece que aconteceu alguma coisa* – turno 45). Desta forma, a expansão da história é contínua e vai sendo trabalhada à medida que os novos personagens, *settings* e objetos vão sendo inseridos no cenário. Os posicionamentos estratégicos que invadem o narrar na busca de solução para o(s) evento-problema(s) (acrescento os -s porque, ao longo do processo, já surgiram outros problemas situados nas histórias paralelas) são, eminentemente, colaborativos. A colaboração, que envolve a solução de problemas e caracteriza a co-narração no RPG também pode ser encarada como resultado da constante busca pelo impacto da audiência (Ochs, Smith e Taylor, 1989; Sacks, 2007 [1984]; Duranti, 1986; Mishler e Clark, 2001). Ou seja, os participantes utilizam diferentes formas de narrar esperando que estas causem uma reação nos demais interlocutores, gerando, assim, respostas complementares. O entrelaçar das ações e reações narrativas é o que forma a teia discursiva.



Figura 43 – Mulher da cadeira de balanço: NPC *setting* sala de costura

Voltando à casa grande, depois que a mulher da cadeira desapareceu, os jogadores/personagens decidem abrir o armário do quarto de costura (cf. Figura 42), mas não encontram nada que os interesse, exceto pela grande quantidade de poeira e algumas roupas e tecidos velhos. Então, os aventureiros decidem sair do cômodo pela outra porta que dava para a varanda 2 (Figura 44) e, assim, deparam-se com o quintal ou a parte dos fundos da casa grande. Como ainda chovia muito, os jogadores/personagens entram pela porta à esquerda, no final da varanda 2. Ao entrarem por esta porta, visualizam o décimo *setting*: a cozinha (Figura 45).



Figura 44 – Varanda 2: nono *setting* da casa grande (tabuleiro)



Figura 45 – Cozinha: décimo *setting* da casa grande (tabuleiro)

O mestre descreve o local em seus aspectos sensoriais – *cheiro de podre* – e, com a ajuda do tabuleiro, em seus aspectos físicos – uma janela grande de onde se pode ver a chuva, presença de armários, pia, mesa, sacos de mantimentos e outras *quinquilharias*. Neste momento, o mestre pede que todos os jogadores façam um teste de percepção, com habilidade menos três, no rolamento dos dados. Como Cláudio e Mariana não tiram a quantidade necessária para que notassem o que irá ocorrer na cena, o mestre pede que os mesmos fechem os olhos, de modo que somente Renata, Guilherme e Murilo poderiam ver a interpretação naquele momento. Tina, Rolo e Jaiminho, respectivamente, segundo a narrativa do mestre, percebem a presença de um gato preto (Figura 46) na janela que os encara de maneira sinistra e balança a cabeça como se estivesse dizendo um “não”. As personagens assustam-se e decidem não tocá-lo por supor que o gato pode-lhes

fazer algum mal. Tina relaciona o aparecimento do gato a alguma feitiçaria. Pipa e Zecão (Mariana e Cláudio) não acompanharam essa parte da história e voltam à cena assim que o mestre diz que o gato pula da janela e sai correndo na chuva.



Figura 46 – Gato preto: *setting* cozinha

Os jogadores/personagens decidem não explorar o *setting* vasculhando os armários, pois, conforme a contextualização do mestre, o cheiro de podre é muito forte e, nos sacos, só se veem batatas e farinha estragadas. Assim, a turma toda sai da cozinha pela primeira porta à esquerda da porta pela qual entrou (cf. Figura 45) e passa para o décimo primeiro *setting* da casa grande: o corredor 2 (Figura 47). Ao percorrerem este corredor, que também não lhes oferecia nenhuma novidade, viraram obrigatoriamente à direita e, então, perceberam que haviam voltado ao corredor 1 (Figura 41). Desta forma, o mestre mostra aos jogadores/personagens como estes acabaram percorrendo todo o primeiro andar da casa grande, completando o tabuleiro do primeiro andar (cf. Figura 48).



Figura 47 – Corredor 2: décimo primeiro *setting* da casa grande (tabuleiro)

Ao encerrar a exploração do primeiro andar da casa grande, os interatores passaram ao segundo andar através da decisão conjunta de que deveriam continuar à procura de mais “pistas”. O momento em que os personagens sobem a escada

(localizada no corredor 1) e deparam-se com estas novas pistas, que servem para corroborar ou reformular as “teorias” já elaboradas sobre o enigma, é apresentado na Cena 10. Esta cena é dividida em duas sub-cenas. Na sub-cena 10-1, os jogadores/personagens fazem conexões entre antigas e novas contextualizações e avaliam seus posicionamentos frente a isso. Na sub-cena 10-2, apesar de as conexões continuarem presentes, focalizaremos as avaliações que os adolescentes fazem uns dos outros nos diferentes enquadres, ora atuando como personagens ora como jogadores.



Legenda – Como os personagens/jogadores percorreram o 1º andar da casa grande:

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| 1 – Varanda              | 7 – Corredor 1                            |
| 2 – Capela               | 8 – Sala de costura                       |
| 3 – Sala de Jantar 1     | 9 – Varanda 2                             |
| 4 – Quarto de hóspedes 1 | 10 – Cozinha                              |
| 5 – Quarto de hóspedes 2 | 11 – Corredor 2 (volta para o corredor 1) |
| 6 – Sala de jantar 2     |   |

Figura 48 – Ordem em que os *settings* do primeiro andar da casa grande (tabuleiro) foram percorridos pelos personagens/jogadores

Cena 10 (sessões 4/5) – “**Aquela mulher da cadeira!**” (sub-cena 10-1) / “**É sério! O****Rolo te abandonou!**” (sub-cena 10-2)

## Sub-cena 10-1 (sessões 4/5)

turno	linha	interator	transcrição	versão em Português
1	1	Renata	E-S-C-A-D-A.	<i>Vamos pela escada.</i>
(...)				
13	2	Mestre	Tá, vocês:: vão subindo a escada. Ela é batAnte velha assim, bastante velha, bastante acabada. Quando vocês vão subindo ela começa a ranger.	
	3			
	4			
	5			
14	6	Mariana	VIBRAÇÃO-BALANÇAR.	<i>A escada tá balançando.</i>
(...)				
17	7	Mestre	Assim que vocês vão subindo vocês dão de cara- alguma coisa que dá um susto em vocês assim, vocês veem um casal junto, só que logo vocês começam a visualizar que é um: que é um quadro. O homem é aquele homem forte daqui. ((aponta o tabuleiro – sala de jantar 2)) E a mulher, ela tá com um vestido azul, parece ter uns trinta e poucos anos...	
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
18	17	Renata	[AQUEL@, CADEIRA.]	<i>Aquela mulher da cadeira!</i>
	18	Mestre	Isso, isso, [lembra bastante (o que era a mulher da cadeira).]	
	19			
20	20	Mariana	[LEMBRAR+, CADEIRA.]	<i>Sei quem é! Da cadeira!</i>
21	21	Cláudio	[CADEIRA+.]	<i>É a da cadeira!</i>
(...)				
27	22	Mestre	Era mais ou menos isso daqui ((mostra gravura do quadro)).	
	23			
28	24	Guilherme	AZUL VESTIDO, EL@	<i>Olha o vestido, é a mulher da cadeira.</i>
	25		CADEIRA <sub>balanço</sub> . ((aponta figura))	
(...)				
38	26	Mestre	Vocês olham assim e dá pra um corredor. Um corredor sombrio, escuro, aonde vocês veem três portas.	
	27			
	28			
(...)				
55	29	Mestre	(Vocês querem vir aqui?) Tá. Vocês vão até lá. Esse quadro, né. ((aponta gravura)) Esse quadro, só que quando vocês se aproximam vocês sentem um pouco- uma coisa um pouco estranha. Parece, que o quadro tá um pouco mais novo. Como se tivessem rejuvenescido, como se tivesse voltado. E nesse andar aqui, nesse piso, tudo parece estar mais conservado do que o resto da casa. O corredor, a madeira... Parece estar tudo bem melhor do que está o resto da casa. Ainda velho, ainda envelhecido, ainda, porÉm, melhor do que o outro andar. E aí? Vocês (vão fazer o quê?). ((aponta o tabuleiro)).	
	30			
	31			
	32			
	33			
	34			
	35			
	36			
	37			
	38			
	39			
	40			
	41			
	42			
	43			
(...)				
78	44	Mariana	EU CURIOS@ NOV@ LUGAR,	<i>Eu estou curiosa em por que está mais conservado... mas deixa para lá.</i>
	45		DEIXAR+.	
	46			

Logo no início desta cena, vemos de que forma a jogadora Mariana co-constrói, apoiando-se no mestre, a contextualização da ação de subir a escada (*Quando vocês vão subindo ela começa a ranger* – turno 13; *A escada tá balançando* – turno 14). Mais uma vez, vemos como o caráter interativo do RPG pode ser entendido na colaboração entre os interatores, a qual envolve ação e reação.

Na continuidade, o mestre utiliza, ainda, o tabuleiro do primeiro andar da casa para construir o novo setting em que os personagens encontram-se (*vocês começam a visualizar que é um: que é um quadro. O homem é aquele homem forte daqui. ((aponta o tabuleiro – sala de jantar 2)) E a mulher, ela tá com um vestido azul, parece ter uns trinta e poucos anos... – linhas 10 a 15)* com o auxílio de mais uma imagem (turno 27, Figura 49). Instantaneamente, os jogadores/personagens fazem mais um *link*, juntando uma nova “peça” da contextualização ao resto da visualização da história paralela que vai sendo formada (turnos 18, 20, 21 e 28). Na narração do mestre que segue, surgem mais novidades em termos de avaliação (*vocês sentem um pouco- uma coisa um pouco estranha* – linhas 32 e 33) e orientação (*que o quadro tá um pouco mais novo – linhas 33 e 34; tudo parece estar mais conservado do que o resto da casa. O corredor, a madeira... – linhas 37 e 38*). Estas têm por objetivo causar impacto e reação da audiência, assim como as perguntas sobre a tomada de ação (*E aí? Vocês (vão fazer o quê?)* – linhas 42 e 43). Uma das respostas é a avaliação que Mariana faz de si mesma e o seu posicionamento frente à situação (*Eu estou curiosa em por que está mais conservado... mas deixa para lá* – turno 78). Neste momento, é inserida mais uma parte do tabuleiro: o corredor 3, que faz parte do segundo andar da casa (Figura 50).

A visualização processual das histórias paralelas pode ser comparada a um quebra-cabeça e envolve as conexões realizadas pelos jogadores/personagens entre a contextualização que vai sendo apresentada e as personagens NPCs (menininha, moça e garoto negro, homem do quadro, mulher da cadeira de balanço). A compreensão dos elementos de contextualização como “peças” deste quebra-cabeça (orientação realizada pelo mestre) também é ancorada no uso das imagens e objetos. Esta forma de co-narração nos remete ao conceito de *letramento visual* (Hughes, 1998; Reily, 2003) e de utilização das *multissemioses*

nas mais diversas práticas de letramentos (Soares, 2002; Moita-Lopes e Rojo, 2004).

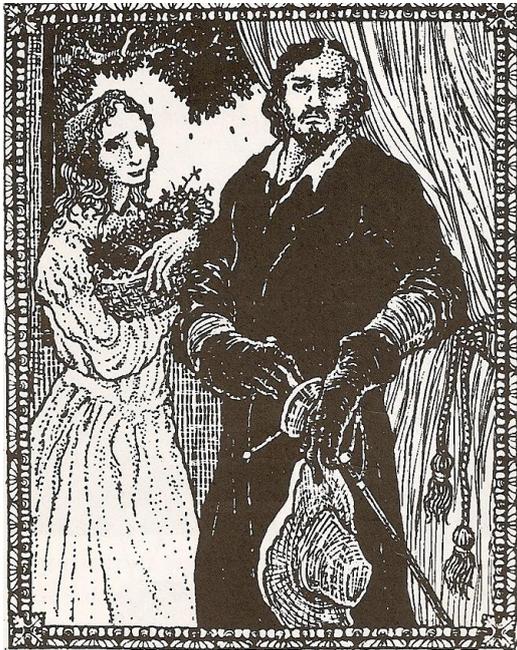


Figura 49 – Quadro do casal: *setting* corredor 3

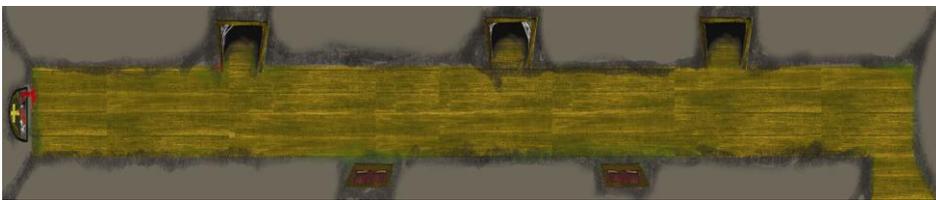


Figura 50 – Corredor 3: décimo segundo *setting* da casa grande (tabuleiro)

Depois de observarem o corredor do segundo andar e o quadro com o casal, e o modo como estes pareciam mais conservados em relação ao primeiro andar da casa, os jogadores/personagens escolheram, coletivamente, entrar em uma das portas. A porta escolhida foi a do início do corredor que dava para o quarto de solteiro 3, décimo terceiro *setting* da casa grande a ser explorado (Figura 51). A sub-cena 10-2 é localizada neste *setting*, como veremos a seguir.



Figura 52 – Quarto de solteiro 3: décimo terceiro *setting* da casa grande (tabuleiro)

Sub-cena 10-2 (sessão 5) - “É sério! O Rolo te abandonou!”

turno	linha	interator	transcrição	versão em Português
89	59	Mestre	Você puxa a cômoda. ((faz o gesto de puxar gaveta)) Sai meio agarrado, mas sai. Tá bem- apesar de velho, você vê que tá boa ainda. Vocês veem é::, como eu posso dizer... uma armadura de couro, um corselete, como se fosse uma roupa de couro que as pessoas usavam como proteção... Que são várias camadas assim (de couro de boi) pra ficar protegido. Porém, tá meio puído, puído, tá envelhecido, vocês viram também botas... ((espera intérprete))	
90	71	Renata	B-O-T-A?	<i>Bota?</i>
91	72	Mestre	Bota, isso. ( ) também envelhecidas. Pa- parece uma roupa de alguém, em-fim... ou que tinha algum envolvimento militar ou que gostava de: de: disso assim, (que gostava de combate). De hOmem, é era de um homem (porque um-lher não se envolvia com isso naquela época).	
(...)	73			
95	80	Renata	ESPERAR, EU ACHAR NÃO-SER POR QUE HOMEM FOTO CASAL, ESS@ QUARTO PARECER SOLTEIRO, PODER OU FILH@... ((aponta para Cláudio))	<i>Espera, você não entendeu. Eu acho que esse não é o homem da foto, porque ele é casado, esse quarto parece de solteiro, pode ser de um filho ou...</i>
(...)	81			
(...)	82			
(...)	83			
(...)	84			
(...)	85			
(...)	86	Cláudio	PEGAR <sub>espada</sub> OU ARMA? ((pergunta pra Renata e Mariana))	<i>Vamos pegar a espada ou a arma?</i>
97	87			
97	88	Intérprete	(...)	
98	89	Mariana	ESPADA.	<i>A espada.</i>
(...)	89			
103	90	Mariana	VOCÊ MEDO? ((pergunta para Cláudio)) PARECER EL@ PEGAR ARMA, ANDAR <sub>casa</sub> . ((fala para Renata referindo-se a Cláudio))	<i>Você não tem medo? Ele vai pegar a arma para nos proteger enquanto andamos pela casa.</i>
(...)	91			
(...)	92			
(...)	93			

<sup>18</sup> Idem nota de rodapé 13.

142	94	Mestre	Não, o Rolo também “Então, deixa que eu pego”. O Rolo veio lá e pegou, o Rolo pegou. Ele já tinha uma espada também, (acho que) ele já tinha uma espada, mas tudo bem. Ele pegou as duas assim ((faz gestos de como segurasse duas espadas, uma em cada mão)) Mas o Rolo já não tinha uma antiga, lá do rato que matou o rato, aí ele passou pro Jaiminho, passou pro Jaiminho a espada, uma espada. Pro Jaiminho ((mostra o boneco do Jaiminho para jogadores)) E aí?	
(...)				
146	107	Renata	((falando com o mestre)) ESPERA, PORQUE ROLO DAR ESPADA JAIMINHO, S-E NÃO-GOSTAR JAIMINHO? EL@ MELHOR AMIG@ ZECÃO JUNTO. DAR ESPADA, POR QUE?... ((falando com Cláudio)) [SÉRIO! ROLO <sub>3s</sub> LARGAR <sub>2s</sub> !]	<i>Espera. Porque que o Rolo deu a espada pro Jaiminho se eles não se dão muito bem? O Zecão que é o melhor amigo dele, que está sempre junto. Deu a espada pro Jaiminho pra quê?... ((para Cláudio)) É sério! O Rolo te abandonou!</i>
	108			
	109			
	110			
	111			
	112			
	113			
	114			
	115			
	116			

Dos turnos 89 a 95, mestre e jogadores/personagens dão sequência à narrativa fazendo conexões entre os aspectos da orientação (turnos 89 e 91) e a relação com os personagens da história paralela (turnos 90 e 95). Mais à frente, as personagens/jogadores direcionam suas ações de forma estratégica (turnos 96 a 98 e 103), relacionando-as aos objetos imaginários do *setting* que se apresentam na imagem do tabuleiro (espada e arma no quarto de solteiro 3, Figura 51). Mariana avalia a ação do personagem Zecão, através da pergunta sobre o estado emocional deste próprio personagem (*Você não tem medo?* – linha 90).

O mestre interfere nas ações dos jogadores/personagens através da sua atuação como um personagem PC (Rolo, de um jogador que havia faltado à sessão). A jogadora Renata, através da atuação como Tina, utilizando o discurso direto (linha 123 e 124), questiona o posicionamento do mestre na sua atuação como Rolo (*Porque que o Rolo deu a espada pro Jaiminho?* – linhas 107 a 109). Apoiada no *background* dos personagens, Renata faz uma série de avaliações, inclusive de forma encaixada, que sustentam a sua discordância (*eles não se dão muito bem; O Zecão que é o melhor amigo dele*). O encaixamento da avaliação, assim como o uso do discurso direto, é percebido através da utilização do aumento na amplitude da sinalização (Libras) que corresponde à elevação da entonação (*SÉRIO! ROLO <sub>3s</sub>LARGAR<sub>2s</sub>!*), como também pelo posicionamento do corpo que

alterna entre o mestre e Cláudio (Zecão). Segundo Lodi (2004), estas são marcas específicas da língua de sinais, utilizadas durante a narração, que apontam para a alternância da atuação em diferentes papéis, como narrador e personagens. Estas marcas também podem ser encaradas como fundamentais no entendimento da laminação de enquadres que constituem a situação interacional, operando como pistas de contextualização que apontam, neste caso, para a alternância da atuação como jogador e personagem. Olhando para as avaliações, realizadas por Mariana e Renata nesta cena, assim como ocorreu também em outros momentos, percebo como elas sinalizam diferentes posicionamentos ou *footings* dos interatores durante a interação que, por sua vez, alternam entre o enquadre de jogo e o enquadre de teatro/encenação.

Depois de decidirem sair do quarto 3 levando os objetos que encontraram (arma e espada), os aventureiros entram no quarto de solteiro 4 (Figura 52), *setting* onde se passa a Cena 11, a seguir.

Cena 11 (sessão 5) – “Você falou sobre um cordão...”				
turno	linha	interator	Transcrição	versão em Português
1	1	Mestre	Vocês entram nesse quarto. Esse quarto parece ser o quarto mais bem mobiliado, mais bem decorado da casa. É um dos poucos quartos que não tá com cheiro ruim assim, tem um cheiro relativamente sua:ve vamos dizer assim.	
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
2	7	Mariana	ESTRANH@!+	<i>Que estranho.</i>
3	8	Renata	ESTRANH@! PORQUE OUTR@S	<i>Muito estranho. Porque</i>
	9		TER LIXO, QUEBRAD@ TUDO,	<i>nos outros cômodos sem-</i>
	10		ESS@ NÃO.	<i>pre tem lixo, as coisas</i>
	11			<i>estão quebradas e só</i>
	12			<i>nesse que não.</i>
(...)				
6	13	Mestre	É... Essa cama tá boa, em boas condições. Aqui você vê um espelho, uma mesinha com um espelho em cima. Em cima aqui tem um cordãozinho. Tem um baú no outro canto. E um armáriozinho. Tudo, relativamente em boas condições. E aí?	
	14			
	15			
	16			
	17			
	18			
	19			
7	20	Cláudio	FALAR CORDÃO, FALAR SOBRE	<i>Você falou sobre um</i>
	21		[CORDÃO...]	<i>cordão...</i>
8	22	Intérprete	(...)	
9	23	Mariana	[ONDE?] CORDÃO ONDE?	<i>Onde? Onde está o</i>
	24			<i>cordão?</i>
(...)				
28	25	Mariana	PODER SEU, PODER.	<i>Pode pegar pra você.</i>
29	26	Renata	PEGAR <sub>cordão</sub> VOCÊ.	<i>Não, pega você.</i>
30	27	Mariana	PEGAR. BRILHAR!	<i>Eu pego. Nossa, como ele</i>
	28			<i>brilha!</i>
31	29	Intérprete	(...) Hh...	
32	30	Renata	APROXIMAR <sub>vela</sub> CORDÃO.	<i>Aproxima a vela do</i>
	31			<i>cordão para enxergar</i>

	32			<i>melhor.</i>	
(...)	41	33	Cláudio	EU PEGAR, EL@S: PARAR! ((para mestre))	<i>Eu ia pegar quando elas falaram: Para!</i>
	42	34			
	42	35	Mariana	CERTO, PARAR! ((para Cláudio))	<i>Isso mesmo. Para!</i>
(...)	50	36	Mestre	Tá, você a Pipa. Você foi lá, foi	
		37		andando pra lá... ((joga os dados atrás	
		38		de um papel)) Tá. Quando você veio	
		39		aqui pra pegar o cordão, você teve uma	
		40		sensação estranha assim-	
	51	41	Mariana	((bate na mesa e faz expressão de	
		42		indignação))	
	52	43	Cláudio	[Hhh...]	
	53	44	Mestre	[Hhh...] Você olhou no espelho, nesse	
		45		espelho aqui de frente, você viu um	
		46		rosto, o rosto da menina, daquela	
		47		menina, a loira, a menina loira=	
	54	48	Cláudio	[=MESM@.]	<i>É a mesma menina.</i>
	55	49	Renata	[SABER.]=	<i>Eu sei.</i>
	56	50	Mestre	=ela olhou pra você assim e meio que	
		51		lacrimejou o olho dela, a face dela e foi	
		52		sumindo...	
	57	53	Auxiliar	Hh... a cara da Mariana! Hhh...	
	58	54	Mariana	SUSTO!	<i>Que susto que eu levei!</i>
(...)	66	55	Mestre	Hhh... Mas eu tenho que destacar que	
		56		foi só ela que viu, ninguém mais viu	
		57		nada...	
(...)	78	58	Renata	O-QUE ACONTECER? ((dirige-se a	<i>Mas o que aconteceu?</i>
		59		Mariana))	
	79	60	Intérprete	(...)	
	80	61	Mestre	Isso... Hh...	
	81	62	Mariana	OLHAR ESPELHO, MENINA	<i>Quando eu olhei no</i>
		63		CHORAR, SUMIR.	<i>espelho apareceu uma</i>
		64			<i>menina chorando, e logo</i>
		65			<i>depois sumiu.</i>
	82	66	Intérprete	(...)	
	83	67	Renata	ONDE?	<i>Onde?</i>
	84	68	Intérprete	(...)	
	85	69	Mariana	VIR.	<i>Vem que eu te mostro.</i>
(...)	93	70	Renata	OLHAR, NÃO-TER.	<i>Eu estou olhando, não</i>
		71			<i>tem nada aqui.</i>
	94	72	Intérprete	(...)	
	95	73	Auxiliar	Hhh...	
	96	74	Mariana	VOCÊ PRÓPRI@ PEGAR CORDÃO!	<i>Então pega o cordão você</i>
		75		((expressão de indignação))	<i>mesma!</i>
	97	76	Intérprete	(...) [Hh...]	
	98	77	Mestre	[Hhh...]	
(...)	102	78	Mestre	[((dá o cordão para Renata))]	
	103	79	Renata	[Ai, que lindo!] ((mostra o cordão para	
		80		Mariana))	
	104	81	Intérprete	(...) [Hhhh...]	
	105	82	Mestre	[Hhhh...]	
	106	83	Auxiliar	[Hhhh...]	
(...)	146	84	Mestre	Aí tem uma foto da menina.	

147	85	Intérprete	FOTO MENINA LOIRA DENTRO.	<i>Tem uma foto da menina loira dentro do pingente.</i>
	86			
148	87	Renata	*SIM* ((fica olhando dentro do pingente concentrada)).	<i>Entendi.</i>
	88			
149	89	Mestre	(É, de verdade não tem, mas <b>finje</b> que tem.)	
	90			
150	91	Intérprete	<b>IMAGINAR</b> FOTO MENINA LOIRA DENTRO. Hhh...	<i>IMAGI::NA que tem uma foto da menina loira dentro do pingente.</i>
	92			
	93			
151	94	Renata	[Hhh...]	
152	95	Cláudio	[Hhh...]	
153	96	Mariana	[Hhh...]	
154	97	Mestre	[Hhh...]	
155	98	Auxiliar	[Hhh...]	
	(...)			
177	99	Renata	((olha dentro do pingente)) MENINA BONIT@ LOIRA, EU ACHAR	<i>Eu acho que a menina loira da foto é filha daquela mulher da cadeira de balanço que fica perguntando: “Você viu minha filha?”</i>
	100		FILH@ AQUELA MULHER	
	101		CADEIRA <sub>balanço</sub> , PERGUNTAR: “VER	
	102		FILH@+?”.	
	103			
	104			

Nesta cena, também percebemos os enquadres de jogo / narrativo e de encenação/teatro operando. Porém, identificamos um terceiro enquadre que passa a fazer parte desta laminação: o de comédia/piada.

Na exploração de alguns aspectos da contextualização do novo *setting* (turnos 1 a 3; 6 a 9), através da co-narração entre mestre e jogadores, é introduzido um novo objeto medidor: o cordão (Figura 53). Dos turnos 28 a 32, podemos ver como Renata e Mariana instauram o enquadre de encenação/teatro, atuando com as suas personagens no espaço/tempo próprios da história. Elas dirigem-se uma a outra fazendo avaliações (*Nossa, como ele brilha!* – turno 30), atuando como Tina e Pipa, utilizando, para isso, os objetos mediadores (vela e cordão). Cláudio retoma o enquadre de jogo ao narrar para o mestre a ação das personagens no passado (turno 41), mas, imediatamente, Mariana retoma o enquadre de encenação dirigindo-se a Cláudio, ou melhor, a Zecão (turno 42). Esse vai e vem de enquadres se intensifica quando Mariana, através da utilização de expressões faciais e falas na atuação como *Pipa* (turnos 51 e 58), arranca risos dos interatores (turnos 52, 53 e 57), fazendo emergir o enquadre de comédia. No turno 66, o mestre, ao marcar a posição de cada personagem dentro do mundo ficcional, faz desencadear uma sequência interacional entre Mariana e Renata que opera fundamentalmente no enquadre do teatro (turnos 78 a 85; 93 a 98). Para isso, as interatrizes dirigem-se uma a outra utilizando, predominantemente, o discurso direto. O enquadre de comédia/piada volta a operar, provocando os risos

dos interatores através destas atuações. O auge da cena situa-se no momento em que o paradoxo da relação realidade/ficção, característica do RPG, é evidenciado pelo mestre (turno 149). Assim como no teatro, as referências da narrativa criada no RPG estão situadas no mundo ficcional, mas se apresentam como se fossem reais. Isto nos remete ao último apontamento de Bruner (1996) sobre o “complexo mundo das realidades narrativas”. Em todas as narrativas, sejam elas reais/factuais ou ficcionais, há o que o autor chama de *ambiguidade da referência*. Ou seja, ao narrar, transformamos fatos, personagens e objetos em funções de significação que não são passíveis de testes ou certificações. Considero que – assim como no faz-de-conta, no teatro, no cinema, na publicidade, nos livros e nos jornais – a forma como as narrativas são construídas no RPG nos fazem perceber esta ambiguidade.

A continuidade ao terceiro ato é dada enquanto os jogadores/personagens terminam de percorrer o segundo piso da casa grande. Ao saírem do quarto de solteiro 4, Tina e sua turma vão para o último cômodo da casa que ainda não era conhecido: o quarto de casal (Figura 54). Neste *setting*, eles se depararam com dois esqueletos na cama de casal que, segundo o mestre, estavam ainda com roupas puídas e se assemelhavam a um homem e uma mulher. Os jogadores/personagens seguem fazendo conexões e inferências sobre o que encontraram neste cômodo e sobre a contextualização anterior: *este casal de esqueletos seria o mesmo do quadro?; qual a relação deles com a mulher ou fantasma da cadeira de balanço?; a moça é filha desta mulher ou é a própria?* Ao final desta discussão, a personagem Jaiminho, interpretada pelo mestre, sugere que todos voltem ao primeiro andar já que, depois de percorrerem todos os cômodos, ainda não haviam encontrado a personagem Rúbia. Desta forma, é encerrado o Terceiro Ato, na retomada do evento-problema inicial que, até o momento, não tinha sido solucionado.

A próxima sessão é relativa ao Quarto Ato, no qual apresentamos os eventos que constituem o desfecho da história co-construída durante o jogo.



Figura 52 – Quarto solteiro 4: décimo quarto *setting* da casa grande (tabuleiro)



Figura 53 – Cordão com pingente-relicário: objeto mediador *setting* quarto de solteiro 4



Figura 54 – Quarto de casal: décimo quinto *setting* da casa grande (tabuleiro)



Legenda – Como os personagens/jogadores percorreram o 2º andar da casa grande:

12 – Corredor 3

13 – Quarto de solteiro 3

14 – Quarto de solteiro 4

15 – Quarto de casal

Figura 54– Ordem em que os *settings* do segundo andar da casa grande (tabuleiro) foram percorridos pelos personagens/jogadores

## 6.5

### Quarto Ato: “A Maldição de Dom Gaspar”

Na continuação do jogo, depois que percorreram todo o segundo andar da casa grande (Figura 55), os aventureiros voltam à sala de jantar 2 e percebem, segundo a narração do mestre, uma modificação geral do ambiente: tudo vai ficando mais novo. Ao mesmo tempo, a turma vai notando um “cheiro bom de comida” e o surgimento de outras pessoas na casa vestidas com roupas de época. O mestre, seguindo na sua narração dos eventos, diz que aparecem garçons que carregam grandes bandejas de bebidas e comidas e oferecem vinho aos aventureiros. Nesta mesma cena, aparece um homem, que o mestre diz ser semelhante àquele que aparece nos quadros, o qual saúda os jogadores/personagens como seus convidados de honra e insiste para que eles bebam o vinho. A quinta sessão de jogo é finalizada com a discussão dos jogadores/personagens sobre suas ações frente aos novos eventos narrados e avaliações que envolvem surpresa e estranheza. Uma questão torna-se central:

seria seguro beber o vinho? O que aconteceria se o fizessem? Assim, uns decidem fazê-lo; outros não.

Este ato é composto por três cenas que apresentam aspectos da co-narração relevantes no momento do desfecho da história. A discussão gira em torno, fundamentalmente, das relações de espaço/tempo que envolvem o discurso narrativo e a história. Conforme Bridgeman (2009) e Ochs, Smith e Taylor (1989), mostraremos como, na interação, que é caracterizada pela laminação de enquadres, os interatores “brincam” com o modo de apresentação da ordem, frequência e duração dos eventos, semelhante, por vezes, à literatura e ao cinema. Também, trataremos sobre de que forma as imagens, assim como a narração do mestre, focalizam alguns elementos do cenário e posicionam os jogadores/personagens no mesmo.

Ao iniciarem a sexta e última sessão de jogo, os jogadores/interatores, juntamente com o mestre, fazem a recontagem da última parte da história co-criada e dão continuidade à mesma. Nesta continuidade, o mestre, utilizando uma miniatura bidimensional (Figura 56), introduz um evento crucial: Rúbia, a personagem desaparecida, ressurgiu. Este momento é apresentado na Cena 12 a seguir.

Cena 12 (Sessão 6) – “**Não acredito, a Rúbia!**”

turno	linha	interator	transcrição	versão em Português
1	1	Mestre	Vamos lá?! Vamos, vocês lembram	
	2		mais ou menos, onde vocês tavam... (	
	3		) tinham aparecido os...	
2	4	Cláudio	LEMBRAR.	<i>Eu lembro.</i>
3	5	Renata	LEMBRAR.	<i>Eu lembro.</i>
4	6	Cláudio	FANTASMA OFERECER <sub>bebida</sub> , EL@	<i>A alma nos ofereceu</i>
	7		((Pipa)) BEBER, EL@(( Professor))	<i>vinho, a Pipa bebeu, eu e</i>
	8		BEBER, NÓS-DOIS NÃO.	<i>Tina não bebemos. Nisso</i>
	9		FANTASMA PERGUNTAR <sub>3s</sub> : POR	<i>o fantasma perguntou:</i>
	10		QUE NÃO? EL@ SEM-AÇÃO,	<i>“Por que vocês não estão</i>
	11		ACABAR.	<i>bebendo?” E a Tina ficou</i>
	12			<i>sem ação, aí acabou.</i>
5	13	Renata	HOMEM VER, GOSTAR-NÃO NÃO,	<i>O homem viu que não</i>
	14		IR EMBORA.	<i>bebíamos e não gostou,</i>
	15			<i>foi embora.</i>
6	16	Mestre	Isso (não arriscaram). Isso.	
7	17	Cláudio	LEMBRAR ANTES MUDAR	<i>Lembra que antes algu-</i>
	18		ALGUMAS-COISAS.	<i>mas coisas estavam</i>
	19			<i>mudando.</i>
(...)				
8	20	Cláudio	PESSOAS <sub>roda</sub> .	<i>As pessoas estavam ao</i>
	21			<i>nosso redor.</i>
(...)				
9	22	Rafaela	ENCOSTAR NÃO PASSAR <sub>direto</sub> .	<i>Também tentei apertar a</i>
	23			<i>mão de um, mas passou</i>
	24			<i>direto.</i>

10	25	Mariana	VOCÊ APERTAR <sub>mão</sub> NÃO- CONSEGUIR, FANTASMA.	<i>Você não conseguiu segurar porque era um fantasma.</i>
	26			
	27			
11	28	Mestre	Isso, isso ( ).	
(...)				
21	29	Mestre	Aí eles olham pra vocês assi:m... e	
	30		continua festa, continua a festa. ( ) e	
	31		eles vão bebendo... Vocês vêem que	
	32		eles comentam as coisas como se fosse	
	33		u:m assunto do passado ( ) “O Rei de	
	34		Portugal passou por aqui”... e ficam	
	35		falando do preço do açúcar... E ficam	
	36		conversando histórias... de como vocês	
	37		estivessem realmente naquela época, ().	
22	38	Renata	ENTENDER, PORQUE AGORA ANO	<i>Entendi, porque agora</i>
	39		2008, EL@S CONVERSAR	<i>estamos no ano de 2008.</i>
	40		PASSADO, 1500, REI PORTUGAL	<i>Eles estão conversando</i>
	41		VISITAR AQUI. ESTRANH@ NÃO-	<i>sobre o passado, por</i>
	42		TER CONVERSA REI AQUI.	<i>volta de 1500, quando o</i>
	43			<i>rei de Portugal veio fazer</i>
	44			<i>uma visita aqui. Que</i>
	45			<i>estranho essa conversa</i>
	46			<i>sobre o rei aqui.</i>
23	47	Mariana	CERTO++.	<i>Isso.</i>
(...)				
31	48	Mestre	Quando vocês estão sentando na mesa	
	49		vocês tem um choque, um choque com	
	50		uma pessoa que chamou a tenção de	
	51		vocês. Quem entra (de repente)?...	
	52		((pega uma alguma coisa na caixa,	
	53		mostra a miniatura da personagem	
	54		Rúbia))	
32	55	Intérprete	A cara da Mariana! ((arregala os olhos	
	56		e balança a cabeça)) Hh.	
(...)				
37	57	Mestre	Vestindo as roupas da época... ((coloca	
	58		a miniatura no tabuleiro))	
(...)				
45	59	Renata	EU FALAR: NÃO ACREDITAR	<i>Então eu falei para ela:</i>
	60		VOCÊ SUMIR, ESTAR AQUI?	<i>“Eu não acredito, você</i>
	61			<i>sumiu... estava aqui esse</i>
	62			<i>tempo todo?”</i>

O início da Cena 12 mostra como é a recontagem coletiva dos eventos “vivididos” pelos personagens. Do turno 4 ao 10, os jogadores/personagens apresentam, através da referência localizada no passado, uma ordenação dos eventos que não era cronológica, mas baseada no grau de importância que cada elemento tinha para eles. Os elementos são reapresentados na forma de pequenos *flashbacks* que constituem partes relevantes do que já se passou na história. Ou seja, a frequência de reapresentação dos eventos é estabelecida de forma a apontar novas compreensões sobre os mesmos. Isto se dá, principalmente, em forma de avaliações (*E a Tina ficou sem ação* – linhas 11 e 12; *O homem viu que não*

*bebíamos e não gostou, foi embora – turno 5) ou conexões/conclusões (Você não conseguiu segurar porque era um fantasma – turno 10).*

A ordem apresentada na recontagem compartilhada também está relacionada à forma como os eventos trazidos por cada participante se complementam e adquirem relevância em relação ao todo.

No turno 21, o mestre posiciona os jogadores/personagem em um novo espaço/tempo narrativo, dentro do atual no qual eles já se encontravam. Esta sobreposição é percebida pelos jogadores (turnos 22 e 23), que continuam atuando no jogo, agora, pautados nesta perspectiva. Ou seja, ao mesmo tempo em que os personagens estão situados em um tempo/espaço atual e encontram-se na casa grande do engenho abandonado através da narração do mestre, os aventureiros são transportados para a época do Brasil colônia (*porque agora estamos no ano de 2008. Eles estão conversando sobre o passado, por volta de 1500, quando o rei de Portugal veio fazer uma visita aqui – linhas 38 a 43*). As roupas de época, as imagens, o comportamento das personagens NPCs (homem do quadro, mulher da cadeira, moça e garoto negro) vão criando e, simultaneamente, ativando os esquemas de conhecimento dos jogadores e possibilitando novas formas de co-narração.

O mestre, nos turnos 31 e 37, funde à sua narração oral a utilização da miniatura bidimensional da personagem Rúbia na construção do evento. O reaparecimento de Rúbia, aliado à sobreposição dos espaços/tempos narrativos, gera um efeito de suspense, curiosidade e surpresa, característicos do conceito de narratividade (Bridgeman, 2009). Estes efeitos causam impacto e impulsionam a reação dos interatores (turnos 32 e 45). É assim que o *gap* existente entre o conhecimento que o mestre tem sobre o enredo e a história que vai sendo co-construída com os jogadores/personagens vai diminuindo gradativamente.

O mestre continua usando as imagens, as miniaturas bidimensionais, o tabuleiro e os objetos como mediadores na co-construção narrativa, baseando a “teia de significações” na utilização de multissemióticas e não só da oralidade. Também poderemos notar o uso das diferentes mídias na Cena 13, apresentada a seguir – assim como a exploração por parte dos jogadores/personagens – para posicionarem-se no mundo ficcional, de elementos os quais eu chamarei de *realismo narrativo*.



Figura 56 – Miniatura da personagem *Rúbia*: objeto mediador da Cena 12

Através da encenação dos personagens NPCs, realizada pelo mestre, os jogadores/personagens passam a conhecer os nomes do homem do quadro (*Dom Gaspar*, Figura 57), que seria o senhor de engenho, e do seu filho (*Dom José*). *Dom Gaspar* propõe um brinde aos seus convidados de honra (Tina e sua turma) e insiste para que eles bebam o vinho. Na próxima cena, veremos de que forma os jogadores/personagens atuam no enquadre de encenação/teatro e reagem ao conhecimento da terceira personagem NPC: *Joana*, esposa de *Dom Gaspar*.

Cena 13 (sessão 6) – “Ela é uma atriz profissional”

turno	linha	Interator	transcrição	versão em Português
1	1	Mestre	“Agora bebam.” ((fala de Dom Gaspar))	
	2			
(...)				
30	3	Mariana	NÃO SABER O-QUE. JÁ BEBER?	<i>Nem sabe o que tem aí. Já bebeu? Estava gostoso?</i>
	4		GOSTAR?	
31	5	Renata	NORMAL, VINHO NORMAL.	<i>Normal, é vinho normal.</i>
(...)				
65	6	Mestre	Aí ela falou assim: “Esse senhor de engenho...” E aponta pro Dom Gaspar.	
	7		((espera intérprete)) “Senhor do inferno, isso sim! ((espera intérprete))	
	8		Pai- que pai enterraria a própria filha,	
	9		((espera intérprete)) ainda viva em seu próprio quintal? ((espera intérprete))	
	10		Minha filha que clama por mim todas as noites! ((espera intérprete)) Monstro cruel e sem alma!”	
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
66	16	Mariana	CHAMAR QUEM? G-A-S-P-A-R?	<i>Eu quem? Gaspar?</i>
67	17	Intérprete	EU, MULHER CADEIRA <sub>balanço</sub>	<i>Eu, quer dizer a mulher da cadeira de balanço</i>
	18		FALAR G-A-S-P-A-R.	<i>falou com o Gaspar.</i>
	19			
(...)				
72	20	Mariana	PARECER EL@ FANTASMA,	<i>Parece que ele é um fantasma também.</i>
	21		PARECER ( ).	
(...)				
77	22	Mestre	Ela- ela ((aponta para Mariana))	
	23		começou a dar um sorriso ( ), come-	
	24		çou a dar um sorriso estranho assim.	
78	25	Mariana	((olha para Cláudio e encena segurar o	

	26		copo e sorrir de forma sinistra))	
79	27	Intérprete	[HHH...]	
80	28	Mestre	[Hhhh...]	
81	29	Auxiliar	[Hhhh...]	
82	30	Renata	[Hhhh...]	
83	31	Intérprete	<b>Atriz profissional.</b>	<i>Ela é uma atriz</i>
	32		ATRIZ PROFISSIONAL ( )	<i>profissional.</i>
84	33	Auxiliar	Faz pra câmera! Faz pra câmera!	
85	34	Mariana	((olha para câmera e encena segurar o	
	35		copo e sorrir de forma sinistra))	
86	36	Intérprete	[HHH...]	
87	37	Mestre	[Hhhh...]	
88	38	Auxiliar	[Hhhh...]	
89	39	Renata	[Hhhh...]	
90	40	Mariana	EU MUDAR FANTASMA JÁ.	<i>Eu me transformei em um</i>
	41			<i>fantasma.</i>
(...)				
144	42	Mestre	e vocês sentem um cheiro podre no ar.	
	43		((conta os personagens no tabuleiro))	
	44		Um cheiro podre no ar e vocês veem	
	45		doze mortos-vivos ((espera intérprete))	
	46		[se levantando assim...]	
(...)				
154	47	Mariana	[((faz encenação de um zumbi: braços	<i>((faz encenação de um</i>
	48		pra frente, andar em bloco, olhos	<i>zumbi: braços pra frente,</i>
	49		arregalados – vamos usar isso como	<i>andar em bloco, olhos</i>
	50		sinal de ZUMBI daqui pra frente))]	<i>arregalados)) Zumbis!</i>

Nos turnos 30 e 31, Mariana e Renata atuam como suas personagens na relação com os elementos ficcionais do cenário (vinho ou algo mais que poderia ter dentro do copo: *Nem sabe o que tem aí* – linha 3). Desta forma, as jogadoras posicionam-se “realisticamente” no espaço/tempo narrativo, explorando percepções sensoriais relacionadas aos elementos ficcionais (*Estava gostoso?* – linha 4; *Normal, é vinho normal* – linha 5). O *realismo narrativo*, portanto, característico do enquadre de encenação/teatro que faz parte do RPG, é constituído pelos modos interacionais das personagens, envolvendo representações corporais, faciais na relação com os elementos físicos, representados por objetos ou não, que fazem parte do cenário (livro, arma, espada, cordão, vinho). Ou seja, podem ser encarados como performances específicas do narrar. Esta performance fica evidente na atuação de Mariana como Pipa ao encenar o momento em que sua personagem transforma-se em um *zumbi* ou *fantasma* (turnos 78, 85 e 154). Esta performance causa impacto e a reação da audiência na forma de risos (turnos 79 a 82 e turnos 86 a 89) e avaliações (turnos 82 e 84).



Figura 57 – Dom Gaspar brindando com seus convidados

Inicia-se uma batalha entre os zumbis/fantasmas/mortos-vivos e os nossos heróis-aventureiros. Dom Gaspar anuncia o ataque que visava à tomada dos corpos humanos pelos fantasmas. O problema é que os integrantes da turma que aceitaram e beberam o vinho acabaram transformando-se em zumbis e passaram, assim, a atacar os seus amigos. A Cena 14 focaliza partes desta luta e de que forma os jogadores/personagens foram estabelecendo as ações estratégicas e descobrindo por que meios poderiam salvar-se.

A luta ou batalha, que geralmente é entendida como um evento rápido e dinâmico, durou uma sessão inteira de aproximadamente uma hora e meia. O sucesso ou insucesso de cada ação de ataque que os personagens narravam tinha de ser testado através do rolamento dos dados. A focalização narrativa nos eventos que envolveram a luta causou um efeito de alongamento na exploração dos mesmos, nos termos do *slow disclosure*, elemento característico das narrativas literárias e cinematográficas.

Neste mesmo sentido, a última imagem utilizada pelo mestre no momento da batalha (Figura 58) – assim como todas as outras – tem uma função de *zoom*. A imagem dos mortos-vivos em posição de ataque serviu para focalizar os elementos do espaço narrativo e ajudar a posicionar as personagens no cenário.

Cena 14 - Final (sessão 6) – “É igual a um filme” / “É por causa do fogo!”

turno	linha	Interator	transcrição	versão em Português
1	1	Cláudio	((chama intérprete)) EU	<i>Eu estou com a espingarda, o Rolo... nós dois,</i>
	2		ESPINGARDA, ROLO... NÓS-DOIS-	<i>quer dizer ele tem a</i>
	3		EL@ ((Rolo)) TER ESPADA EU TER	<i>espada e eu tenho a arma,</i>
	4		ARMA, NÓS-DOIS PROTEGER	<i>nós dois vamos protegê-</i>
	5		EL@S ((Tina e Professor)), RECUAR,	<i>los, vamos recuar e fugir.</i>
	6		FUGIR.	

(...) <sup>19</sup>	2	7	Mariana	CORRER.	<i>E vocês correm.</i>
(...)	3	8	Mestre	O professor... O professor tá lá com dois lá, tá bem ferrado assim, bem machucado, aí o outro morto-vivo veio pra cima dele, mordeu assim, aí você viu que num ato desesperado assim, tinha uma... uma, uma lamparina perto que tinha caído da mesa assim ( ) ele pegou assim e jogou em cima do Jaiminho. ((aguarda intérprete)) Aí você vê o Jaiminho saindo gritando assim e tentando se apagar A:::!! ((encena ficar se debatendo para apagar o fogo))	
(...)	4	20	Mariana	CONFUSO++.	<i>To confusa.</i>
(...)	5	21	Mestre	Então, você lembra que isso é uma briga, uma <b>briga</b> , as pessoas tão- ((faz gestos com as duas mãos))	
		22			
		23			
	6	24	Auxiliar	Tá acontecendo várias coisas ao mesmo tempo.	
		25			
	7	26	Mestre	É, várias coisas ao mesmo tempo, hh...	
	8	27	Auxiliar	É igual a um filme.	
	9	28	Mestre	É, igual um filme.	
	10	29	Mariana	( )	
	11	30	Intérprete	( )	
	12	31	Mestre	Tentando clarear um pouco, tá ele ((Cláudio)) lutando com Dom Gaspar e o filho do Dom Gaspar. Isso?	
		32			
		33			
	13	34	Mariana	CERTO.	<i>Isso.</i>
	14	35	Mestre	Vamos lá. O Professor aí ((mostra miniatura)) estava lutando com Jaiminho e um outro em cima dele. Ele tá bem machucado.	
		36			
		37			
		38			
	15	39	Mariana	*SIM*.	<i>Tá.</i>
	16	40	Mestre	Ela ((Renata)) que tava brigando com a Rúbia, [tentou sair e a Rúbia deu uma rasteira nela e ela caiu, pow.]	
		41			
		42			
	17	43	Renata	[EU BRIGAR RÚBIA, EU BRIGAR RÚBIA.]	<i>Eu estou lutando com a Rúbia!</i>
		44			
	18	45	Mariana	*SIM*. CERTO.	<i>Isso, certo.</i>
	19	46	Mestre	Você ((Mariana)) que tava brigando com ela ((auxiliar))=	
		47			
	20	48	Auxiliar	=Com o Rolo=	
	25	49	Mestre	=Com ela ((Renata)) e agora tá brigando com o Rolo, né...	
		50			
(...)	26	51	Mariana	COMO PARAR ZUMBI?	<i>Como eu vou deixar de ser zumbi?</i>
		52			
	27	53	Intérprete	(...)	
	28	54	Mestre	Hhhh, não... Você... hhh... Você não sabe... hhh Você. ((alcança os dados para Renata)).	
		55			
		56			
(...)	29	57	Renata	POR-CAUSA FOGO!	<i>É por causa do fogo!</i>

<sup>19</sup> Nesta cena, optei por não indicar os intervalos na numeração dos turnos, pois ela é composta de vários trechos recortados da sessão.

30	58	Cláudio	PORQUE FANTASMA-	<i>Porque os fantasmas-</i>
31	59	Renata	-EU-SABER EU NÃO-SER JAIMI-	<i>-Eu sei que eu sou a Tina,</i>
	60		NHO, SER TINA, MAS S-E EU-SER	<i>mas se eu fosse o Jaimi-</i>
	61		JAIMINHO JOGAR-FOGO PIPA.	<i>nho eu jogava fogo na Pi-</i>
	62		FANTASMA TRANSFORMAR...	<i>pa. Daí ela se transforma-</i>
	63			<i>va...</i>
(...)				
32	64	Cláudio	<sup>1s</sup> JOGAR <sup>3s</sup> RÁPIDO LUTAR. DEPOIS	<i>Vou jogar a lamparina</i>
	65		<sup>3p</sup> AJUDAR <sup>1s</sup> MUIT@ ZUMBI UM-	<i>rápido e volto a lutar.</i>
	66		SÓ, OUTR@ AJUDAR.	<i>Depois eles vêm e me</i>
	67			<i>ajudam porque é muito</i>
	68			<i>zumbi pra uma pessoa só.</i>
	69			<i>Eles vão me ajudar</i>
	70			<i>((referindo-se a Tina,</i>
	71			<i>Pipa e Rolo)).</i>
(...)				
33	72	Auxiliar	U::::h, tchÁ:: ((faz que joga a	
	73		lamparina em Mariana)).	
34	74	Renata	[((faz que joga a lamparina em	
	75		Mariana))]	
35	76	Cláudio	[((faz que joga a lamparina em	
	78		Mariana))]	
36	79	Mariana	[((encena de debater por causa do	
	80		fogo))]	
37	81	Auxiliar	Pipa, [Pipa, lembra!] ((tentando acordar	
	82		Mariana do encanto))	
38	83	Renata	[Pipa, Pipa!]	
39	84	Cláudio	[TRANSFORMAR VOLTAR	<i>Ela voltou ao normal.</i>
	85		AMIG@.]	<i>Voltou a ser nossa amiga.</i>
40	86	Auxiliar	AÊ:::: ((todos comemoram)). Pronto,	
	87		pronto, eu salvei a Pipa.	
(...)				
41	88	Cláudio	SE BATER CABEÇA, EL@ ((Dom	<i>E se acertar na cabeça</i>
	89		Gaspar)) MORRER OU NÃO?	<i>dele, ele morre ou não?</i>
42	90	Intérprete	(...)	
43	91	Mestre	Ele vai machucar mais... não sei se ele	
	92		morre ou não (tem que tentar). Hhhh	
(...)				
44	93	Cláudio	EU ATIRAR <sub>cabeça</sub> EXPLODIR.	<i>Vou dar um tiro na</i>
	94			<i>cabeça dele.</i>
45	95	Mestre	Pra isso você vai ter que carregar a	
	96		arma, aí ela briga com ele e aí você dá	
	97		um tiro.	
46	98	Renata	EU BRIGAR++.	<i>Eu vou lutando com ele.</i>
(...)				
47	99	Mestre	E você ((Cláudio)), você vê o tiro	
	100		batendo na teste dele ((Dom Gaspar)) e	
	101		estourando, voando carne podre pra	
	102		tudo quanto é lado	
48	103	Mariana	CONSEGUIR?	<i>Conseguiu?</i>
49	104	Intérprete	Morreu?	
50	105	Mestre	Morreu.	
51	106	Intérprete	Aleluia, morreu!	
(...)				
52	107	Mestre	Agora, esse cara aí também- mas vocês	
	108		já tão sentindo a janela abrindo. As	
	109		portas e as janelas que estavam	
	110		trancadas: BLAM, BLAM!	
53	111	Auxiliar	HÁ!	
54	112	Cláudio	LEMBRAR EU FALAR SÓ MATAR,	<i>Lembra que eu falei que</i>

	113		OUTR@S EXPLODIR, OUTR@S	<i>era só matar ele que os</i>
	114		COPIAR SÓ, MORRER.	<i>outros também morriam.</i>
	115			<i>Eles dependiam do chefe.</i>
(...)				
55	116	Mestre	O professor tá todo machucado, mas	
	117		fala: “Joga fogo na casa!”	
56	118	Cláudio	ACHAR FOGO, CONCORDAR.	<i>Também acho que devem</i>
	119			<i>colocar fogo em tudo,</i>
	120			<i>concordo com ele.</i>

No início da cena (turnos 1 e 2), Cláudio e Mariana planejam suas ações estrategicamente e assim segue a luta até que o mestre, através da narrativa de eventos envolvendo as personagens Professor e Jaiminho, fornece uma “dica” que é ligada à solução do problema imediato (*Aí você vê o Jaiminho saindo gritando assim e tentando se apagar A:::!* ((*encena ficar se debatendo para apagar o fogo*)) – turno 3) relativo ao modo como os personagens que beberam o vinho iam se livrar do encantamento ou incorporação dos zumbis. Mas o mestre não revela diretamente qual seria esta solução, como podemos ver nos turnos 26 e 28. Mais à frente, os jogadores/personagens fazem inferências e conexões, identificam a “chave da solução” (*É por causa do fogo!* – turno 29) e continuam a planejar suas ações com base nesta nova conclusão (turno 31 e 32). A performance baseada no realismo narrativo aparece novamente na sequência de ações (turnos 33 a 40). São performances híbridas que se localizam entre as dramatizações e a narrativa oral das ações.

Um pouco antes, na sequência interacional localizada entre os turnos 12 a 25, identificamos claramente como o mestre precisa re-narrar e se alongar em eventos que já haviam sido narrados aos modos da *slow disclosure* (Ochs, Smith e Taylor 1989; Bridgeman, 2009). Esta é uma estratégia narrativa em que as informações relevantes vão sendo apresentadas gradualmente. Dos turnos 5 a 9, o mestre e a auxiliar começam a mediar a compreensão dos eventos, trazendo para a cena a metáfora do cinema (*Tá acontecendo várias coisas ao mesmo tempo* – turno 7; *É igual a um filme* – turno 8). Neste momento, fica evidente a diferença de como é construída a referência no discurso narrativo/narração para como ela “realmente” é ou poderia ser. O espaço/tempo e as estratégias envolvidas na sua construção provocam uma noção de ambiguidade da referência. Ao apresentar, paulatinamente, os eventos cruciais da história, mestre e jogadores criam infinitas possibilidades de atuação e compreensão do mundo ficcional.

A finalização da Cena 14 (turno 41 a 56) apresenta o desfecho da história, marcada por ações das personagens/jogadores (turnos 44, 46 e 56) baseadas nas conexões anteriores (turno 54). Ao alcançar um dos objetivos (matar Dom Gaspar) para a solução do problema que foi sendo construído na história paralela do engenho do medo (a maldição), os interatores foram encaminhando-se para o desfecho da narrativa que foi co-construída no jogo. O *gap* entre mestre e personagens é quase totalmente desfeito. Quase, porque as perspectivas, as visões, os entendimentos e as soluções não são homogêneos ou coesos. O “portal” que o jogo fez surgir entre o mundo real e o mundo ficcional continua aberto e pode ser atravessado a qualquer momento pelos jogadores que, a partir de agora, sabem de sua existência.



Figura 58 – Ataque dos zumbis/mortos-vivos

## 6.6

### **Epílogo: “outras” histórias e a fala dos participantes**

A sessão do Epílogo tem por objetivo apresentar a conclusão ou desfecho da história. Entretanto, não vou tratar do final da história co-construída durante o jogo, porque este já foi apresentado no Quarto Ato. Este momento é dedicado ao fechamento da história da pesquisa, mostrando quais são os apontamentos analíticos finais. Desta forma ainda irei abordar: a) aspectos relacionados à interdiscursividade e intertextualidade presentes no RPG; b) a forma como os participantes foram compreendendo os modos de atuação; c) a alternância de código como um aspecto que caracteriza a atividade como uma prática de

letramento multicultural; d) o RPG como uma atividade metanarrativa e, conseqüentemente, metalinguística e metacognitiva; e) a temporalidade do discurso narrativo/narração empenhado no RPG; f) a construção da rede de significação na proposta. Para tal, trago alguns segmentos da interação durante o jogo, três fragmentos, duas figuras esquemáticas que ilustram teorizações e as avaliações do assistente de pesquisa (mestre) e da professora surda (jogadora) sobre a aplicação da proposta.

Assim que o jogo é iniciado, as constantes trocas de personagens na atuação do mestre geram uma dúvida para a jogadora Mariana: *afinal, qual personagem é interpretada pelo mestre?* Até o momento apresentado no segmento 5, a seguir, o mestre já havia interpretado duas personagens (Jaiminho e Professor Luis Sérgio) e uma das personagens que estava fazendo parte do enredo mas não estava presente nas cenas (Rúbia) ainda não havia tido sua interpretação atribuída a nenhum interator. Neste momento, o enquadre instrucional sobre *como se joga RPG* emerge na interação. O mestre orienta os jogadores sobre como se organizam os papéis de cada interator no jogo (turno 67 e 69). Esta mediação, realizada dentro do enquadre instrucional, é realizada também pela intérprete (turno 68) e pela auxiliar (turno 72). A auxiliar explora características do RPG ligadas às múltiplas possibilidades decorrentes da ambientação, das quais podem surgir situações com presença de personagens secundários ao enredo, enfatizando que estes são interpretados pelo mestre. A partir destas mediações, os jogadores ressignificam o papel do mestre durante o jogo (turno 74 a 81) e, assim, criam novas expectativas em relação à ação do outro ao longo do percurso de criarem conjuntamente a história.

#### Segmento 5 (sessão 1)

turno	linha	interator	transcrição	versão em Português
64	1	Mariana	((chama o mestre)) VOCÊ R-U-B-I-A?	<i>Espera, você é a Rúbia?</i>
	2		((fala para a intérprete)) PROFESSOR	<i>a? ((para o mestre)) Ele</i>
	3		EL@?	<i>é o professor? ((para a</i>
	4			<i>intérprete))</i>
65	5	Intérprete	Você é qual personagem?... você é a Rú-	
	6		((dirigindo-se ao mestre)).	
66	7	Auxiliar	-Ele é o Jai::minho...	
67	8	Mestre	-E- eu sou- deixa eu explicar agora ((pede	
	9		a palavra para auxiliar)), eu cO:nto a	
	10		história, em que vocês vão- interagi:r,	
	11		vão responder, e, ALÉ:M DISSO, eu sou	
	12		o Jaiminho... sou o professor... so- so=	
68	13	Intérprete	=A Rúbia...=	
69	14	Mestre	=a Rúbia, e- e- e sou qualque:r	
	15		personagem que aparecer...	

70	16	Intérprete	[...]	
71	17	Mariana	[*SIM*.]	<i>Uhum..</i>
72	18	Auxiliar	Se, por exemplo, eles pararem numa	
	19		banca de revista, ele pode ser o cara da	
	20		[banca de revista].	
73	21	Mestre	[Isso, isso].	
74	22	Cláudio	[UM@, FALTAR UM@ MURILO...]	<i>E se faltar um, falta o Murilo...</i>
	23			
75	24	Mariana	EXEMPLO OUTR@S TOD@.	<i>Por exemplo, todos que sobraram, o mestre que faz.</i>
	25			
	26			
76	27	Cláudio	TOD@S, EL@.	<i>Os que sobraram ele faz...</i>
	28			
77	29	Renata	TUDO-BEM. MISTURAR TOD@S.	<i>Tudo bem. Ele é uma mistura de todos.</i>
	30			
78	31	Mariana	<sub>2s</sub> OLHAR <sub>3s</sub> <sup>exclamativa</sup> .	<i>Olha a intérprete, Renata!</i>
	32			
79	33	Intérprete	(...)	
80	34	Cláudio	EL@ (Mestre) TROCAR[ ++.]	<i>O mestre vai trocando.</i>
	35		Troca, troca.	
81	36	Guilherme	[TUDO-BEM. EL@ TROCAR++]	<i>Entendi, ele troca as personagens.</i>
	37			
82	38	Mestre	[Isso, isso] Hhhhh ((faz sinal TROCAR em Libras))	
	39			
83	40	Auxiliar	ExAtame::nte...	

O mestre, neste momento, alinha-se aos jogadores (turno 82) ao reproduzir o sinal da Libras que significa “trocar” utilizado pelos jogadores Cláudio e Guilherme (turnos 80 e 81) para caracterizar a nova perspectiva do papel do mestre. A alternância de código realizada pelo mestre promove este alinhamento, realçando o significado construído pelos jogadores e constituindo-se como uma prática particular desta situação discursiva (Auer, 1998; Nilep, 2006). Apesar de a intérprete ter atuado satisfatoriamente como mediadora linguística (Quadros, 2004), o uso da Libras pelo mestre faz com que este se aproxime dos jogadores, mesmo sendo usuários de códigos distintos, e crie um maior envolvimento entre todos os interatores (Starosky, 2005 e Starosky, Saliés e Goldfeld, 2006). Portanto, é na aproximação, através da mesma atividade, entre falantes de línguas diferentes, que se constrói a prática do letramento multicultural. Neste caso, também temos o encontro dos adolescentes, da professora e da intérprete com uma prática totalmente nova para eles, jogar RPG. Como argumentei na Metodologia, os *rpgistas* se constituem como uma comunidade de prática, da qual o assistente de pesquisa faz parte. Ou seja, esse encontro de comunidades, de línguas, de fazeres e de culturas é o que caracteriza a proposta dentro do âmbito da multiculturalidade.

O próximo e último segmento trata da questão de como a proposta, além de gerar entretenimento e prazer, constituiu-se como uma atividade eminentemente metacognitiva. Entendo, da mesma forma que Bruner (1996), que a metacognição relaciona-se à metanarrativa e à metalinguagem

Nesta forma de atividade mental, o objeto do pensamento é o próprio pensamento. Mas a metacognição pode também visar os códigos de linguagem em cujos termos os pensamentos estão organizados [...] o objeto da metacognição é criar vias alternativas de conceber a formação da realidade. A metacognição, neste sentido, fornece uma base racional para a negociação interpessoal dos significados, um modo de alcançar a mútua compreensão, mesmo que a negociação falhe quanto a obtenção de consenso. (Bruner, 1996, p. 195)

Ao final da primeira sessão de jogo, foi perguntado aos adolescentes o que eles haviam achado da experiência. As respostas encontram-se no segmento 6, a seguir.

#### Segmento 6 (Sessão 1)

turno	linha	interator	transcrição	versão em Português
1	1	Auxiliar	Última pergunta. Vocês gostaram da experiência?	
2	3	Renata	[S-I-M.]	<i>Sim.</i>
3	4	Cláudio	[TUDO, PERFEITO]	<i>Foi tudo, foi perfeito.</i>
4	6	Guilherme	[BO@ EXPERIÊNCIA]	<i>Foi uma boa experiência.</i>
5	8	Auxiliar	PERFEITO?! O que vocês mais gostaram?	
6	10	Renata	MUIT@ BOM.	<i>Foi muito bom.</i>
7	11	Auxiliar	De ser os persona:gens?...	
8	12	Guilherme	EU R-O-L-O.	<i>Eu gostei de ser o Rolo.</i>
9	13	Renata	EU GOSTAR TUDO, ADORAR TUDO.	<i>Eu gostei de tudo, adorei.</i>
10	15	Intérprete	(...) ((referindo-se a Renata)). (...)	
11	17	Auxiliar	Hhhh...	
12	18	Cláudio	O-QUE EU GOSTAR MAIS, COMO RESOLVER PROBLEMA, SEGUIR AZUL, TUDO RESOLVER PROBLEMA PERGUNTAR, QUERER ESCREVER? PARECER INTERESSE FACULDADE PESQUISAR COMO.	<i>O que eu gostei mais foi essa preocupação de ter que resolver os problemas, tomar as decisões em conjunto, "vamos seguir a dona da fita?", e todas as pistas a gente tinha que investigar. Parece que a faculdade tem interesse em saber como isso acontece.</i>

Os adolescentes fazem avaliações muito positivas do seu primeiro contato com o jogo. Mas é especialmente no turno 12 em que vemos de que forma é

entendida a atividade por eles. Os aspectos envolvidos na explicação de Cláudio mostram o efeito que o jogo trouxe para os jogadores e que, desta forma, pode ser entendido como uma atividade metanarrativa. Ou seja, o adolescente refletiu sobre quais eram as habilidades envolvidas na co-narração presente durante o jogo: resolver problemas, tomar decisões em conjunto e investigar pistas. E não somente isso, mas relacionou a atividade metanarrativa com os propósitos da pesquisa: *Parece que a faculdade tem interesse em saber como isso acontece.*

Se consideramos que, de uma forma geral, a linguagem e, especificamente, as histórias organizam a nossa experiência, as formas pelas quais vemos e encaramos o mundo e a realidade que nos cerca, ao narrarmos histórias reais ou ficcionais, com diferentes propósitos, engajamo-nos em atividades metacognitivas. Pensamos *no* e *através do* que narramos.

Convoco, novamente, a noção de intertextualidade aliada ao conceito de esquemas de conhecimento para que se entenda a multiplicidade de significados que o RPG pode ativar, construir e relacionar. As pequenas narrativas que surgem durante o jogo remetem a outras histórias, a outras experiências sociais vividas pelo leitor, e toda essa rede de histórias e vivências são colocadas em ação no ato da leitura. Veremos isto nos fragmentos a seguir.

#### Fragmento 1 (sessão 3)

Mestre	Tá, é... você não conseguiu. Você entrou assim, quando você entrou, quando- da teia de aranha pegando fogo, pulou uma aranha, uma viúva negra grande assim, pulou em cima de você ((bate no antebraço para mostrar onde a aranha pulou)), você ainda tentou tira:r, mas você não foi tão rápido e ela... picou... você sente uma dor assim no [braço, grande...]	
Cláudio	TONT@++.	<i>Eu fui ficando tonto...</i>
Mestre	Hhh... grande, hh...	
Renata	COPIAR FILME HOMEM ARANHA. Hhh...	<i>Parece até o filme do homem aranha.</i>

#### Fragmento 2 (sessão 6)

Mestre	Isso, E::R... ((faz gestos de pele caindo dos braços e do rosto)) E atrás deles vem um, vem um morto-vivo maior, maior... que lembra assim (mais tonalizado) lembra o Dom Gaspar. ((pega uma figura)) [Vocês vêem mais ou menos isso aqui ó.]	
(...)		
Cláudio	PARECER EL@ PIRATA P-I-R-A-T-A C-	<i>Isso está parecendo Pirata, Pirata C-</i>

Renata D-O C-A-R-I-B-E

*Do Caribe.*

## Fragmento 3 (sessão 6)

Mestre	((faz como se estivesse mirando com a arma)) ( ) Você vem mais pra trás aqui ((muda o lugar da miniatura de Zecão no tabuleiro)). Aí você dá o tiro assim, aí você ((Renata)) (tá lá) e vê o tiro passando perto de você, V::: POW::! ( )	
Cláudio	LEMBRAR COPIAR FILME MATRIX	<i>Lembra, ta parecendo Matrix,</i>
	<sup>bala</sup> PASSAR.	<i>quando a bala passa.</i>
Mariana	O-QUE?	<i>O que foi?</i>
Renata	VOCÊ ((Cláudio)) IMAGINAÇÃO. EL@	<i>Você é muito criativo. O</i>
	IMAGINAÇÃO.	<i>Cláudio tem muita</i>
		<i>imaginação.</i>

Nos fragmentos 1, 2 e 3, vemos a presença do fenômeno da *intertextualidade*, recurso utilizado pelos jogadores para criar sentido durante o jogo. O RPG, enquanto uma prática de multiletramentos, abarca vários outros discursos ou “vozes” e esquemas de conhecimento que já fazem parte do repertório dos jogadores. Neste caso, os jogadores entrecruzam a narrativa criada no jogo com outras narrativas, principalmente, as cinematográficas. Filmes como *Homem Aranha*, *Piratas do Caribe* e *Matrix* são referenciais textuais utilizados na construção de sentidos do que está sendo narrado. O entrecruzamento textual e/ou discursivo e a ativação dos esquemas de conhecimentos dos jogadores ajudam na co-criação das “imagens” narrativas, pois ancoram e dão consistência ao novo, com base no que já é conhecido.

Apresento, a seguir, duas imagens esquemáticas para visualizar, no espírito dos multiletramentos, alguns aspectos relevantes apontados aqui. A primeira refere-se ao aspecto temporalidade presente na co-construção da história no RPG (Figura 59). Assim como já demonstrei e defendi anteriormente, a narração no RPG é realizada de formas variadas, em vários tempos, conforme o posicionamento dos interatores. Temos formas de narrar semelhante ao conceito canônico laboviano, ou das histórias de vida, das grandes narrativas, todas com pontos referenciais situados no passado. Outras são formas relacionadas ao planejamento da ação, à narração de eventos hipotéticos, encontrados em estudos sobre como as pessoas se posicionam utilizando-se de pequenas narrativas ou histórias curtas. Estas formas de narração são localizadas num futuro certo ou incerto, imediato ou distante, real ou ficcional. E, por fim, os modos de contar

uma história centrados no realismo narrativo. Assim como no faz-de-conta, no teatro e na própria vida, as ações são dramatizadas e ocorrem no aqui e agora ficcional. O RPG, portanto, pode ser considerado um nascedouro de narrativas multimodais.

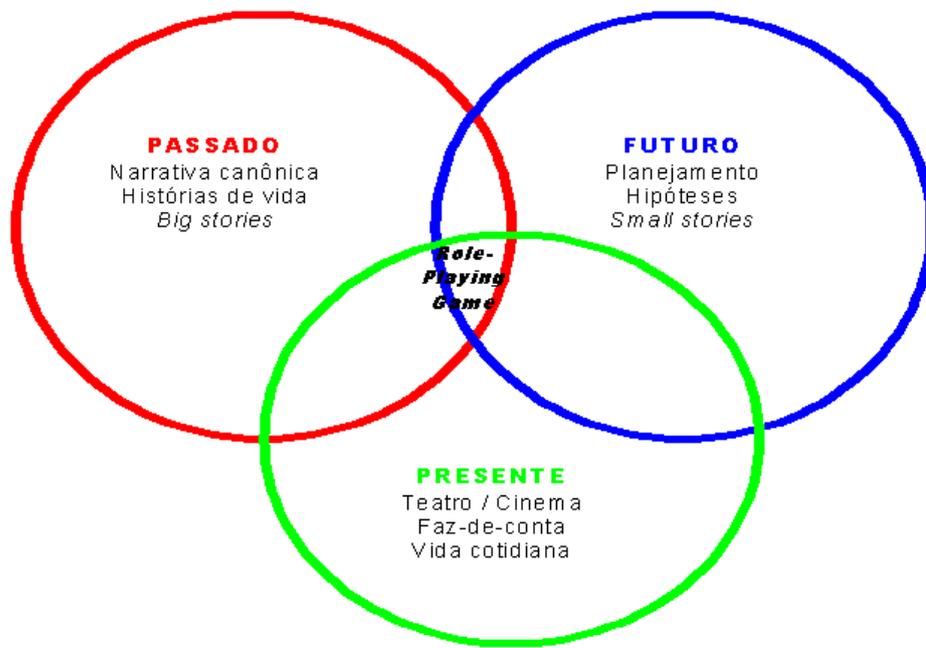


Figura 59 – A temporalidade na narrativa construída no RPG

A segunda imagem compara a história co-criada no RPG a uma rede ou teia de significados com a participação dos diversos elementos que a constituíram (Figura 60). Esses elementos podem ser comparados aos fios desta teia que vão se entrelaçando até formarem sua trama. A história ou narrativa é o centro da rede de significações, ou seja, ao mesmo tempo em que é seu início é seu fim. E, assim, como as tramas das teias são diferentes uma da outra pela forma como os fios vão se entrelaçando, as histórias criadas no RPG também são únicas. Considero que os agentes deste trabalho de tecer significados são todos os envolvidos no processo de construção desta proposta. Estejam eles dentro ou fora da história.

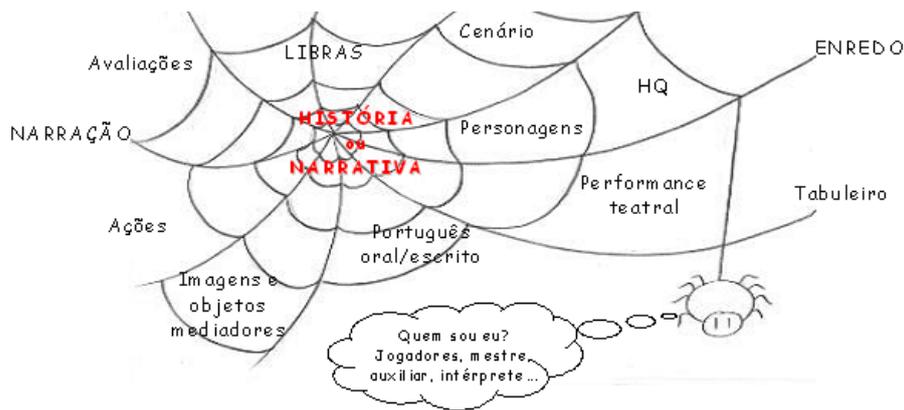


Figura 60 – A “teia” de significações: RPG como prática de multiletramento

Para fechar este capítulo de análise, trago as falas de dois participantes sobre a experiência. O assistente de pesquisa e a professora surda tiveram a oportunidade de rever alguns momentos do jogo do qual participaram, gravados em vídeo. Depois de assistirem a si mesmos na interação durante o jogo, foi pedido a eles que analisassem a sua experiência em relação à implementação da proposta.

A seguir, apresento a fala de Mariana (professora surda) sobre sua experiência na implementação do RPG.

Fala 1 (Mariana/professora surda/jogadora)

*No início, eu preferi ficar quieta, porque não conhecia o RPG. Foi a primeira vez que ouvi falar, quando a Priscila me convidou a participar. Eu não sabia o que era, tinha muitas dúvidas, então ela distribuiu as revistas para a gente. (...) Eu concordei, porque eu gosto de história em quadrinhos (...) Mas, a Priscila nos trouxe algo inovador e isso me ajudou, porque trabalhar com livros e revistas eu já sabia. O livro traz as histórias dos personagens, no que eles trabalham e só. Agora, a história do RPG foi outra, totalmente diferente. (...) Me lembrou um pouco o teatro, parece ser bem parecido, parece porque todos sentamos em roda e começamos a brincar, a lembrar como era a história da revista e relacionar com o jogo, seguindo o contexto. (...) Eu comecei a achar que ia ser difícil, mas ao longo do jogo eu consegui e foi muito legal, aprendi várias coisas, e me ajudou a pensar como contar uma história, sempre me mantendo num contexto. (...) Com o passar do tempo descobrimos outras histórias, então ele aproveita a história para nos fazer conhecer, aprender, desenvolver. Isso foi muito bom. O RPG é muito importante.*

A professora surda, na sua fala, trouxe o relato da construção do conhecimento novo, ou seja, “o que é jogar RPG?”. Entre a sua ação inicial – *ficar quieta* – e o resultado final – *aprender várias coisas*, a professora foi envolvendo-se com novas formas de narrar, compreendendo e avaliando a atividade como *algo inovador, me lembrou um pouco o teatro, foi muito legal, o RPG é muito importante*. A fala de Mariana evidencia a relevância da atividade como uma prática pedagógica multimodal, relevante e inédita no seu contexto de trabalho.

Na fala do assistente, surgem aspectos relacionados à avaliação do seu primeiro contato com pessoas surdas, falantes de Libras, e como a interação foi sendo intensificada durante o decorrer das sessões de jogo. Também tratou da questão do primeiro contato dos adolescentes e da professora surda com a prática lúdica do RPG, como podemos ver a seguir:

Fala 2 (assistente/mestre)

*Bom, é: foi, foi uma experiência ao mesmo tempo bastante assim, desafiadora, e ao mesmo tempo bem gratificante, né. Desafiadora por quê? Desafiadora porque, enfim, hã:, (trouxe) pra mim u:m um outro mundo, né, um outro tipo de (atenção), um outro contato. (...) Também foi bom assim como um processo (assim), foi ocorrendo uma sincronização entre eu, a intérprete e eles, então a gente foi acertando os pontos. Tanto que nas sessões mais pra frente, a intérprete continuo:u sendo importante, mas eu percebia uma maior troca direta entre mim e eles e olha que eu não tinha conhecimento nenhum de linguagem de sinais, mas a gente, vamos dizer assim, foi estabelecendo umas formas de poder me comunicar com eles. (...) Outro aspecto que eu acho que é uma contribuição interessante, foi o fato de levar a eles um jogo que eles não conheciam, não tinham acesso, e eu não sabia, aliás, até hoje não sei, de nenhum outro sentido, voltado pra eles, pra educação especial, no caso surdos e tal. E ver que eles gostaram disso. A minha experiência mais marcante foi quando a gente acabou (e eles) ‘e aí quando vai continuar?’ (...) E vindo isso deles, obviamente, o desejo de continuar, isso que dizer que possivelmente a gente conseguiu acertar o caminho, que foi prazeroso. (...) E até pra mim, em um sentido pra mim em especial, é:: no final a gente meio que se comunicou, conseguir me comunicar, pra entender eles, então acho que deu pra ver como é ter servido de ponte entre duas culturas.*

Ao se descrever como fomentador da *ponte entre duas culturas*, o assistente/mestre evidencia o caráter multicultural da proposta. Mais uma vez, ressaltamos que o encontro dos surdos, falantes de língua de sinais, com o ouvinte, representante da comunidade de prática dos *rpgistas*, faz surgir um entrecruzamento de culturas locais, relevante para a formação de cidadãos flexíveis, democráticos e protagonistas (Rojo, 2009). O assistente/mestre também explora o prazer e a motivação que o jogo despertou nos participantes assim como vemos nas mais diferentes práticas lúdicas.

A próxima fala do assistente/mestre traz uma análise dos aspectos metodológicos da adaptação/elaboração do RPG para o contexto da surdez. O que, no seu ponto de vista, poderia ser reconhecido como *novidade* no jogo elaborado e a viabilidade de implementação no contexto pedagógico mais abrangente.

Fala 3 (assistente/mestre)

*Nós tínhamos os elementos do RPG de mesa como as fichas de personagens, o jogo de dados tinham ( ) os jogadores com seus personagens, porém trouxemos muitos elementos de live action, que era essa parte mais teatral que era parte dos elementos, dos objetos físicos, então eu acho que... Não sei, a gente ( ) a gente ficou na fronteira, assim, ( ), não sei se posso dizer que criamos algo novo, mas ficamos na fronteira entre esses dois já existentes. (...) Não adianta você falar ‘ah, vou pegar um RPG e vou aplicar’, acho que você tem que ser como a gente foi pensando, como foi pensado e oferecer, respeitando as particularidades deles e vendo qua:l- como você pode explorar isso como potencial, por exemplo, trazer elementos físicos foi excelente, então:, acho que eu vejo assim, um potencial nesse sentido, né, com um material bem específico, e aí você pode passar pros professores, e aí depo:is é prática, você ir jogando.*

Na visão do mestre/assistente, o jogo elaborado constituía-se na relação entre elementos do RPG “tradicional” e o *live action* (cf. Capítulo 3). A utilização dos mais diversos elementos (ficha de personagens, dados, objetos físicos) e performances do narrar (atuação com personagens, teatro) localizou o RPG criado para o contexto da surdez no entrecruzamento entre dois tipos de RPG já estabelecidos. Considero que o ineditismo da proposta fundamenta-se neste terceiro lugar, aliado à sua implementação no âmbito da surdez como na possibilidade de implementação em outros contextos pedagógicos.

A terceira e última fala do assistente/mestre relaciona-se à atuação dos adolescentes surdos e da professora surda no processo de co-construção da história, através do jogo. Ele evidencia a autonomia que os jogadores tinham na criação da história e *incorporação* das personagens, atuando de forma multimodal e situando-se entre a ação de brincar e de narrar.

Fala 4 (assistente/mestre)

*Eu jogo RPG tem ( ) uns quatorze anos já. E eu diria que: eles foram excelentes no sentido de jogadores iniciantes. Eu tenho amigos que jogam RPG que até hoje tem uma grande dificuldade, é: são trava-dos, tem dificuldades de aspectos de criatividade de imaginação... (...)Ma:s, depois da primeira sessão, na segunda, terceira eu acho que eles incorporaram muito bem os personagens e a interação com a história. Tanto que: eu não tinha tanto- eu não tinha que ficar falando ‘e aí que que vocês fazem?’, ‘e aí o que vocês vão fazer?’ ( ). Na verdade eu tinha que fazer o contrário, às vezes eu tinha que segurar o (ímpeto) deles de irem fazendo as coisas etc e tal, e eu falava ‘não, perai um pouquinho pra gente dar o retorno frente a isso’. Então, eles foram excelentes nesse sentido. (...) A forma como eles foram se soltando com a história, a forma de narrar, de brincar, etc e tal que são coisas que eu vejo com pessoas que jogam RPG. Eles começam, enfim, a soltar esses elementos e dão vida a esses elementos neles, assim. Tanto que no final, nas últimas sessões eles estavam jogando perfeitamente bem, soltando, falando, conversando, (buscando) essas características, esses elementos de narrar, de se soltar, foi o que eu visualizei nesse sentido com eles.*

Assim, olhando para o modo como o assistente/mestre avalia a atividade – *gratificante e desafiadora* (fala 1) – e para os diversos aspectos sobre a implementação da proposta que foram explorados na sua fala, entendo que a sua experiência foi bastante complexa. Mestrar esse novo jogo de RPG, do qual os participantes são surdos, envolve a construção de novos e diferentes modos de atuação como “mestre de RPG”. Envolve, também, um olhar para as culturas locais que constituem essa nova prática. E, por fim, envolve o desafio de servir como ponte entre culturas.

Encerro a seção de análise remetendo-me a Bruner (1996) que trata de como a observância das realidades narrativas pode gerar relevantes práticas

pedagógicas, calcadas na construção de conhecimento a partir da vida cotidiana, e não só no método científico. Considero que, através da análise da implementação do RPG no contexto da surdez, pode-se vislumbrar as oportunidades de desenvolvimento e aprendizagem que as práticas dessa natureza podem gerar.

Dedicamos um **esforço pedagógico** enorme a ensinar os métodos da ciência e o pensamento racional: o que está implicado na verificação, o que constitui a contradição, o modo de converter meras elocuições em proposições susceptíveis de prova e por aí adiante. É que estes são os '**métodos**' de criar uma realidade de acordo com a **ciência**. E, no entanto, passamos a maior parte da vida num mundo construído segundo as **regras e os recursos da narrativa**. A educação poderia, sem dúvida, fornecer oportunidades mais ricas do que o faz para criar a sensibilidade metacognitiva necessária para enfrentar o mundo da realidade narrativa e suas concorrentes pretensões. (Bruner, 1996, p. 196, grifos meus).