



“Educação como prática de Liberdade”:
cartas da Amazônia para o mundo!

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ (UFPA)
SET-OUT 2021

ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

10438 - Resumo Expandido - Trabalho - 40ª Reunião Nacional da ANPEd (2021)

ISSN: 2447-2808

GT16 - Educação e Comunicação

PARACOSMO: IMAGINAÇÃO E PRODUÇÃO NARRATIVA

Viviane Lima Ferreira - UFSC- Universidade Federal de Santa Catarina

Agência e/ou Instituição Financiadora: CNPq

PARACOSMO: IMAGINAÇÃO E PRODUÇÃO NARRATIVA

Esta pesquisa é resultado parcial de tese de doutorado em andamento que teve o objetivo de refletir sobre o mundo do RPG (*Role playing Game*) como letramento, pensando suas potencialidades para educação. Um cenário de RPG é um tipo de paracosmo, ou seja, mundo imaginário de brincadeira (MACKETH, 1982), comum na literatura e, atualmente, no contexto das mídias convergentes.

Neste trabalho, pretendi apresentar o conceito de paracosmo como criador de condições para a leitura e a escrita. Como caminho, elaborei um ensaio crítico, baseado na análise do ciclo da pedagogia dos multiletramentos, que envolve “processos de raciocínio, tirar conclusões inferenciais e dedutivas, estabelecer relações funcionais como entre causa e efeito e analisar conexões lógicas e textuais” (COPE; KALANTZIS, 2009, p. 186) sobre o processo de trazer textos multimodais para contextos educativos. Parti da compreensão de que a viagem e a estadia ao universo imaginário são formas de conhecer a si mesmo e ao mundo, se relacionando a um sentido amplo de letramento (COSSON, 2009).

Lev Vigotski defendeu que é necessário dar estímulo material à criação, em que o desafio está na “organização da vida e do ambiente das crianças que permita gerar necessidades e possibilidades para tal” (VIGOTSKI, 2009, p. 92). Criar condições para imaginação narrativa implicaria alimentar o repertório (idem), com histórias de variados tipos. O ato de conhecer pode ser compreendido como uma emergência da imaginação (BACHELARD, 2001).

O paracosmo foi um conceito desenvolvido por David Cohen e Stephen MacKeith (1982) para resumir casos de crianças e adolescentes que criaram “mundos” espontaneamente, como parte de uma brincadeira. Na dimensão do devaneio, eram documentados pela escrita de romances e contos. A pesquisa deles definiu que as crianças sabiam a diferença entre o mundo elaborado e o vivido; se orgulhavam deste “mundo”; davam grande importância a ele; e que o paracosmo era criado para ser prazeroso.

Um exemplo famoso desse fenômeno foi os Brontë que quando crianças criaram *Angria e Gondal*; eles “possuíam uma forte imaginação narrativa e podiam assimilar fórmulas padronizadas, apropriando-se delas para usos próprios” (MURRAY, 2003, p. 161).

Entendi esta atividade da imaginação nos termos bachelardianos: “a viagem aos mundos longínquos da imaginação só conduz bem um psiquismo dinâmico se assumir o aspecto de uma viagem a um país do infinito” (BACHELARD, 2001, p. 5).

Este universo do sonho tem lógicas internas próprias e dá espaço inclusive ao surgimento de mitos pessoais (RIVERA, 2014). Se trata de um tipo de jogo, que os viajantes podem brincar de faz-de-conta ou de representar papéis,

um tipo de fantasia infantil que se caracteriza por ter uma estrutura completa, por meio da qual a criança, desenhando, escrevendo, dramatizando, dá vida a universos fechados que são paralelos a sua vida real. Daí o nome, para-cosmo, mundo paralelo, ou ‘ao lado de’ (preposição para). O paracosmos no sentido amplo é o mundo que a criança cria mediante o jogo (RIVERA, 2014).

Beatriz Osés desenvolveu, com seus alunos, mundos privados em que inventaram “novos cenários fantásticos se vinculam a diferentes materiais ou ideias [...], em muitos casos, relacionadas a sentimentos ou conceitos abstratos como o esquecimento, o medo, a angústia ou a nostalgia” (OSÉS GARCÍA, 2020). Para a educadora-autora, escrever e ler vão juntas na mesma linha, um bom leitor é formado escrevendo e vice-versa. Esta é a dinâmica da imaginação, vindo tanto da escuta ou da leitura, como da produção da imagem mental. Para Gaston Bachelard: “Trata-se, com efeito, de determinar, pela repercussão de uma única imagem poética, um verdadeiro despertar da criação poética na alma do leitor. Por sua novidade, uma imagem poética põe em ação toda a atividade linguística” (1993, p. 7).

Assim, a produção narrativa emerge desta projeção de coisas ausentes ou evocação de sonhos e devaneios, em que o mito é constituído como o próprio enredo, e a estrutura da história tradicional como uma máquina de ficção. Gilka Girardello escreve sobre quando pesquisou a instância motivadora entre imagem e palavra, e vice-versa, na produção narrativa das crianças: “a história é estímulo à imaginação e é em si ação imaginativa, correndo juntos os dois processos” (1998, p. 79).

Este fenômeno imaginativo é um elemento do gênero da literatura de fantasia, onde o paracosmo sustenta o lugar onde as histórias acontecem, como nas famosas obras de J. R. R. Tolkien (a Terra Média), George Martin (Westeros) ou Ursula Le Guin (Terramar). Estas narrativas exigem muita imaginação dos seus leitores (RIVERA, 2014), que agem como o leitor-modelo, defendido por Umberto Eco; aquele que realiza uma recepção produtiva em que “o texto não só prevê como colaborador, mas ainda procura criar” (2006, p. 15). Desta forma, o paracosmo se torna produto imaterial refletido nas mentes de quem consome as obras.

Este gênero é muito adaptado para o cinema e televisão, dando vazão à indústria pela produção de *shows* derivados (*spin-offs*), objetos, vestimenta, brinquedos, etc. Ora, o paracosmo se faz com um tipo de “narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia” (JENKINS, 2008, p.134), ou seja, um tipo de transmídia. Desta forma, diferentes narrativas em outros suportes vão enriquecendo a compreensão imaterial e simbólica daquele “mundo”. A potencialidade imaginária gera recepção produtiva em forma de escrita literária como produções de fãs: *fanfiction* e outras *fanarts*, que são publicadas em *fanzines* ou fóruns *online*.

Fanfictions narram aventuras alternativas, percalços ou até histórias inventadas ou futuros para os personagens principais; realocam personagens principais de uma série ou filme para um novo universo; criar *prequels* (sequências) para programas ou filmes; preenchem os buracos do

roteiro; ou percebem relações entre personagens que foram apenas sugeridas, se tanto, dentro do texto original (LANKSHEAR; KNOBEL, 2006, p. 76).

Jenkins afirma que a “fascinação por universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural” (2008, p.181). Em algumas destas ficções derivadas “os autores inserem ‘a si mesmos’ como personagens em um universo ficcional preexistente (por exemplo, muitas jovens escritoras inscrevem-se dentro da série *Harry Potter* no lugar de Hermione, uma das amigas mais próximas de Harry” (LANKSHEAR & KNOBEL, 2011, p.112). A narrativa se torna um espaço para viver o desejo de ser outro, como na brincadeira imaginativa da representação de papéis. Dinâmicas que fazem parte da cultura de convergência, em que a troca entre pares, práticas participativas e apropriação de informação fazem parte do meio.

Jogos de videogame ou de cartas como *Yu-Gi-Oh!* ou *Pokémon* também geram variadas formas habitar um mundo de brincadeira com imaginário daquele lugar. Em *Pokémon*, o “universo [é] autocontido com sua própria geografia e cosmologia únicas, que só pode ser dominado por meio de exploração ativa” (BUCKINGHAM; SEFTON-GREEN, 2003, p.387). O trânsito imaginário vai da recepção dos produtos midiáticos à brincadeira. Em *Yu-Gi-Oh!*, a batalha de cartas opera como um tipo de *holodeck* em que a “fantasia imaginativa é agora mais do que nunca parte semiótica da vida social cotidiana” (ITO, 2005, p.92). Em ambos, “os cartões estão ligados a um imenso aparato narrativo de séries de anime e mangá que abrangem anos, bem como ao do jogo digital” (ITO, 2005, p.96).

Por fim, há também manifestação do paracosmo como um cenário de RPG – jogo de interpretação de papéis – que é um tipo de máquina narrativa: “*Role playing games* é um termo usado por vários grupos sociais para se referir a várias formas e estilos de atividades e objetos lúdicos que giram em torno da criação de personagens estruturada por regras e da representação em um mundo ficcional” (DETERDING; ZAGAL, 2018, p. 46). Nesta narrativa produzida, o cenário de RPG é um paracosmo elaborado pelo sistema de regras e por um tipo de tabuleiro ou cenário (material ou virtual), que também pode ser ampliado, como uma narrativa transmídia, para sagas fantásticas, histórias em quadrinhos, desenhos animados, etc. Estes produtos derivados têm a função de alimentar a imaginação narrativa dos jogadores, que podem rapidamente misturar àquelas ideias as suas práticas de contação de histórias (via oral ou escrita).

Os paracosmos de RPG podem ser inspirados no passado histórico; num romance recente (de terror, ficção científica, etc.); ou numa série de televisão, etc. Eles impulsionam outras criações, como fantasiar-se de acordo com um personagem, fazer brincadeira de papéis ou simplesmente reinterpretar o mundo a sua maneira (PETERSON, 2018). RPG é parte vibrante da cultura de mídia, já que “Um aspecto central do *fandom* é participar de um mundo fictício, consumindo e discutindo a mídia, ao mesmo tempo em que a amplia e cria junto. Os RPGs fazem dessa criação compartilhada e da habitação de mundos ficcionais sua prática focal.” (DETERDING; ZAGAL, 2018, p. 7).

Interessante demarcar que no contexto das proliferante das mídias, o termo utilizado para trajeto ao mundo imaginário seja “imersão”. Sendo que a “imersão no ambiente envolve explorar os diferentes aspectos de um mundo de jogo alternativo, sejam essas características físicas, mentais ou virtuais” (BOWMAN, 2018, p.385). O que pode ser lido como experiência de paracosmo, incorporada às tecnologias de representação, como mídias que buscam uma experiência sinestésica ao tornar o mundo ficcional palpável. “A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia. [...] Mas num meio participativo, a imersão implica aprender a

nadar, a fazer coisas que o novo ambiente torna possíveis” (MURRAY, 2003, p.102).

A imaginação narrativa é capaz de impulsionar o caminho para a escrita, via imagem e palavra. Italo Calvino (2004), preocupado com o excesso de imagens pré-fabricadas pela indústria cultural, observou dois caminhos para fantasia no século XXI: reciclar as imagens usadas, “inserindo-as num contexto novo que lhes mude o significado” ou “então apagar tudo e recomeçar do zero”. A partir desta leitura posso propor dois caminhos para o paracosmo na educação, ambos como atividade de prática de leitura e escrita na escola.

O primeiro seria criar a brincadeira de paracosmo do zero, ou seja, como a professora Beatriz Osés, realizar atividades criativas em que os estudantes elaborem seus mundos utópicos, seguindo a premissa de Lucy Maud Montgomery: “se você imagina, poderia então imaginar algo que valha a pena”. Esse caminho, mediada por educadores, talvez possa reacender a chama simbólica dos estudantes e potencializar aprendizagens criativas de leitura e escrita. Já o segundo seria a de reciclar narrativas de paracosmos prontos. E não existe nenhum demérito nisso, afinal, a autoria do “gênio criador” perdeu a validade, e no âmbito da produção narrativa “ninguém conseguiu voar puxando pelos próprios cabelos” (AZEVEDO; GIRARDELLO, 2014).

Em ambos os caminhos, as possibilidades são ilimitadas, na criação de jogos de cartas com bestiários (como *Yu-gi-oh!* ou *Pokémon*), jogos narrativos como o próprio RPG, escrita de contos, ou ainda a boa e velha brincadeira de papéis e “faz-de-conta” com artesanato de artefatos, vestimentas e dramatização. Esse caminho teórico partiu do ponto de vista que o paracosmo cria um espaço de comunicação, no sentido de que traz algo familiar para as relações entre os estudantes, um compartilhamento imaginário, de um lugar que eles já visitaram pela imaginação. Sempre melhor imaginar junto, para desenvolver ainda mais a empatia e a compreensão também do outro, via ficção – que pode se fazer um espaço mais seguro para investigação de temas delicados – mas podem “materializar” ou “deformar” por meio da contação de histórias, da produção narrativa de ficção ou da brincadeira de faz-de-conta e da interpretação de papéis.

Palavras-chave: Imaginação, leitura e escrita, comunicação, jogo.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, R.; GIRARDELLO, G. Uma entrevista com Ricardo Azevedo ou de como um escritor embrenha-se no discurso popular e colhe mudas de "pés de maravilha". **Signo**, v. 39, n. 66, p. 43–57, 2014.

BACHELARD, G. **A Poética Do Espaço**. São Paulo: MARTINS FONTES, 1993.

BACHELARD, G. **O ar e os Sonhos: Ensaio sobre imaginação do movimento**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BOWMAN, S. L. Immersion and Shared Imagination in RPG. In: DETERDING, S.; ZAGAL, J. P. (Eds.). **Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach**. New York: Routledge, 2018.

BUCKINGHAM, D.; SEFTON-GREEN, J. Gotta Catch 'em all: Structure, Agency and Pedagogy in Children's Media Culture. **Media, Culture & Society**, v. 25, n. 3, p. 379–399, 1 maio 2003.

- CALVINO, I. Visibilidade. In: **Seis propostas para o próximo milênio (e-book)**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- COSSON, R. **Letramento literário: teoria e prática**. São Paulo: Contexto, 2009.
- COPE, B.; KALANTZIS, M. “Multiliteracies”: New Literacies, New Learning. **Pedagogies: An International Journal**, v. 4, n. 3, p. 164–195, 6 ago. 2009
- DETERDING, S.; ZAGAL, J. P. The Many Faces of Role-Playing Game Studies. In: DETERDING, S.; ZAGAL, J. P. (Eds.). . **Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach**. New York: Routledge, 2018.
- ECO, U. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- GIRARDELLO, G. E. P. **Televisão e imaginação infantil: histórias da Costa da Lagoa**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes—São Paulo: USP, 1998.
- ITO, M. Technologies of the childhood imagination: Yugioh, media mixes, and everyday cultural production. In: **Structures of participation in digital culture**. Durham: Duke University Press, 2005. p. 88–111.
- JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. [s.l.] Editora Aleph, 2008.
- LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **New literacies: everyday practices and classroom learning** Maidenhead Open University Press, , 2006.
- MACKETH, S. A. Paracosmos and the development of fantasy in childhood. **Imagination, cognition and personality**, v. 2(3), n. Baywood Publishing Co., Inc., p. 261–267, 1982.
- MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.
- OSÉS GARCÍA, B. **O fantástico na sala de aula: a criação de Paracosmos | Revista Emília**. Disponível em: <<https://revistaemilia.com.br/o-fantastico-na-sala-de-aula-a-criacao-de-paracosmos/>>. Acesso em: 9 dez. 2020.
- PETERSON, J. Precursors. In: DETERDING, S.; ZAGAL, J. P. (Eds.). . **Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach**. New York: Routledge, 2018.
- RIVERA, G. G. **Paracosmos Diccionario Digital de Nuevas Formas de Lectura y Escritura**. Salamanca: USAL, 2014. Disponível em: <<http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Paracosmos>>. Acesso em: 9 dez. 2020
- VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico**. São Paulo: Editora Ática, 2009.