

Livro de Regras e Orientações

ESCRITA CRIATIVA — O JOGO —



Marcelo Spalding



metamorfose

Porto Alegre, 2021

Projeto de
Marcelo Spalding

Revisão
Kátia Regina Souza

Capa, arte da caixa e do tabuleiro
Laura Moura

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S734e Spalding, Marcelo
Escrita criativa - o jogo : livro de regras e orientação
/ Marcelo Spalding. - Porto Alegre: Metamorfose, 2021.

144 p. ; 14X21cm. - ISBN: 978-65-86623-36-9

1. Jogos de tabuleiro 2. Escrita criativa
3. Técnica literária I. Título.

CDD 794 : 869.08

Bibliotecária Alexandra Naymayer Corso – CRB10/1099

ESCRITA CRIATIVA — O JOGO —



Acesse www.escritacriativa.com.br/ojogo
para tirar dúvidas com o autor e conferir
vídeos com mais dicas e orientações.

Todos os direitos desta edição reservados à Editora Metamorfose

www.editorametamorfose.com.br

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	06
MODO NARRATIVA LONGA	11
Como jogar	13
Orientações sobre as casas do tabuleiro	21
MODO NARRATIVA CURTA	101
CARTAS DE REVISÃO	109
CARTAS DESAFIO DE LINGUAGEM	121
FICHAS DE PLANEJAMENTO	133
Ficha de Construção de Narrativa Longa	134
Ficha de Construção de Personagem	136
A função da personagem na narrativa	139

APRESENTAÇÃO

Marcelo Spalding

Este é um jogo diferente, nele o mais importante não é ganhar, nem sequer existe certo ou errado; o mais importante neste jogo é estimular sua criatividade, tirar você do lugar-comum, convidar você a explorar novas técnicas e novas possibilidades para a escrita de ficção.

O próprio uso de elementos físicos como cartas, bonecos, dado e tabuleiro já busca trazer o lado lúdico do que é escrever, resgatar/despertar/fomentar a fantasia, fundamental para qualquer ficcionista.

Importante é que você deixe a brincadeira fluir, inspire-se, desbloqueie-se, escreva. Você não vai fazer um best-seller aqui, nem um Prêmio Jabuti. Mas não é essa a intenção, pelo contrário. Sinto em meus alunos que às vezes faz falta a escrita despreziosa, a brincadeira, o jogo.

Em *Escrita Criativa – o jogo*, ao trazer diferentes cenários, personagens, conflitos, etc., vamos estimulando o jogador a imaginar como encaixar essas partes, focando sua preocupação na lógica para a narrativa. Mais do que isso, agregamos conceitos e técnicas como tipos de narrador e desafios de linguagem, além deste livro com orientações, o que torna o jogo uma fonte

incrível de aprendizado para a escrita, uma verdadeira oficina interativa e dinâmica.

No modo Narrativa Longa, além da construção do cenário e da preparação, convidamos o jogador a entrar em uma jornada com dez capítulos, inspirada no conceito de arco narrativo. Se o jogador entender cada carta como uma provocação, sem prender-se demais a ela e deixando a imaginação e a criatividade fluírem, o jogo pode ajudar você a finalmente completar uma história ou mesmo destravar a sua história.

Para além da apresentação mais objetivo do jogo, me permita uma reflexão mais pessoal, já que esta é uma primeira edição de algo absolutamente original no Brasil, um jogo de tabuleiro de escrita criativa. Sempre me fascinou pensar a literatura não apenas como livro, mas como a arte da palavra, uma arte capaz de transitar em outros espaços, como a internet, os quadrinhos, os games, modificando-se, reinventando-se, mas provocando no leitor momentos de catarse, epifania, entretenimento. Meus projetos de Literatura Digital (www.literaturadigital.com.br) partem desse princípio de que a literatura é uma linguagem para além do livro, sendo importante que cada mídia ajude a potencializar o efeito da história contada – ou da experiência proposta.

Em *Escrita Criativa – o jogo*, a proposta é dar o pontapé inicial para um projeto de jogos de mesa literários, jogos em que a palavra é protagonista, seja escrita ou oral, e a ela se somem elementos táteis, como cartas,

bonecos, tabuleiro, dado, papel, caneta, ampliando a experiência sensorial do leitor e, por que não, convertendo-o também em autor (ou coautor) da história.

Em vez de começar com um jogo ficcional, busquei aliar anos de experiência com oficinas literárias, paixão por jogos e o estudo acadêmico em micronarrativas (mestrado), literatura digital (doutorado) e escrita criativa (pós-doutorado) para desenvolver um jogo diferente, um jogo-provocação que apresenta milhões de caminhos e desafios para quem quer escrever narrativas de ficção. Diferentemente dos RPGs, dos livros-jogos populares nos anos 80 ou de algumas iniciativas de baralhos para contação de história que já existem, aqui há um encadeamento lógico nas possibilidades, facilitando a construção de uma história e buscando a todo momento agregar técnicas novas para o autor/jogador.

Com mais de cinco mil alunos entre oficinas presenciais e online nos últimos dez anos, aprendi que não há nada menos inspirador para um escritor que a página em branco. Participantes de oficina e escritores iniciantes (mas também escritores já experimentados) adoram um desafio, um gancho, uma provocação. E também o mercado profissional de escrita (especialmente o de roteiros) funciona assim, algumas características dos livros, filmes e séries que amamos vieram pré-definidas da direção da empresa (vide o caso do Universo Cinematográfico Marvel).

Então, ao trazer cartas com sugestões de ambientação, tom/estilo, personagem, etc., a ideia é muito mais provocar você a ou seguir a trilha e tentar criar algo a

partir das propostas ou – e isso será igualmente incrível – a partir das provocações inspirar-se para adaptar e criar algo diferente, mas que funcione como um texto ao final. E, principalmente, seja produtivo para você ir adiante na *sua* história.

Cabe, por fim, um agradecimento à minha mãe, Magda Spalding Perez, que começou a estudar gamificação e cujo entusiasmo me fez acreditar na possibilidade de criar um jogo como este. Os primeiros rascunhos são de janeiro de 2021 e estão publicados no site do jogo; em fevereiro foram feitos o registro da marca, o design da capa e os baralhos.

Espero que este jogo não apenas ajude você a escrever suas próprias histórias como, em conjunto com o projeto Literatura Digital, mostre que a literatura vai muito além do livro impresso, e provoque você a olhar também para essas outras mídias e possibilidades.

Marcelo Spalding

Noiva do Mar, março de 2021

MODO
NARRATIVA
LONGA

Como jogar

No modo Narrativa Longa você irá construir uma história com até 10 capítulos. Em um primeiro momento, não se preocupe em escrever a história em si, faça anotações ou vá escrevendo trechos que ajudem você a montar um planejamento.

ORIENTAÇÕES PARA JOGAR SOZINHO

Abra o tabuleiro sobre uma mesa e separe o baralho de acordo com as categorias. Comece sortecendo ou escolhendo as cartas de preparação, que irão compor o universo ficcional, o tom/estilo e o narrador do seu texto. São 4 conjuntos de cartas de preparação para o modo Narrativa Longa:

- > ESTILO/TOM
- > AMBIENTAÇÃO
- > PROTAGONISTA
- > NARRADOR

IMPORTANTE SOBRE PROTAGONISTA: embora tenhamos cartas com sugestões de protagonistas, o personagem de uma história é algo tão importante que você pode preferir criar seu pró-

prio personagem ou usar um personagem que já tenha criado e no qual esteja trabalhando. Neste caso, deixe a carta de Protagonista com a face colorida virada para você, e construa seu personagem na Ficha de Construção de Personagem (página 136 deste livro).

Mesmo você sorteando o protagonista, sugerimos que, a partir das características definidas pela carta, construa detalhes físicos e psicológicos do personagem usando a Ficha.

O jogo torna-se mais interessante se você utilizar bonecos (legos, por exemplo) para representar seu personagem, bem como eventuais objetos que ele possa manusear, pois o uso de elementos táteis e visuais na fase de planejamento ativa áreas distintas do cérebro e ajudará você a criar. A propósito, quem gosta de desenhar também pode criar desenhos do espaço ou do personagem e colocar ao redor das cartas.

Finalizada a preparação da história, o planejamento, é hora de colocar o personagem em ação. No modo Narrativa Longa você irá usar o tabuleiro e o dado para isso. Então coloque as quatro cartas de preparação ao redor do tabuleiro e posicione o boneco que você escolheu para representar seu personagem no Capítulo I.

Jogue o dado.

Confira a partir da página 20 deste livro o que está indicado para a casa em que você caiu. Depois de seguir a orientação da casa, pule diretamente para a casa do capítulo seguinte, pois você só pode parar em uma casa de escrita por capítulo.

Além das casas de escrita, há as casas Desafio de Linguagem e Carta de Revisão. Se você cair em uma delas, pegue a carta do baralho correspondente e depois avance UMA casa, permanecendo dentro do mesmo capítulo, pois você precisa escrever ainda o seu capítulo na rodada seguinte.

Repita esses passos até terminar o Capítulo X.

Não esqueça que, no modo individual, o principal objetivo do jogo é estimular sua criatividade e apresentar novas técnicas, então por mais que seja muito importante você entrar na brincadeira e tentar cumprir as técnicas e sugestões indicadas, ao final de tudo o que vale é seu texto funcionar como um texto independente. Assim, não hesite em modificar, excluir ou não cumprir determinado desafio na versão final do texto.

MODO COLABORATIVO

(2 ou mais participantes)

Além de jogar sozinho, você pode reunir seus amigos para uma criação coletiva. Aqui apresen-

tamos uma sugestão de regras para o jogo colaborativo, mas encare como uma sugestão de aproveitamento do jogo; se você criar regras diferentes, envie para nós pelo site www.escritacriativa.com.br/ojogo para conhecermos suas ideias e quem sabe incorporarmos em futuras versões.

- A preparação é semelhante ao modo Narrativa Longa jogando sozinho, mas cada jogador deve criar seu próprio personagem; as outras 3 cartas de preparação devem ser as mesmas para todos os jogadores, pois a ideia é que os personagens interajam entre si na história;
- Escolha quem será o primeiro, e este será o responsável por jogar o dado e escrever ou planejar o Capítulo I considerando o seu personagem; depois, os outros jogadores devem inserir na história seus personagens, mantendo a coerência e a verossimilhança com a história já criada. Quando todos tiverem finalizado, avançam juntos para o próximo capítulo;
- No próximo capítulo, é o outro jogador quem joga o dado, e ele quem escreve primeiro, a fim de que haja alternância entre os autores;
- É importante que os personagens interajam entre si, e será interessante ver como a criação de um jogador irá interferir nas ações do outro em sua vez de jogar;

- Você pode escolher ir criando os capítulos a várias mãos ou cada jogador/autor criar uma versão do capítulo, como se fosse uma história com vários narradores (neste caso, faria mais sentido você usar uma das cartas de narração em primeira pessoa na categoria Narrador);
- Não há um vencedor ao final, novamente o importante é estimular a criatividade, a tomada de decisões e ampliar as suas técnicas.

MODO COMPETITIVO

(3 ou mais participantes)

Uma das principais marcas da gamificação é a competição, pois ela pode funcionar como estímulo. Dessa forma, também criamos uma forma de jogar *Escrita Criativa – o jogo* em modo competitivo. Novamente, encare as regras como uma sugestão de aproveitamento do jogo e fique à vontade para criar suas próprias regras.

- Este modo pode ser jogado por três ou mais participantes e se caracteriza por um concurso literário;
- Escolha um ou mais jogadores para serem parte do júri, sendo que é necessário haver pelo menos dois autores para competir entre si (claro);
- Neste modo, o júri é quem escolhe as cartas de

preparação AMBIENTAÇÃO, ESTILO/TOM e NARRADOR (em vez de a carta ser retirada aleatoriamente do conjunto), que deverão ser as mesmas para todos os participantes;

- Fica a critério do júri se o PROTAGONISTA será criado livremente pelos autores ou também sorteado;
- É importante também o júri deixar claro qual critério irá utilizar para escolher a melhor história: a mais engraçada, a mais tocante, a mais original, a mais parecida com uma história de Edgar Allan Poe, e por aí vai;
- Na fase de ação, em vez de jogar os dados, será o júri que irá escolher para qual casa os jogadores devem ir, e ambos deverão planejar, escrever ou contar sua história a partir dela;
- A história de cada participante deve ser diferente e pode ou não ter ligação uma com a outra (isso também deve ser estabelecido pelo júri antes de começar);
- O júri também pode estabelecer um limite de tempo para que os jogadores pensem e façam anotações para sua história;
- Depois que todas as cartas de capítulo forem definidas, os autores devem contar a história para todos os participantes, e o júri irá decidir qual a melhor história;

- Também pode ser combinado o envio posterior do texto completo para avaliação do júri, no lugar da contação oral da história;
- Neste modo, as cartas DESAFIO DE LINGUAGEM também podem ser sacadas pelo júri a qualquer momento, aumentando o desafio dos autores;
- Fica como sugestão que cada autor coloque um livro da sua biblioteca na mesa, e quem for o vencedor leva todos os livros (isso não é jogo de azar, é uma maneira de incentivar a leitura, afinal ninguém se torna um bom escritor se não for um bom leitor).