

Vária:

Revista Fios de Letras
ISSN: 2966-0130
v. 3, n. 06, e062601, jan-jun, 2026

Informações sobre os autores:

1 Este texto deriva da discussão realizada na pesquisa de Iniciação Científica intitulada "A construção da narrativa literário-performática no jogo de RPG: uma análise de duas partidas do sistema 'Dungeons & Dragons', 5ª edição", desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica da Universidade Federal do Amazonas – PIBIC/UFAM, com financiamento do CNPq, finalizada no ano de 2025 e premiada com certificado de menção honrosa do Programa.

2 Doutora em Educação (PPGE/UFAM). Professora Adjunta da Faculdade de Letras da Universidade Federal do Amazonas (FLET/UFAM), atuando nos Cursos de Letras – Língua e Literatura Portuguesa – e, ainda, como docente permanente no Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL/UFAM).

3 Graduando do Curso de Letras – Língua e Literatura Portuguesa – na Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Vinculado ao grupo de pesquisa Relações de gênero, poder e violência em literatura (UFAM).

Fluxo editorial:

Recebido: 07/02/2026

Aceito: 27/05/2026

Publicado: 28/05/2026



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Plagius

Verificador de Plágio

Literatura e performance no jogo de RPG: uma análise de duas partidas do sistema "Dungeons & Dragons", 5ª edição¹

Literature and Performance in Role-Playing Games: An Analysis of Two Sessions of the "Dungeons & Dragons" 5th Edition System

DOI: 10.59666/fiosdeletras.v3i06.5166

Priscila Vasques Castro Dantas ²

 Universidade Federal do Amazonas



priscilavasques@ufam.edu.br



Joshua Horta Freitas ³

 Universidade Federal do Amazonas



joshuafreitas68@gmail.com



Resumo: Neste artigo, foi investigada a construção oral do RPG de mesa, visando compreender como a narrativa se estabelece em perspectiva literário-performática, construindo-se, simultaneamente, de modo individual e coletivo, observando-se também como a tecnologia permitiu ao RPG uma nova experiência estética. Para tal estudo, foram escolhidas, como objeto de análise, duas gravações de partidas de RPG disponíveis no YouTube, "A Mina Perdida de Phendelver - Ep.01 - D&D 5e Com iniciantes" e "Despertar do Abismo | Ep 24 - Gobert Precisa de Ajuda", ambas jogadas no sistema d20, na 5ª edição de "Dungeons & Dragons". Partiu-se dos estudos teóricos da voz, da performance e do campo da poesia experimental (Cohen, 2011; Melo e Castro, 2014; Fernandes, 2014; Minarelli, 2014; Zumthor, 1997), buscando alinhá-los à efemeridade da narrativa literário-performática do RPG. Também se correlacionou o RPG aos conceitos de "ethos" e "bios midiaticizado" (Sodré, 2006), a fim de compreender a liquidez e a permanência da performance no espaço virtual. O estudo do RPG neste viés possibilitou entendê-lo como uma arte literário-performática experimental, o que viabilizou uma reavaliação da noção canônica de texto literário. A partir desse novo olhar, formulou-se um modelo próprio de análise que permitiu discutir as partidas tomadas como objeto.

Palavras-chave: RPG. Literatura. Performance. Dungeons & Dragons.

Abstract: This article investigates the oral construction of tabletop role-playing games, aiming to understand how narrative is established from a literary-performative perspective, being constructed simultaneously in both individual and collective ways, also examining how technology has enabled RPGs to provide a new aesthetic experience. For this study, two recorded RPG sessions available on YouTube were selected as objects of analysis, “A Mina Perdida de Phendelver - Ep.01 - D&D 5e com iniciantes” and “Despertar do Abismo | Ep.24 - Gobert Precisa de Ajuda”, both played using the d20 system, in the 5th edition of “Dungeons & Dragons”. The analysis was grounded in theoretical studies of voice, performance, and the field of experimental poetry (Cohen, 2011; Melo & Castro, 2014; Fernandes, 2014; Minarelli, 2014; Zumthor, 1997), seeking to align these perspectives with the ephemerality of the literary-performative narrative of RPGs. The study also correlated RPGs with the concepts of “ethos” and “mediated bios” (Sodré, 2006), in order to understand the fluidity and permanence of performance within virtual spaces. Examining RPGs through this lens made it possible to understand them as a form of experimental literary-performative art, which enabled a re-evaluation of the canonical notion of literary text. From this new perspective, an analytical model was formulated, allowing for a discussion of the selected RPG sessions as subjects.

Keywords: RPG. Literature. Performance. Dungeons & Dragons.

Introdução

O *Role-Playing Game* (popularmente conhecido como RPG ou RPG de mesa) é um jogo de interpretações de papéis, cujo pioneiro é a primeira edição de “Dungeons & Dragons”, lançada em 1974. Configura-se uma modalidade de narrativa oral que é, sobretudo, lúdica e que possibilita a criação de uma história ficcional de forma coletiva entre os jogadores, em que um jogador assume a função de Mestre e é responsável por inserir os outros jogadores na ficção. Assim, o jogo de RPG proporciona um contato único com a ficção, na medida em que é criada uma narrativa literário-oral que ganha vida por meio da performance.

A tecnologia não só ampliou a experiência estética do RPG como também expandiu o seu alcance e acesso por meio da Internet. Diante disso, estabelecemos como *corpus* analítico deste trabalho duas gravações de partidas de RPG disponíveis no YouTube, “A Mina Perdida de Phendelver - Ep.01 - D&D 5e Com iniciantes” e “Despertar do Abismo | Ep 24 - Gobert Precisa de Ajuda”, ambas jogadas no sistema “Dungeons & Dragons”, 5ª edição, a fim de compreendermos o processo de construção da narrativa na perspectiva teórica da performance em seu entrecruzamento com a literatura.

Ao trabalhar com o RPG como objeto de análise, notamos ser necessário recorrer, primeiramente, a uma base teórica capaz de situar o RPG no campo artístico-literário e, para tal, utilizamos a concepção de RPG enquanto arte apresentada na dissertação de mestrado de Taynan Mendes de Carvalho, “Role-playing game ou uma arte metaficcional por excelência: a experiência através das vozes performáticas” (2019). Tomada essa concepção como base,

percebemos que há dois elementos essenciais que dão vida à essa modalidade de narrativa oral: performance e voz e, para compreendê-los, buscamos fontes teóricas do campo da performance, da oralidade e da literatura.

Sob a luz desses dois elementos, aqui lidos como as duas categorias principais que balizam a construção da narrativa performática no RPG, buscamos compreender performance a partir do que postula Renato Cohen em *Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação* (2011), com ênfase no conceito de “topos cênicos” e nos modelos “estético” e “mítico” propostos pelo autor. Recorremos, ainda, à noção de performance como arte que rompe os padrões normativos da literatura, apresentada por Frederico Fernandes em *Razões da voz: entrevistas com protagonistas da poesia sonora no século XX* (2014).

No que diz respeito à voz, partimos da fundamentação de Paul Zumthor acerca da voz como força criadora, presente em *Introdução à poesia oral* (1997) e, também, da concepção apresentada por Enzo Minarelli em *Polipoesia: entre as poéticas da voz no século XX* (2014). Ainda acerca da voz, vale destacar que, além de criadora, ela também é expandida pela tecnologia, de modo que podemos alinhá-la ao fazer poético experimentalista, no entrecruzamento entre voz e tecnologia, conforme o conceito de “poeta ciborgue” e o fazer literário nas modalidades poéticas digitais, abordagens de Ernesto de Melo e Castro, em sua *Poética do Ciborgue* (2014).

Por fim, tendo em mente a natureza digital das duas partidas a serem analisadas, utilizamos os conceitos de “ethos midiaticado” e “bios midiaticado”, apresentados por Muniz Sodré em *Antropológica do Espelho* (2006), que dizem respeito ao ser e existir no espaço virtual, com o intuito de entender como se dá a fruição dessas poéticas digitais no espaço digital e buscando compreender como os modelos de topologia cênica apresentados por Cohen (2011) se estabelecem neste novo espaço marcado por liquidez e permanência, interligando a modalidade com o conceito de “poeta ciborgue” apresentado por Melo e Castro (2014). Por fim, retomamos o conceito de “polipoesia” de Minarelli (2014), buscando correlacioná-lo com a experiência estética do RPG no cenário digital enquanto uma arte total. A seguir, apresentamos a discussão e a análise.

1. Acerca do RPG

O RPG surge originalmente como uma evolução dos jogos de guerra (*wargames*), sendo a primeira edição de “Dungeons & Dragons” a versão pioneira. Lançada em 1974 e desenvolvida por Gary Gygax e Dave Arneson, atualmente, o D&D encontra-se na edição 5.5, datada de 2024 e intitulada “D&D: Player’s Handbook”.

É uma narrativa oral construída de forma coletiva entre os jogadores. O jogador que assume a função de Mestre (ou DM, sigla para *Dungeon Master*) é quem coordena o processo, apresentando aos outros jogadores os desafios e problemáticas que podem surgir e, conforme o resultado das ações dos jogadores mediante os desafios, remodela a trajetória da narrativa com base nas ações, o que desemboca em um jogo de causa e efeito entre Mestre e jogadores.

As narrativas, no RPG, possuem tempo variável para terminar, ocorrendo em sessões (momentos em que os jogadores se reúnem para jogar). Podem ser curtas, com a duração de apenas uma sessão (as chamadas narrativas *one-shots*), ou longas, durando várias sessões, até a resolução do conflito/problema da narrativa. Neste último caso, temos uma campanha, uma narrativa que é construída ao longo de várias sessões, sem um número definido para seu fim (ou, em certos casos, nunca tendo um fim, apenas se encerrando quando os jogadores estão satisfeitos). Em ambos os casos, há um momento de pré-produção, onde são decididos os elementos-base que irão compor e servir de suporte à narrativa: o cenário, o objetivo primário (que pode ser alterado ao longo da ação), os personagens que serão interpretados pelos jogadores e o sistema que servirá de apoio.

Como sistema, entende-se o conjunto de regras do jogo, determinando elementos básicos para a criação dos personagens (as chamadas fichas de personagens/jogador), ou seja, um sistema é composto pelos mecanismos que estabelecem de que maneira os conflitos serão resolvidos (o uso ou não de dados para a resolução do conflito, por exemplo, é definido pelo sistema). A função de definir estes elementos prévios é do Mestre, principalmente no que diz respeito ao cenário e ao objetivo, que serão explorados e vivenciados pelos jogadores-personagens ao longo das partidas (havendo também a possibilidade de diálogo entre Mestre e jogador nesse momento de pré-produção, haja vista que não há regra que impeça isso). Diante das incontáveis possibilidades tanto no momento de criação quanto no que diz respeito aos resultados durante sua execução, é válido ressaltar que a narrativa construída durante uma sessão de RPG é sempre única, dadas a subjetividade de cada participante e as infinitas possibilidades de se relacionar e imergir na ficção que está sendo criada.

Há uma quantidade indeterminada de sistemas para o RPG, ficando a critério do Mestre a escolha de qual será mais adequado para a narrativa, podendo também mesclar características de sistemas diferentes, visto que o RPG não estipula o uso de um único sistema. Assim, cabe ao Mestre estabelecer regras para a narrativa e o mundo ficcional que está sendo criado em coletivo. Dentre os sistemas existentes, o sistema “d20” é o mais popular, pois é ele que o pioneiro do RPG, Dungeons & Dragons, utiliza. O D&D bebe diretamente nos elementos da literatura fantástica para a constituição de seu cenário; assim,

temos um cenário que se passa em um mundo com elementos mágicos e criaturas fantásticas (orcs, elfos, dragões etc). A este cenário mágico, acopla-se o sistema d20, que estabelece regras para determinadas ações e resoluções durante a narrativa.

Diante disso, compreendemos o RPG como uma forma única de ficção, com um modo próprio de narrativa, em que é apenas sendo jogado que o jogo ganha vida – na voz e na performance dos jogadores, alinhavadas ao sistema de jogo. Sendo primariamente um jogo de interpretações de papéis, o RPG toma para si características das artes literárias e performáticas e as combina com suas próprias particularidades, sempre mantendo a voz dos jogadores como a principal matéria-prima, que vivifica tanto o jogo, enquanto tal, quanto a ficção. Assim, o RPG proporciona aos seus jogadores um tipo de contato único com a ficção: ao mesmo tempo em que a criam, de forma coletiva, também a vivenciam.

Com os avanços da tecnologia e ampliação dos meios de comunicação, o RPG pôde alcançar um público ainda maior: sessões gravadas passaram a poder serem assistidas a qualquer momento, havendo também a possibilidade de jogar *on-line*, por meio de plataformas de comunicação, o que, além de facilitar o acesso, transformou a experiência estética, a partir das possibilidades ofertadas pela tecnologia e pela Internet.

Assim, compreendemos o RPG como um entrecruzamento entre literatura, performance e ludicidade. Como já apontamos, sua relação com a literatura é intrínseca ao seu nascimento com o D&D. Contudo, é possível atrelar tal relação ao próprio objetivo do jogo: narrar, coletivamente, uma história ficcional – ficção essa que é construída por meio da performance oral, apoiando-se em um sistema de regras que ludifica, influencia e pode determinar os rumos da narrativa.

2. Literatura, Performance e RPG

Renato Cohen (2011) conceitua a performance como uma manifestação artística que atravessa toda a história humana, tendo o seu nascimento relação com o próprio ato do homem se fazer apresentar (Cohen, 2011, p. 40). Presente desde as práticas ritualísticas tribais e desaguando na modernidade, a performance é uma expressão cênica, em que o corpo do artista se torna o principal objeto de arte, tornando-se, assim, ele mesmo um artista cênico que se apresenta ao público. No começo do século XX, a performance dá seus primeiros passos para se desenvolver enquanto arte, passando por uma longa evolução por diversas décadas e países (Cohen, 2011, p.41), vivendo uma onda de produção maciça durante os anos de 1960, graças aos movimentos emergentes de contracultura hippie (Cohen, 2011, p. 44).

Frederico Fernandes (2014) aponta que a voz em performance é uma proposta de ruptura com os padrões estéticos normativos, principalmente no que diz respeito às limitações do suporte escrito, e, diante disso, a performance finda por se configurar uma dessacralização da arte literária, transformando-a em uma literatura representativa da vida (Fernandes, 2014).

p. 15-16). Paul Zumthor (1997) pontua que a poesia oral, enquanto símbolo de tradição e resistência ao prestígio da escrita, permite liberdade e dá pessoalidade à palavra, opondo-se ao silêncio opressor da escrita. Ademais, enquanto produção sonora do próprio corpo, a voz reafirma a presença do sujeito em um tempo e espaço, impondo “um referente global que é da ordem do corpo” (Zumthor, 1997. p 157). Nesse sentido, a performance encontra-se como o principal meio de manifestação poética para a voz, resgatando e fortalecendo a relação entre emissor e receptor, agregando um traço ainda mais humano e vivo à literatura. Enzo Minarelli (2010), destacando também o uso da voz, indica que ela, em si, é uma manifestação artística, “uma manifestação corporal capaz de [...] unir, enfeitiçar, atordoar e, sobretudo, criar” (Minarelli, 2010. p. 14).

Renato Cohen (2011), conceitua performance como sendo uma derivação da *live-art*, o que torna possível observá-la sob a luz da tríade básica da encenação: atuante-texto-público. Para o autor, ela é sobretudo uma arte de fronteira, que busca experimentar e anarquizar outras formas de arte e, no que diz respeito ao seu caráter cênico, abre espaço para a espontaneidade e o improvisado - não completo, visto que ainda há um grau de preparação por parte do artista (Cohen, 2011. p. 27). Partindo da lógica da tríade atuante-texto-público e entendendo a performance como uma arte de radicalização, Cohen (2011) propõe que se trabalhe com “topos” ao invés de espaço:

Ao invés de “espaço”, passaremos a utilizar o termo “topos” que remete a um lugar físico e também a um lugar psicológico, a um lugar filosófico etc. Será nesse “topos” que se darão as relações entre os dois pólos definidos da expressão cênica (atuantes-público). Essas relações ocorrerão através de um “texto”, por intermédio do qual acontecerão todas as transposições características da arte (passagem da vida para a representação, do real para o imaginário e o simbólico, do inconsciente para o consciente etc) (Cohen, 2011, p. 116).

Para o autor, a análise topológica da performance permite englobá-la na expressão cênica e, sendo ela uma arte de fronteira, expande os limites do que se constitui como cênico, uma vez que ela funciona como “um espaço de rediscussão e releitura dos conceitos estruturais da cena” (Cohen, p. 116).

Ademais, o autor apresenta dois modelos topológicos que estruturam a performance: o modelo estético e o modelo mítico. Estes dois modelos se baseiam na relação binária entre os topos Emissor (atuante) e Receptor (público), na medida em que os dois são interligados pelo texto e como se dá a percepção do texto para ambas as partes.

No modelo estético, há uma separação bem definida entre o atuante e o público. Neste modelo, a “realidade” que está sendo apresentada existe somente no topos do Emissor e de maneira ficcional. Assim, o Receptor é convidado a observar essa realidade artificial, deixando-se levar pela convenção teatral e suas representações, de maneira a acreditar na realidade da cena. (Cohen, p. 125). Essa realidade é onírica, existindo somente no imaginário,

mas “ocupa um grau de realidade na nossa psiquê, mobilizando instâncias, despertando sentimentos etc.” (Cohen, p. 126), por meio das representações e convenções no topus Emissor.

No modelo mítico, a delimitação entre o Emissor e o Receptor é flexível e dinâmica. Performances neste modelo possuem um caráter mais ritualístico, onde o público não é somente observador, mas sim participante. Este modelo é marcado também por seu caráter efêmero, ocorrendo uma única vez, e possui um grau elevado de espontaneidade. Assim, o modelo mítico está mais próximo dos happenings, expressão artística anterior à performance, em que “o limite entre o ficcional e o real é muito tênue e nesse sentido a convenção que sustenta a representação é constantemente rompida” (Cohen, P. 133). Quando da análise, trabalharemos a aplicação destes conceitos ao RPG.

O experimentalismo que se vivenciou ao longo do século XX tomou proporções ainda maiores com os avanços da tecnologia e dos meios de comunicação, sobretudo no ambiente virtual da Internet. Dentre os estudiosos da arte experimental, temos E. M. de Melo e Castro (2014), que aponta terem as produções artísticas sido afetadas positivamente pela tecnologia, principalmente no que diz respeito ao fazer poético e sua fruição. Vale destacar que, para o autor, o uso da tecnologia durante a criação poética não indica uma perda de humanidade, ou um desviar da figura do autor para a máquina, mas, sim, configura-se uma humanização dos recursos tecnológicos (Melo e Castro, 2014. p. 76- 77), mantendo, então, ainda o autor no centro da sua produção. Além disso, a tecnologia está à disposição do poeta para a criação (Melo e Castro, 2014. p. 99), funcionando como ferramenta semelhante à caneta e ao papel, mas transcendendo as limitações da escrita. Nessa perspectiva, a formulação poética somente é possível por meio do hibridismo entre poeta e máquina, onde a máquina é sempre subordinada ao poeta, sendo este o conceito de “poeta ciborgue” apresentado pelo autor.

De forma semelhante, a voz e a performance ganharam novas possibilidades de experimentação: para Minarelli (2010), a tecnologia é a potencializadora da voz, abrindo margem para o experimentalismo e expandido as possibilidades de performance para o poeta. Este uso de “acessórios” para a voz é o que Minarelli (2010) chama de “polipoesia”. Em uma série de entrevistas realizadas por Frederico Fernandes com Enzo Minarelli entre 2012 e 2013, compiladas em *Razões da voz: entrevistas com protagonistas da poesia sonora no século XX* (2014), Minarelli conceitua polipoesia como sendo:

[...] uma tentativa de explorar [...] a maior energia que vem do trabalho total levando a palavra a ultrapassar todos os seus limites, e, no momento, permitir um diálogo mútuo com todos os ingredientes típicos de um show ao vivo (música, imagem, movimento, mímica, dança, figurino, luz, objetos etc) mantendo a voz num degrau mais alto (Minarelli *In* Fernandes, 2014. p. 220).

Deste modo, podemos observar que a polipoesia visa uma arte total, voltada para o espetáculo, onde todos os movimentos e linguagens apresentadas durante a performance constam em um “plano de execução”, abrindo pouco espaço para o improvisado, semelhante à noção de cristalização da performance apontada por Cohen (2011, p, 117).

Voltando a Melo e Castro (2014), destacamos que o autor discorre sobre em que lugar se encontra o fruitor na nova experiência poética que se vivencia contemporaneamente, a partir das tecnologias. A Internet proporciona ao sujeito contemporâneo uma conexão direta com textos de diferentes espaços e tempos: enquanto está fisicamente diante de uma tela de computador, o sujeito está, paradoxalmente, deslocando-se entre diferentes espaços dessa realidade e acessando conteúdos de diferentes tempos (Melo e Castro, 2014. p. 174). Muniz Sodré propõe a existência de um “*ethos* midiaticizado”, referente à organização social no espaço digital, e de um “*bios* midiático”, uma nova forma de ser e existir neste mesmo espaço (Sodré, 2006, p. 23-25). Em nosso entendimento, é possível associar as definições de Sodré ao que postula Melo e Castro acerca da experiência poética contemporânea.

Trazendo essa noção para o campo da performance em ambiente digital, temos uma experiência estética marcada por um jogo de liquidez e permanência: liquidez no sentido de que a performance é efêmera, mas, permanência no sentido de que, tendo sido gravada e, portanto, tornando-se disponível no espaço virtual a qualquer tempo, o seu público, assumindo o *bios* midiático, vivencia sua experiência, estabelecendo, assim, a relação atuante-texto-público no espaço virtual.

Pensando, então, no RPG à luz desses estudos, observamos que o mesmo se configura um tipo de narrativa oral única, que pode ser observada tanto pelo campo da poesia experimental quanto da performance, visto que o RPG herda características de ambos. Tal qual na poesia experimental, o RPG toma a voz como sua principal matéria-prima e força criadora para um fazer poético, criando assim uma ficção efêmera que se desprende das limitações do suporte escrito. Já no que diz respeito à relação do RPG com a performance, além de ser por meio desta que o RPG é executado, ela também permite uma experiência muito mais direta com a arte, possibilitando que os seus participantes, de forma coletiva, interajam diretamente com a ficção - ficção essa que, seguindo o caráter anárquico, oriundo da performance, é descompromissada com padrões estéticos e críticos. Ademais, da mesma forma que afetou positivamente a performance e a poesia experimental, a tecnologia muito agregou ao RPG: a Internet e as plataformas de comunicação permitiram que o RPG superasse sua limitação espacial, sendo agora possível tanto jogá-lo quanto assistir a partidas *on-line*, elevando ainda mais seu grau de esteticidade, tanto em nível de produção (o uso de microfones, câmeras, luzes, música, uso de imagens, etc.) quanto em nível de recepção (efeitos de pós-produção por software), tornando o RPG em uma prática que além de *mixed-media*, é também polipoética.

3. O RPG enquanto arte anárquica e o modelo topológico de análise

Taynan Mendes de Carvalho (2019) aborda as categorias literatura e performance como fundamentais para o RPG, propondo que este é uma nova forma de arte que nasce tanto da literatura quanto da performance, experimentando e anarquizando outras artes no processo:

O RPG nasceu, como veremos, diretamente da literatura, ou, talvez, até mesmo dentro da literatura; se inspirou muito na base literária para construir seus sistemas, cenários e o próprio jogar. Aprendeu com ela histórias, estruturas narrativas, construção de personagem e ainda radicalizou elementos como a intertextualidade e transformou, dentro da sua própria organização, o leitor em um corpo ainda mais ativo e decisivo. A literatura é uma mãe para o RPG, que nutre muito do que o RPG necessitou para desenvolver e, de uma ou outra maneira, foi uma das responsáveis diretas por *pari-lo*. [...] A quantidade de radicalização de elementos em comum com outras áreas, experimentações específicas e complexidades da sua prática, fazem do RPG uma arte única cuja composição orgânica ainda reconhecemos bem pouco. Como comentamos, o próprio fazer do RPG, o principal ato de criar, é aproveitado de outros lugares da nossa sociedade, inicialmente na poesia e por alguns filósofos da Grécia antiga, mas também está presente, nos dias de hoje, na igreja e nos tribunais principalmente. O ato de criar através das palavras, ou seja, de não só constatar o que já existe, mas transformar a realidade, é elevado a um patamar fundamental nas práticas do RPG; agir ao mesmo em que se diz se torna ainda mais possível e poderoso (Carvalho, 2019. p. 17).

Vemos que o pressuposto do autor muito se alinha aos estudos teóricos da poesia experimental e da performance presentes neste artigo. Ademais, Carvalho (2019) reconhece a carência de estudos do RPG no que diz respeito à experiência estética deste em formato *on-line* (Carvalho, 2019, p. 30). Considerando que as partidas que escolhemos analisar neste trabalho podem ser experienciadas *on-line*, julgamos que, indo ao encontro da afirmação do autor, nosso artigo se torna uma contribuição para os estudos acerca do tema.

Conforme citado anteriormente, Carvalho (2019) compreende que o RPG nasce tanto da literatura quanto da performance, porém a ideia central de seu trabalho segue sendo a do estudo do RPG enquanto uma arte única, emancipada dos estudos literários e performáticos (Carvalho, 2019. p. 17). Em nosso trabalho, compartilhamos da mesma concepção central do autor, visto que todas as particularidades do RPG, de fato, o tornam uma arte única. Contudo, descartamos a proposta de emancipação, pois tendo em mente a natureza experimental do RPG defendida pelo próprio autor, acreditamos que estudos acerca do RPG balizados pelo experimentalismo poético e performático podem, sim, contribuir muito para uma melhor compreensão de sua forma e estética, visto que a ideia central do experimentalismo é averiguar os limites da própria arte.

Partindo, então, do entendimento de que o RPG é essa nova forma de arte, que aqui categorizamos como literário-perfomática, dado que nasce na literatura, utiliza a performance oral para sua execução e anarquiza outras artes por sua tendência experimentalista, é que pretendemos analisar, nas partidas gravadas do sistema *d20* que mencionamos anteriormente, o próprio RPG enquanto uma forma de literatura perfomática que é também experimental, ponderando, ainda, sobre as particularidades de sua experiência estética no formato midiaticado.

Considerando que é na performance que o RPG ganha vida, e sendo ele um jogo lúdico de interpretação de papéis, propomos aqui um modelo topológico de análise para o nosso *corpus*, sob a ótica das topologias cênicas apresentadas por Cohen (2011), haja vista que as formas de realização e fruição do jogo muito se aproximam de ambos os modelos apresentados pelo autor. Trata-se de um hibridismo entre os modelos Estético e Mítico, somando também a Polipoesia de Minarelli (2010) e os conceitos de *bios* e *ethos* midiaticado apresentados por Sodré (2006).

Aplicando os modelos topológicos apresentados por Cohen (2011) ao RPG, chega-se a uma possibilidade de análise em dois planos. No primeiro plano, que está limitado à figura do Mestre e dos outros jogadores, temos uma abordagem de análise perfomática que se aproxima mais do modelo Mítico. Podemos aplicar esta abordagem na própria estrutura do jogo de RPG: embora os jogadores-personagens modelem a narrativa conforme as escolhas e ações tomadas durante a sessão, o texto pré-produzido pelo Mestre é sempre o ponto de partida, definindo o rumo primário para a ficção, e é (re)modelado ao longo da sessão conforme as ações dos jogadores.

Assim, segundo o modelo Mítico, a ficção do RPG toma um grau de improviso, oriundo da performance individual dos jogadores, mas que ainda é controlada pelo Mestre. Também agrega-se a concepção de Emissor e Receptor estarem pouco delimitados, visto que durante a sessão do RPG, todos os jogadores são *performers*, e tanto o Mestre quanto os jogadores transitam entre as duas figuras de Emissor e Receptor, unidos pelo propósito único da construção de uma narrativa oral prosaica: os jogadores, narrando as ações de seus personagens, e o Mestre, narrando as consequências das ações, modelam o rumo primário da narrativa com base nos acontecimentos narrados em coletivo. Neste sentido, compartilhamos a ideia de Carvalho (2019, p. 17) de que o RPG permite “criar através das palavras”, sendo então a “a palavra”, a voz emitida e receptada por todos os jogadores, a matéria prima do RPG, concepção esta que, como apontado anteriormente, é partilhada por Minarelli (2010).

No que diz respeito ao segundo plano, que inclui a presença de um público externo ao RPG que frui a performance dos jogadores, é possível pensar em uma abordagem de análise que se aproxima tanto do modelo Estético quanto do Mítico.

Começando por sua relação com o modelo Estético, entendemos a fruição do RPG enquanto uma arte literário-performática que pode também ser experienciada de maneira digital, fruída por meio de um *bios* midiaticizado no espaço digital, que possui um *ethos* próprio, haja vista que a Internet também quebrou as barreiras espaciais do RPG, havendo agora a possibilidade do mesmo ser realizado tanto digitalmente quanto transmitido ao vivo. Assim, fica delimitada a relação entre Emissor (a performance coletiva dos jogadores do RPG) e Receptor (público que assiste à performance, assumindo seu *bios* midiaticizado no espaço digital), mantendo a característica da performance como espetáculo.

O modelo Mítico acrescenta a esteticidade, o uso da multimídia e da tecnologia como “contorno” para a performance, ou neste caso, a sessão do RPG. Assim, podemos utilizar a noção de polipoesia de Minarelli (2010), em que o uso da multimídia (mapas, o cenário da sessão, músicas, imagens ou qualquer outra forma de linguagem) soma-se à tecnologia (o uso de luzes, o uso de câmeras e microfones para a gravação, elementos de pós-produção) para uma performance literária que visa uma experiência estética enquanto arte total. Ao cabo, podemos categorizar também o próprio sistema do RPG (e no caso de nosso *corpus*, o sistema *d20*) como um elemento polipoético, pois sendo ele a base que estrutura o funcionamento do jogo, faz parte do espetáculo e, portanto, é também um acessório da voz.

4. Análise das partidas

Estabelecido o modelo, passemos, agora, à análise das partidas. A primeira é a análise de uma sessão da aventura “A Mina Perdida de Phendelver”. Uma aventura trata-se de um modelo de partida com uma história razoavelmente mais curta que uma campanha (mas que pode se expandir, fazer parte ou servir como ponto de partida para uma campanha), e neste caso, trata-se da primeira aventura da 5ª edição de D&D, ambientada nos territórios próximos de Neverwinter, cidade fictícia do cenário de D&D. É uma aventura pronta, ou seja, que não é criada pelo Mestre, e possui a fama de ser fácil, servindo para ensinar novos jogadores (incluindo aqueles que jogam como Mestre).

Contudo, no caso da partida analisada, Bruno, jogador que durante a sessão assume a função de Mestre, informa, no começo do episódio, que adicionará outros elementos à aventura, pois, em suas palavras, “é uma aventura meio ruim”. Desta maneira, podemos observar logo no começo da sessão a potencialidade ilimitada do jogo de RPG quanto ao seu aspecto narrativo: mesmo que haja um texto pré-produzido (neste caso, a aventura que será jogada), os jogadores podem adicionar, retirar, ou modificar quaisquer elementos que achem esteticamente mais atraentes para a narrativa.

Após explicar o objetivo primário da aventura para os jogadores, isto é, a escolta de uma carruagem até um vilarejo de Phandalin, o Mestre pede para que os jogadores apresentem e descrevam brevemente os seus personagens. A mesa é formada por quatro jogadores-personagens: Caellyin (interpretada por Ana), Vishal (interpretado por Eugênio), Belgork (interpretado por Vinícius), Elyon (interpretado por Eduardo). Enquanto descrevem os personagens, são informados visualmente para o público o nome de cada jogador e o nome, classe e nível de seus personagens. Desde o começo da sessão, é possível notar também a utilização de microfones, que como destaca Minarelli (2010, p. 71), servem como expansores da voz, e, no caso da sessão analisada, são os responsáveis por captar as vozes dos jogadores e transmiti-las para nós, o público que assiste à performance no topos Receptor. Também é possível escutar uma trilha sonora tocando ao fundo de maneira simultânea à narração dos eventos, que muda de acordo com a situação e ambiente em que se passa a narração. Ao analisarmos tais eventos no segundo plano de análise, podemos observar a tecnologia e efeitos de pós-produção servindo como um “contorno” estético para o espetáculo da performance, tanto em nível de produção (uso de microfone) quanto em nível de pós-produção (adesão visual da ilustração e informações dos jogadores-personagens à tela e a trilha sonora ambiente), o que aproxima tal performance ao modelo Mítico.

Retomando ao primeiro plano, isto é, à narrativa literário-performática construída pelo Mestre e jogadores-personagens, o Mestre pede para que os jogadores descrevam como estão organizados na escolta da carroça. Esse pedido, que, em primeiro momento, pode parecer estranho e desnecessário para a narrativa, logo apresenta propósito: aos personagens que ficaram em posição à frente da carroça (Belgork e Elyon), é pedido para que os jogadores façam um teste¹ de Percepção. Com o sucesso no teste de ambos os Jogadores, o Mestre narra que os seus personagens percebem, à distância, dois cavalos mortos na estrada. Aos outros dois personagens que ficaram atrás da carroça, é pedido à cada um mais um teste. Com ambos também tendo sucesso, o Mestre narra que os personagens percebem uma movimentação de figuras nos arbustos próximos ao lado da estrada, que logo revela se tratar de uma emboscada, e inicia-se um combate.

Neste curto trecho de narração, é possível notar como o sistema *d20* sustenta os acontecimentos da narrativa. Mesmo que a voz e a performance sejam as fontes primárias do texto construído, é o sistema de jogo que determina as imprevisibilidades dentro da ficção. Assim, em um cenário onde os jogadores não passassem nos testes, seriam pegos de surpresa pela emboscada, resultando em uma outra possibilidade para o rumo da narrativa. Com isso, o sistema então funciona como um apoio ao texto oral, uma ferramenta polipoética que se agrega ao que será narrado e ao que se pretende narrar. Vemos de forma mais clara

¹ No sistema *d20*, os testes são realizados por meio de dados de vinte lados. É estipulado pelo Mestre um determinado valor mínimo, intitulado comumente como “dificuldade do teste”. Caso o jogador obtenha um valor igual ou maior do que o valor estipulado, a ação do jogador-personagem é bem sucedida dentro da narrativa; caso obtenha um número inferior, a ação é malsucedida.

este elemento ocorrer dentro do combate, em que o personagem Belgork narra correr e tentar empurrar um dos inimigos durante a emboscada. Para definir o sucesso da ação do personagem, o Mestre pede para que seu jogador realize um teste. O jogador falha, e por conta do fracasso, o Mestre narra a dificuldade do personagem em atravessar a estrada devido à arbustos. Contudo, mesmo com a falha, a ação ainda produz efeito na situação narrada, com o Mestre narrando que apesar de não ter conseguido realizar a ação, os dois inimigos agora prestam atenção unicamente em Belgork. Com isso, o uso do sistema não se limita apenas ao sucesso na rolagem dos dados para influenciar o texto, pois até mesmo ações falhas impactam a narrativa e abrem margem para a narração de eventos subsequentes.

Ao fim do combate, os jogadores-personagens se reúnem para discutir o acontecimento recente da emboscada. Enquanto discutem um possível motivo para a situação e a possibilidade dos cavalos mortos serem de quem os contratou para a escolta da carroça, o Mestre interrompe a discussão, narrando que há uma trilha que se estende para fora da estrada e leva até um acampamento de goblins (raça dos inimigos que foram enfrentados durante o combate). A apresentação desse fato aos jogadores-personagens cria outro momento de discussão, onde ponderam em conjunto qual rumo tomar: explorar o acampamento ou continuar a escolta até o seu destino, com os jogadores decidindo a primeira opção. Após a exploração do acampamento e mais um combate, os jogadores conseguem extrair mais informações de um último inimigo sobrevivente do combate (interpretado pelo Mestre) a respeito do paradeiro do contratante.

Após explorar o acampamento e descobrir um covil mais adiante no território, os jogadores-personagens decidem retomar a viagem para a cidade e buscar mais informações acerca do ocorrido e uma possível ajuda para externa para explorar o covil com mais facilidade, haja vista que ganharam a informação de que o guerreiro que acompanhava o contratante do grupo está como prisioneiro dentro do covil. Ao chegar na cidade, podemos notar na gravação mais um elemento polipoético agregado à experiência fruitiva da sessão. Ao descrever como é o cenário da cidade, é apresentado aos jogadores o mapa da cidade. Embora não seja exposto para nós, o público assistindo no plano secundário, é possível atribuir a presença do mapa aos jogadores como um elemento que contribui para a performance da narração do Mestre, fazendo com que a imagem sirva de apoio para a recepção do texto.

Ainda no vilarejo, os personagens reúnem mais informações numa estalagem local. Novamente, há um momento de discussão sobre o que fazer em seguida. Eles então optam por descansar (uma ação que renova os pontos de saúde e *slots* de habilidade dos personagens) e retornarem sozinhos ao covil para resgatar o guerreiro. A sessão termina com o retorno ao covil e um último combate contra um Bugbear (criatura do cenário de D&D), inimigo mais poderoso no covil.

Nesta sessão, é possível notar como a narrativa em uma sessão de RPG tem seus objetivos e trajetórias constantemente em alternância, mas sempre sob a supervisão e guia do Mestre. Enquanto o objetivo primário da sessão era a escolta da carroça até o seu destino, logo em seus momentos iniciais é apresentado aos jogadores um desvio desse objetivo (o acampamento de inimigos). Entretanto, a realização ou não desses desvios fica à cargo dos jogadores, que decidem o que fazer com base nas informações narradas pelo Mestre. Por meio das informações narradas e expostas aos jogadores, o Mestre guia a construção da narrativa, construção essa que sempre possui um grau de improviso durante a performance do texto, haja vista a imprevisibilidade das ações dos jogadores em resposta aos acontecimentos narrados. Assim, a performance realizada no primeiro plano pelos jogadores transita constantemente entre o topos Emissor (momentos em que narram e performam) e o topos Receptor (momentos em que os jogadores escutam a performance individual de cada participante da sessão), resultando em um jogo de causa e efeito que possibilita a narrativa progredir. Já no segundo plano, o público, enquanto Receptor, recebe a performance de maneira ainda mais estética do que os jogadores: os efeitos visuais e sonoros somam-se às performances orais dos jogadores, possibilitando que a experiência estética da sessão ganhe valor de arte total.

Partindo para a análise da próxima partida, “Despertar do Abismo”, iniciamos destacando que esta é uma campanha que totaliza 62 episódios, ambientada em um cenário próprio, o mundo fictício de Lacrima, mas que utiliza elementos da 5ª Edição de D&D e, mais importante, do sistema de *d20*. Embora as sessões fossem pré-gravadas com três semanas de antecedência, os episódios foram transmitidos ao vivo semanalmente nas plataformas de *streaming Twitch* e *YouTube*, o que torna a observação da partida analisada mais complexa, principalmente no que diz respeito ao segundo plano de análise.

Tendo em mente que se trata de uma performance já gravada, podemos atrelar a performance realizada no primeiro plano como isolada do público que assiste no segundo plano, aproximando a experiência ao modelo Estético. Entretanto, por se tratar de uma gravação que era experienciada ao vivo em uma plataforma de *streaming*, um ambiente virtual com o seu próprio *ethos* midiático e habitado por um público que assume um *bios* midiaticizado, faz-se possível recriar a experiência performática do aqui-agora – características de grande valor para a performance – no ambiente virtual da Internet. Neste contexto, a experiência do RPG, no segundo plano de análise, torna-se paradoxal: o público, assumindo uma *bios* que está livre de amarras espaciais, presencia coletivamente e ao vivo uma performance que já foi gravada, o que recria a experiência do espetáculo em um ambiente virtual. Esse grau de coletividade ao assistir ao espetáculo é reforçado ainda pelo *chat* de texto presente em ambas

as plataformas em que os episódios eram transmitidos, o que permitia a interação direta entre os espectadores (e que, muitas vezes, incluía a presença dos jogadores que participaram do episódio).

Ainda no segundo plano de análise, temos alguns elementos polipoéticos compartilhados com os da sessão analisada anteriormente. Novamente, há a presença de microfones para cada um dos jogadores, assim como também a presença de um *layout* visual com as informações dos personagens (no caso desta campanha, há a adição da informação da raça e atributos da ficha de cada personagem), ilustração dos personagens e trilha sonora – elementos esses oriundos de uma pós-produção. Como adição ao espetáculo, há também o uso de efeitos sonoros em certas ações narradas, aumentando a imersividade do público durante a narração. Como elemento polipoético no primeiro plano de análise, há a presença de peças ornamentais no estúdio em que a sessão é gravada – por se tratar de uma campanha com uma temática de exploração marítima, o cenário do estúdio é recheado de elementos que evocam o tema, como cordas de navio, redes, vegetação e tecidos.

Seguindo agora para a narrativa do episódio, a sessão tem como Mestre o jogador Peterson, e acompanhamos quatro jogadores-personagens: Aisha (interpretado por Gabriel), Zoya (interpretado por Bel), Bul-ri (interpretada por Thaís) e Heron (interpretado por Guto). Ao entrarem em um portal na sessão anterior (com exceção de Heron, que é um personagem retornando de um episódio 5 da campanha), os jogadores-personagens vão parar novamente em Hulsad, cidade fictícia que serviu como a ambientação inicial e ponto de partida para a aventura durante os primeiros episódios da campanha. Visto que estão de volta à cidade inicial, os jogadores-personagens decidem como objetivo primário estocar suprimentos e procurar uma maneira de retornar para a sua embarcação.

Conforme a sessão avança, os personagens andam pela cidade e visitam lugares explorados durante os episódios iniciais. Desta forma, o Mestre apresenta aos jogadores como as ações dos jogadores-personagens influenciaram o mundo fictício. Com isso, vemos outra característica marcante das narrativas mais longas (em especial as campanhas) de um RPG: a capacidade de um contato mais direto com a ficção, que possibilita a (re)modelação constante do mundo ficcional conforme as ações e escolhas dos jogadores.

Esse resultado de escolhas realizadas em sessões anteriores retorna de forma ainda mais direta na figura de Heron, personagem esse que participou brevemente durante os episódios 5 e 6. Heron retorna com o intuito de encontrar novamente e pedir ajuda aos personagens que o auxiliaram durante os episódios de que participou. Ao se reencontrar com o grupo, a performance resultante da interação entre os quatro jogadores-personagens estabelece mais um objetivo para a narrativa, ajudar Heron com sua missão, adicionando mais um possível rumo que a narrativa poderá seguir.

Essa definição de novos rumos não se limita à interação entre os jogadores-personagens. Como visto na sessão analisada anteriormente, informações ofertadas pelo Mestre, sejam elas advindas de resultados de testes ou da interação com NPCs², resultam em uma reavaliação constante por parte dos jogadores sobre o que fazer a seguir. Após o reencontro com Heron, os jogadores-personagens encontram uma solução para retornarem ao navio, e assim, o problema primário estipulado no começo da sessão é resolvido. Contudo, o Mestre observa a presença de outro personagem na cena, que foi identificado pelos jogadores-personagens como sendo Malena, a mãe de Gobert, um NPC que faz parte da tripulação e que desapareceu misteriosamente em sessões anteriores.

Malena informa aos jogadores-personagens que parou de receber notícias do filho, e suspeita que o pai de Gobert o tenha sequestrado. A personagem informa também que Gobert, por meio de trocas de cartas com a mãe, dizia gostar muito da companhia dos personagens dos jogadores, enviando também desenhos dele junto aos personagens. Ao dar essa última informação enquanto interpreta a mãe de Gobert, o Mestre apresenta aos jogadores desenhos reais feitos em papel, ilustrando Gobert ao lado dos personagens que fazem parte da tripulação. Ao receberem os desenhos, os jogadores-personagens estipulam que a prioridade não será mais retornar à embarcação, mas sim salvar Gobert. Com esse acontecimento, podemos observar a influência direta de um elemento polipoético, os desenhos entregues pelo Mestre, interferindo na narrativa e na performance dos jogadores no plano primário.

Os jogadores-personagens passam, então, o resto da sessão terminando de abastecer suprimentos em outros lugares da cidade e conseguindo uma maneira de chegar ao lugar onde Gobert se encontra. A sessão termina com os jogadores entrando em um portal que os leva até o plano celestial em que Gobert está preso.

Nesta sessão, vemos novamente a fluidez constante da narrativa em uma sessão de RPG, semelhante à observada anteriormente. Contudo, com base na análise, aqui podemos destacar de modo mais pertinente a complexidade que se estabelece no segundo plano de análise. Em ambiente virtual, a fruição e a experiência estética do RPG podem acontecer de forma paradoxal, em que uma performance já gravada consegue simular um aqui-agora. Dentro dessa experiência, o público adota um ser e estar no mundo específico, seu *bios* midiaticado, possibilitando que, além de virtual, o espaço em que a performance é experienciada também seja um lugar de coletividade entre outros indivíduos midiaticados – lugar esse que também reforça o caráter de integração entre público e artista que a performance incentiva. Por fim, além das experiências estéticas voltadas para o público enquanto receptor, vemos que os elementos polipoéticos podem servir para além de fins meramente estéticos, funcionando também como ferramentas que influenciam diretamente na performance dos jogadores do RPG.

² NPC é a sigla para *Non-Playable Character*, que em português significa “Personagem Não Jogável”. Nos videogames, NPCs são personagens controlados pela inteligência artificial do jogo e que têm funções específicas, como fornecer informações ao jogador ou compor o cenário (Fonte: <https://ndmais.com.br/cultura/significado-de-npc-e-por-que-essa-expressao-viralizou-nas-redes-sociais/>).

Considerações finais

Por meio das análises das duas partidas foi possível observar como a construção da narrativa oral no RPG de mesa possibilita a criação coletiva de uma ficção literário-performática única. Essa singularidade vem desde o método de execução, onde há performance individual no narrar de cada jogador, mas que se torna coletiva na medida em que a narrativa vai sendo criada e só existe enquanto está sendo narrada coletivamente por meio de uma relação entre as performances dos jogadores e do Mestre. Ainda, a narração se sustenta em torno do sistema de jogo, o *d20*, que serve como principal determinante de acontecimentos narrados tanto pelo Mestre quanto pelos demais jogadores

A escolha do experimentalismo poético como o aporte teórico que baliza a análise das duas partidas permitiu entendermos em que grau de esteticidade o RPG se encontra, tanto no que diz respeito à sua relação com a performance quanto com a literatura, no espaço virtual. Na performance, vimos nas partidas analisadas que a topologia cênica em uma sessão de RPG transita constantemente entre os topos de Emissão e Recepção, tornando tênue a relação entre ambos – relação essa que se encontra delimitada em cenário virtual e abre a possibilidade de um ser e existir em espaços virtuais, o *bios* midiaticizado, o que torna o aqui- agora experienciado durante a performance uma questão complexa e paradoxal.

Já no que tange à Literatura, observamos que o RPG possui uma narrativa a qual usa elementos polipoéticos que, em certa medida, estão atrelados a todas as vozes dos jogadores. Na base da narrativa, o próprio sistema *d20* age como elemento que está inteiramente ligado à narração dos acontecimentos, determinando os rumos que a narrativa seguirá. Ademais, foi possível observar que o uso de elementos polipoéticos pode influenciar diretamente na tomada de decisões na narrativa, como visto na utilização de mapas e ilustrações gráficas durante as sessões, possibilitando uma maior imersão e experiência estética para os jogadores. Por fim, como outro elemento polipoético, a tecnologia serve como potencializadora e adorno estético para a experiência da narrativa no RPG, seja por meio do uso de microfones para a captação e transmissão das vozes, seja pelo uso de sons e imagens quando há pós-produção.

Diante do exposto, a construção literário-performática no RPG de mesa se dá em um trabalho em conjunto, tanto de vozes quanto de elementos polipoéticos. Pensar no RPG como uma modalidade única de narração que não só resgata a tradição oral de contar histórias, como também consegue inseri-la em um contexto lúdico, torna-o uma prática poética muito singular, que é capaz de unir as subjetividades dos seus realizadores e voltá-las para um interesse em comum: a produção de uma narrativa oral coletiva. Assim, a prática do RPG nos permite refletir sobre as possibilidades do próprio fazer literário em sua forma canônica, na medida em que podemos considerá-lo como uma nova roupagem para a experiência literária e poética, que se encontra, hoje, potencializada e expandida pela tecnologia.

Referências

CARVALHO, Taynan Mendes. *Role-playing game ou uma arte multifuncional por excelência: a experiência através das vozes performáticas*. Dissertação (Mestrado) – Setor de Ciências Humanas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. 2011. Reimpressão, São Paulo: Perspectiva, 2013.

Contos do Corvo. A Mina Perdida de Phendelver - Ep.01 - D&D 5e Com iniciantes. YouTube, 19 de junho de 2023. Disponível em: <<https://youtu.be/BvwGk64ENHc?si=b4NU8fa81orzvk1K>>. Acesso em: 29 nov. 2025.

D20 Culture. Despertar do Abismo | Ep 24 - Gobert Precisa de Ajuda. YouTube, 7 de fevereiro de 2024. Disponível em <<https://youtu.be/dj0Tn7ogJAI?si=C7VvkqOSPDDDB7wBOP>> Acessado em: 1 dez. 2025.

FERNANDES, Frederico (Org.). *As razões da voz: entrevistas com protagonistas da poesia sonora no século XX*. Londrina: Eduel, 2014.

MELO E CASTRO, E. M. de. *Poética do ciborgue: antologia de textos sobre tecnopoiesis*. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014.

MINARELLI, Enzo. *Polipoesia: entre as poéticas da voz no século XX*. Tradução de Frederico Fernandes. Londrina: Eduel, 2010.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do Espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2006.

ZUMTHOR, Paul. *Introdução à poesia oral*. Tradução de Jerusa Pires Ferreira, Maria Lúcia Diniz Pochat e Maria Inês de Almeida. São Paulo: Hucitec, 1997.