

Todos os direitos desta edição reservados a Pontes Editores Ltda.
Proibida a reprodução total ou parcial em qualquer mídia
sem a autorização escrita da Editora.
Os infratores estão sujeitos às penas da Lei.
A Editora não se responsabiliza pelas opiniões emitidas nesta publicação.

PARECER E REVISÃO POR PARES
Os capítulos que compõem esta obra foram submetidos
para avaliação e revisados por pares.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Tuxped Serviços Editoriais (São Paulo - SP)

W833t

Witzel, Denise Gabriel; Thimoteo, Saulo Gomes (org.)
Tabuleiro de sentidos: jogos discursivos e outras dinâmicas da linguagem /
Organizadores: Denise Gabriel Witzel e Saulo Gomes Thimoteo.
1. ed. - Campinas, SP : Pontes Editores, 2025; fgs.

Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-217-0880-3

1. Análise do Discurso. 2. Linguística.
I. Título. II. Assunto. III. Organizadores.

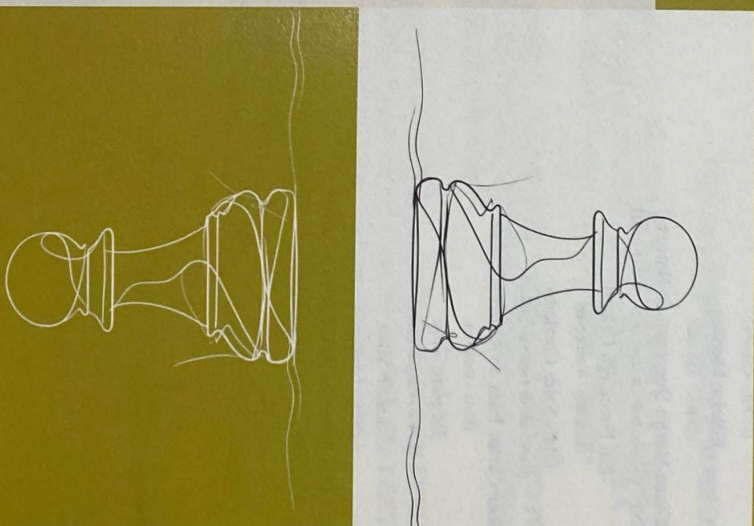
Bibliotecário Pedro Anzizo Gomes CRB-8/8846

Índices para catálogo sistemático:
1. Análise do discurso. 401.41
2. Linguística. 410

TABULEIRO DE SENTIDOS: Jogos discursivos e outras dinâmicas da linguagem

Volume - 04

Denise Gabriel Witzel
Saulo Gomes Thimoteo
(Organizadores)



Copyright © 2025 - Dos organizadores representantes dos colaboradores
Coordenação Editorial: Pontes Editores
Edição: Eckel Wayne
Revisão ortográfica e textual: Nathalia Santos Camargo
Capa: Gatil Comunicação e Marketing

CONSELHO EDITORIAL:

Angela B. Kleinman
(Unicamp - Campinas)
Clarissa Menezes Jordão
(UFPR - Curitiba)
Edleise Mendes
(UFBA - Salvador)
Eliana Merin Deganutti de Barros
(UENP - Universidade Estadual do Norte do Paraná)
Eni Puccinelli Oriandi
(Unicamp - Campinas)
Glais Sales Cordeiro
(Université de Genève - Suisse)
José Carlos Paes de Almeida Filho
(Unb - Brasília)
Rogério Tifo
(UFPR - Rio de Janeiro)
Suzete Silva
(UEL - Londrina)
Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva
(UFMG - Belo Horizonte)

PONTES EDITORES
Rua Dr. Miguel Penteadó, 1038 - Jd. Chapadão
Campinas - SP - 13070-118
Fone 19 3252.6011
ponteseditores@ponteseditores.com.br
www.ponteseditores.com.br

Impresso no Brasil - 2025

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	7
PEÇAS LITERÁRIAS E SIMBÓLICAS	
Capítulo 1 - DEUS JOGA ÀS CARTAS: A IDEIA DE JOGO NO PENSAMENTO DO PADRE ANTONIO VIEIRA	17
José Eduardo Franco / Saulo Gomes Thimóteo	
Capítulo 2 - TRAMA DE SIGNOS: O GÊNERO POLICIAL E OS JOGOS HERMENÊUTICOS EM DOIS CONTOS CONTEMPORÂNEOS	43
Wellington R. Fioruci	
Capítulo 3 - ESCOLHAS ENUNCIATIVAS E EXPERIÊNCIA DO LEITOR: O JOGO PELA BUSCA DE SENTIDOS DO TEXTO LITERÁRIO	67
Sonia Merrith-Claras / Kauana Pereira Galvão	
Capítulo 4 - JOGOS SIMBÓLICOS: DISCURSO, MITO E PODER EM PERSONA 5	87
Durval Ramos Junior / Hertz Wendell de Camargo	
MOVIMENTOS DA MÍDIA E DO CORPO	
Capítulo 5 - SENTIDOS EM DISPUTA NO JORNALISMO DIGITAL ALTERNATIVO: MOVIMENTOS NO TABULEIRO DISCURSIVO DA INFORMAÇÃO	117
Alexandre S. Ferrari Soares	
Capítulo 6 - DISCURSOS E CORPOS (DES)MASCARADOS DE DRAG QUEENS EM JOGOS DE VERDADE NA MÍDIA	141
Denise Gabriel Witzel / Felipe Soares	

CAPÍTULO 1

DEUS JOGA ÀS CARTAS: A IDEIA DE JOGO NO PENSAMENTO DO PADRE ANTÔNIO VIEIRA

José Eduardo Franco
Saulo Gomes Thimóteo

“Os jogos são tão antigos como o tempo, e porque este passa, e não torna, não sei se com razão, ou sem ela se chamaram passatempos”

Vieira, OC, t. II, v. XII, p. 206.

RETÓRICA OU O JOGO DAS PALAVRAS

A obra do Padre António Vieira (1608-1697) comporta não só diversos gêneros literários praticados pelo escritor, mas também uma paleta caleidoscópica dos mais variados temas que aborda com acuidade e, em alguns casos, singularidade. São temas que interessam à antropologia, à religião, à política, à sociologia, à etnografia, à história dos povos, à psicologia social, à ciência, à língua, aos costumes, à filosofia, à economia, à literatura.

Indo de sonetos e elegias a cartas e profecias, em tudo Vieira cunhou um engenho conceptista, que articula a retórica de bem estruturar uma tese com os volteios barrocos de ornamentação das

frases e das metáforas. Porventura, o gênero em que ele mais se notabilizou foi a parenética, pois, a cada sermão, construindo uma argumentação que se ordena numa espécie de xadrez de estrelas (para usar a metáfora empregada no “Sermão da sexagésima”), o jesuíta cria jogos associativos em que a lógica e a alegoria se harmonizam.

Algo que se pode apontar é que o método parenético de Antônio Vieira se diferia dos demais pregadores de Portugal e do Brasil, por nele haver a busca contínua por um sermão funcional, isto é, a preocupação em fazer seu público compactuar com seus argumentos e absorvê-los, em vez de apenas construir um texto baseado em malabarismos verbais, como nos excessos da vertente cultista (ou gongórica) do período. O que se vê, pelo estilo vieiriano de pregar, é um chamado à ação por meio da palavra, pois, conforme enfoca Eugênio Gomes, “[...] o púlpito sagrado, em falta de parlamento ou de imprensa, era o único órgão de grande ressonância por onde fazer vibrar ou intimidar as multidões” (Gomes, 1972, p. 9). Logicamente que o público, para os sermões de Vieira, não era, necessariamente, a massa popular, afinal, no século XVII, eram poucos os detentores do conhecimento aprofundado (e da aplicabilidade dos ensinamentos) que o padre demandava. Falando a outros sermoneiros e aos nobres de uma maneira geral (incluindo-se, por vezes, o próprio monarca), o que se construía nos textos era um mosaico de citações e exemplos, tendo como foco principal a persuasão das classes dirigentes para compactuarem com a sua linha de raciocínio.

Antônio Vieira buscava a exclusão de todo texto que não tralhasse em prol da verdade e fosse construído de forma leviana – conforme crítica em um de seus mais famosos sermões, o “Sermão da Sexagésima” –, dizia que as pregações em geral: “São fingimento, porque são sutilezas, e pensamentos aéreos sem fundamento de verdade” (Vieira, OC, t. II, v. II, p. 70). Seguindo as cinco faculdades

da Arte retórica – invenção, disposição, elocução, memória e ação (Mendes, 1989, p. 25) – o padre vai tecendo sua tese por meio de um discurso ao mesmo tempo resgatador e inventivo. Isso porque, usando uma gama de citações que passam por toda a Bíblia (Antigo e Novo Testamento), os Doutores da Igreja e outros textos clássicos, além de elementos naturais e cotidianos dos ouvintes-leitores, o autor vai dispondo-os em seu texto conforme sua necessidade, concertando o seu argumento com ilustrações, para que melhor seja compreendido e mais ativamente possa persuadir o receptor com suas razões.

Nesse sentido, pode-se estabelecer que o padre Vieira era um exímio jogador de palavras e sentidos, criando uma parenética que se projeta, como texto e ação, como etapas que se cumprem e se conquistam. Pensando-se na estética maneirista do século XVII, a partir do que Gustav Hocke observa, pode-se visualizar que

[...] [o] infinito jogo de transformação possibilitado pela metáfora, um ousado círculo de metáforas abstrusas, adquire, no maneirismo elevado, o significado de um espelho do mundo. Nele, o caos dos fenômenos aparece através de um engenhoso baile de metáforas artificialmente ordenado (Hocke, 2011, p. 112).

Esse ordenamento e sua projeção sobre a realidade é uma constante, pois, sempre que trata um tema, Vieira faz um excursus histórico e sociocultural para depois analisá-lo na perspectiva mais presentista e para atender a fins de formação pedagógica, moral e espiritual do seu auditório e leitores.

Portanto, pode-se associar a produção vieiriana como articuladora de jogos de doutrina católica, que ao mesmo tempo em que pretendem instruir e converter os ouvintes, fazem-no através de uma estrutura lúdica. Observa-se que Vieira enquadrada o jogo na

longa duração da história da humanidade como dado antropológico fundamental, uma vez que as práticas lúdicas remontam à noite dos tempos e são tão antigas como a história da vida dos seres humanos em comunidade. *O homo ludens é contemporâneo do homo laborens*, ou seja, desde que os seres humanos desenvolveram instrumentos para garantir a sobrevivência: pesca, caça, agricultura. Nesse quadro, o jogo é uma expressão cultural relevante e estruturante da essência e da linguagem humanas (Huizinga, 2015)

A IDEIA DE JOGO OU O JOGO COMO LABORATÓRIO DA VIDA

Jogo é uma forma de divertimento, mas é também um laboratório de relações, de testar e praticar valores, de preparação para a vida social, sendo, no fundo, um espelho de relações sociais. Na idade da infância, os seres humanos brincam, encenando e ensaiando práticas sociais como prelúdio do que será desenvolvido na vida adulta em sociedade. Diante disso, há um forte componente pedagógico associado ao jogo a vários níveis, do individual ao familiar e ao social.

Por seu lado, ao longo da vida, o jogo é também uma ritualização lúdica de relações humanas em termos sociais e da realização humana, no plano coletivo e individual, testando talentos e limites. Portanto, o jogo é uma forma de teatralização da vida, ou seja, os jogos são dramaturgias da existência.

Em sua obra parenética, vários são os exemplos dessa estruturação lúdica de argumentação para revelar a humanidade a si mesma. O “Sermão da Sexagésima” (1655), por exemplo, é estruturado a partir do movimento de fococar e aprofundar cada palavra da primeira frase da parábola bíblica do sementeiro, como base da argumentação para as cinco circunstâncias que todo pregador deve possuir e dominar para que a palavra de Deus frutifique. A partir de

Exiit qui seminavit seminare semen suum – “Saiu aquele que semeia a semente a sua semente” (Lucas 8:5) –, Vieira estabeleceu as etapas da Pessoa (*qui seminavit*), do Estilo (*seminare*), da Matéria (*semen*), da Ciência (*suum*) e da Voz (*Haec dicens clamabat*), no último versículo da parábola: “Dito isso, exclamou” (Lucas 8:8). Em cada parte, o jogo se estabelece em apresentar exemplos que comprovariam o argumento e a sua anulação, pelo contraponto. Desse modo, a vitória se dá não pela conquista de uma dessas circunstâncias (ou mesmo de todas), mas sim pelo efetivo impacto nos ouvintes, sem a excessiva efabulação de seus oradores.

No conjunto de sermões pregados ao longo do mês de dezembro de 1650, por ocasião do Advento, associando-se o nascimento de Cristo com a sua segunda vinda, a ser o Juízo Final, Vieira faz um jogo seriado em quatro etapas graduais. No “Sermão da Primeira Domingo do Advento” (1650), mostra-se o peso do julgamento de Deus, em especial, de duas culpas: a omissão (sendo o pecado que se faz não fazendo) e a consequência (sendo o pecado que não se encerra em si, mas se prolonga e amplia). No “Sermão da Segunda Domingo do Advento” (1650), mostra-se um julgamento mais terível que o de Deus: o juízo dos homens. Como provas, o pregador elenca cinco premissas e as vai desenvolvendo, podendo-se mencionar a comparação de que “Deus julga com o entendimento, os homens julgam com a vontade” (Vieira, OC, t. II, v. I, p. 205), ou de que “Deus não julga senão no fim, os homens não esperam pelo fim para julgar” (Vieira, OC, t. II, v. I, p. 215). No “Sermão da Terceira Domingo do Advento” (1650), desce-se até o juízo de si mesmo. Parte-se da história de João Batista, a quem os sacerdotes fizeram duas perguntas: “Quem és? Que dizes de ti mesmo?” (Vieira, OC, t. II, v. I, p. 246), e então se vai desvendando como as visões que cada pessoa tem de si não correspondem ao que a pessoa de fato

é, devendo se pautar pelas ações que efetivamente faz. Por fim, no “Sermão da Quarta Domingo do Advento” (1650), Vieira realiza o “juízo dos juízos”, isto é, o julgamento dos juízos descritos nos três sermões anteriores. Nesse momento, como o lance final de uma partida, chega-se à conclusão de que se deve vencer os três e o caminho para isso é, por meio do tribunal da Penitência, “[...] o juízo de si mesmo emenda-se; o juízo dos homens despreza-se; o juízo de Deus revoga-se” (Vieira, OC, t. II, v. I, p. 268). Assim se fecha o jogo proposto por Vieira e que se prolonga pelas quatro semanas do Advento. Se as peças lançadas nos três primeiros sermões foram apresentadas, foi para serem postas em dinâmica no último, criando esse eixo metafórico e discursivo.

Para além dessa disposição dos sermões do Advento, o padre Antônio Vieira publicou, em 1694, uma série de sermões (não pregados) em torno da figura de São Francisco Xavier (1506-1552), um dos fundadores da Companhia de Jesus, ou seja, da ordem dos jesuítas, à qual Vieira pertencia. As duas esferas em que se estruturaram os sermões, embora separadas por quase quarenta anos, formulam duas faces de São Francisco Xavier. Por um lado, está a esfera de “Xavier dormindo”, na qual se elencam três sermões acerca de três sonhos do santo. Por outro, está a esfera de “Xavier acordado”, em que doze sermões vão revelando diferentes aspectos da vida, das histórias e dos milagres. O eixo central desses sermões é a figura do anjo retratado no livro de Apocalipse, que serve de epígrafe aos nove primeiros: *Posuit pedem suam dextrum super mare, sinistrum autem super terram* – “Pôs o pé direito sobre o mar, o esquerdo sobre a terra” (Apocalipse 10:2). Essa oscilação entre mar e terra é explorada por Antônio Vieira a cada sermão, associando-a às muitas viagens de São Francisco Xavier pelo Oriente, em missão jesuítica, para Índia, Japão, Maláca e Goa.

Como notamos nos exemplos de sermões vieirianos dados até aqui, e que se poderiam ampliar a toda a sua parentética, há um harmônico apuro formal e metafórico na escrita, criando jogos de disposição argumentativa, que vão desde a articulação a respeito de um versículo até a construção em mosaico de elementos que se estruturam em torno de uma figura (como São Francisco Xavier). Para abordar uma segunda dinâmica de jogo que Vieira utiliza, recorremos ao “Sermão pelo bom sucesso das armas de Portugal contra as da Holanda” (1640), no qual o jesuíta se torna, na expressão acurada de Antônio José Saraiva: “[...] um criador de ficções” (Saraiva, 1980, p. 93). Diante da iminência da conquista holandesa na capital do Brasil, o padre Vieira resolve pôr em jogo uma disputa argumentativa diretamente com Deus. O que ocorre, no sermão, é uma série de lances retórico-performativos com o intuito de convencer a Deus e insuflar os ouvintes da garantia da vitória. Para isso, baseia-se na premissa presente no fim do Salmo 43, em que há o questionamento: “Levanta-te, por que dormes, Senhor? Levanta-te e não nos desampares para sempre” (Salmos 43:23). Por meio de uma *mise en scène*, cria-se “[...] um jogo onde há uma situação e personagens, ainda que o Outro, aquele a quem o único ator visível em cena se dirige, permaneça invisível” (Saraiva, 1980, p. 93). Nesse sermão, o recurso utilizado por Vieira é o de, mesmo sendo o único “personagem” com falas, arquitetar uma argumentação em que se vislumbra a resposta de seu interlocutor (no caso, Deus), além de mobilizar o público não mais como expectadores passivos, mas como coro auxiliar que amplificará o desejo da vitória. O desenvolvimento do jogo encetado pelo padre Vieira, portanto, acrescenta às engenharias da frase, da imagem e do texto o papel da interação, sendo que, nesse exemplo, antecipam-se os lances possíveis do oponente, para que a dinâmica vá se apresentando aos expectadores.

AS VIRTUALIDADES DO JOGO

Consciente das virtualidades do jogo, o Padre António Vieira desenvolve uma análise do jogo sob diversos ângulos: em perspectiva histórica e cultural, antropológica e teológica. A seguir, serão articuladas quatro dualidades como dinâmicas de jogo percebidas em textos como “Sermão pelo bom sucesso das armas de Portugal contra as da Holanda”, com seu caráter evocatório e continuamente combativo; o “Sermão da Sexagésima”, com sua disposição de rosácea em torno da *ars poetica* de pregar; e do quinto “Sermão de São Francisco Xavier”, intitulado “Jogo”, no qual figuram, por um lado, um “milagre” feito num navio no mar (com o santo tendo feito um homem recuperar todo o seu dinheiro perdido num jogo de cartas por embaralhá-las e elas darem o suficiente para reaver o valor), e por outro, o jogo de armas nas conquistas e derrotas da terra.

Primeiramente, nota-se o tratamento dado para a elaboração de um conceito, a partir do confronto **essência x sistema**. Algo previamente na literatura maneirista, o *conceito*, segundo Hocke (2011, p. 234), “[...] trata-se de um feliz casamento entre inspiração e inteligência, intuição e sagacidade, desmoronamento e construção, ideia e arquitetura, ou seja, de uma antitética lírico-dramática”. Nessa aproximação de termos opostos, o jogo que se entabula é a oscilação entre beleza e sentido, não como pontos alternados, mas imiscuídos e complementares. Enxergando-se, no primeiro termo, o lado abstrato e, no segundo, o concreto, a via escolhida por Vieira é a de dispor sua elocução seguindo um esquema gradativo, dedicando-se à análise e sustentação de cada uma das partes componentes do todo, com uma síntese desse “sistema” argumentativo na forma da revelação da “essência” extraída do conceito.

Pode-se notar tal jogo na leitura pormenorizada do Salmo 43 que se faz no início do “Sermão pelo bom sucesso”, que se torna expoente retórico para a concepção de que Deus precisaria se com-padecer dos sofrimentos portugueses impostos pela frota holandesa. Ou ainda, o mapeamento de passagens bíblicas que mostram exortações que foram ouvidas por Deus – “[...] em tudo o que me atrever a dizer, seguirei as pisadas sólidas dos que em semelhantes ocasiões, guiados por vosso mesmo espírito, oraram e exoraram vossa piedade” (Vieira, OC, t. II, v. XIII, p. 78). Assim, aponta a aceitação de Deus do argumento de Moisés (“olhai, Senhor, o que dirão os egípcios”); o arrependimento divino diante das mortes humanas no dilúvio; ou então o desalento de Josué no extermínio do povo hebreu em Hai (“Oh! nunca nós passáramos tal rio!”). Essa lista de precedentes é apresentada pelo sermônista para melhor embasar a sua argumentação perante Deus, formando uma rede interligada de ações passadas (como se fossem “jurisprudências”) que justificariam uma intervenção divina naquele momento.

Dessa forma, o meio encontrado por Vieira para atingir o cerne de uma questão posta é a sua confirmação a partir de uma série de ilustrações, como se guiasse o olhar do público de maneira cíclica, partindo de um elemento abstrato (a ideia inexplícita de Deus ter abandonado os portugueses), passando por vários exemplos concretos e verificáveis (com a Bíblia como embasamento) e tornando ao ponto inicial muidos de uma maior compreensão lógica. Sobre esse processo, Saraiva e Lopes (2000, p. 545) assim o definem:

A essência de todas as coisas deriva de definições reais. A reflexão consiste, pois, em tornar explícitos os atributos nessa definição contidos. Assim, a natureza não é uma realidade a conhecer progressivamente através da experiência, mas sim um conjunto de essências inerentes

aos conceitos, consistindo o conhecimento na análise e explicação desses conceitos.

Algo que se verifica, também, na verdadeira “dissecação” feita em torno da parábola do semeador, na “Sexagésima”. Após o início, em que se postula sobre o ato de sair e o ato de semear, Antônio Vieira efetua uma análise das três bases em que se fundamenta a pregação – ouvinte, doutrina, pregador –, encontrando nesse último o motivo do pouco fruto da palavra de Deus. Surge então o esmiuçamento dos atributos do pregador, para encontrar onde estaria o ponto falho, conforme as etapas que se vão deslindando do versículo inicial da parábola do semeador. Por último, descobre-se que a saída é não se olhar para o semeador (padre), mas sim para a semente (palavra de Deus), pois ali estava, desde o princípio, toda a força necessária para a frutificação.

Nessa tendência à disposição geométrica, revela-se a “[...] fascinação que ele tem pelas que se inspiram nas ‘matemáticas’, para empregar a palavra de que se vale muitas vezes, e que designa sobretudo a geometria e a astronomia, e às vezes algumas partes da física, sobretudo a óptica” (Saraiva, 1980, p. 40). Alternando-se do conceito buscado em abstrato a uma série de elementos concretos que o substanciariam, ou então, da enumeração maneirista que se estrutura em mosaico para compor, ao final, a síntese conceitual pretendida, é na engenharia que o padre Vieira cria seu estilo altamente imagético e, paralelamente, espiritual.

Tal movimento também pode ser percebido no “Sermão de São Francisco Xavier – Jogo”, com a percepção de que o jogo, embora se possa figurar como promessa de ganho, ao fim e ao cabo é espaço principal de perda. Além do dinheiro, que ilustra a história contada do milagre de São Francisco Xavier, Vieira estrutura uma série de outros pontos de perda:

Perde-se a autoridade, porque se diz que a mesa do jogo a todos iguala, contanto que tenham que perder. [...] Alexandre Magno, convidado para que quisesse entrar nos jogos Olímpicos, respondeu que o faria, se tivesse Reis com que emparelhar na contenda. Perde-se o tempo, que como discorre Séneca é o maior tesouro que a natureza fiou dos homens; e perde-se com perdição maior, e mais desesperada, porque o dinheiro que se perde em uma mão pode-se recuperar na outra, o tempo uma vez perdido não se pode restaurar. Perde-se a amizade, porque quando jogais com o vosso amigo, a vossa tenção é que o que é seu seja vosso, e a sua, que o que é vosso seja seu. [...] Perde-se a piedade, porque pela impaciência, raiva, inveja e moftina do que o jogo não favorece, saem da boca juramentos e execrações contra o Céu [...] Perde-se a mesma liberdade, como se escreve dos antigos Germanos, que depois de perdido quanto tinham, a jogavam, ficando perpetuamente cativos [...] Perde-se a Religião, porque o taful que não tem que jogar, nem que furtar no profano, se arrojara facilmente ao sagrado [...] Finalmente perdem-se, ou acabam de se perder as quase perdidas Almas, como muitas, por não ter que jogar, e perder, se entregaram ao demônio (Vieira, OC, t. II, v. XII, p. 208-9).

Embora a citação seja longa, vale observar a reiteração da estrutura “Perde-se ...”, pois aí se vão criando os lances, associando tanto a elementos cotidianos quanto a situações históricas (como as menções a Alexandre, a Séneca ou aos povos Germanos). E cada acréscimo serve como nova engrenagem desse sistema argumentativo, que, ao mesmo tempo em que amplia o repertório, tende a ilustrar mais a essência que se pretende exprimir. Tal oscilação, projetada para a esfera do jogo, encontra uma boa distinção no apontamento que Umberto Eco, no seu texto “Huizinga e o jogo”, que observa: “Existe um objeto abstrato, o jogo como *game*, e existe

um comportamento concreto, uma *performance*, que é o *play*. [...] Comumente, o conceito de prazer é ligado mais a *play*, enquanto o de regra é mais ligado a *game*" (Eco, 1989, p. 277). Por certo que um não prescinde do outro, não apenas o objeto-jogo, mas também a ação-jogo se articulam, assim como o texto só se completa quando encontra o leitor ou o espectador.

IMAGENS LÚDICAS E RECURSOS RETÓRICOS

Simultaneamente à esfera dos conceitos, Antônio Vieira volta-se também para a visão da Natureza, ou melhor, das pessoas e das coisas, e aí se pode enxergar a segunda dualidade: **aparência x essência**. Nos Sermões, efetua-se o trânsito do sentido literal para o figurado em fluxo contínuo, produzem-se construções metafóricas ou metonímicas entre o que se vê e o que se sugere, em suma, faz-se uma pintura alegórica, visando a fornecer ao ouvinte-leitor um jogo de composição em, ao menos, dois níveis de sentido. Conforme aponta a pesquisadora Margarida Vieira Mendes, retomando a denominação de João Mendes de "simultaneísmo ou estética do espelho" atribuída a Vieira:

O pregador andava sempre num vaivém acomodaticio entre dois universos de referência: o icônico e o real, o textual e o enunciativo. Esse vaivém, que verdadeiramente é uma sobreposição, simultânea e espacial, e não uma viagem, corresponde ao *habitus* da memória figurada (Mendes, 1989, p. 29).

Essa oscilação entre os dois campos de sentido se presentifica nas múltiplas imagens lançadas por Vieira, como das sagradas quinas de Portugal contra as heréticas listas de Holanda (Vieira, OC, t. II, v. XIII, p. 82), ou ainda o próprio ato retórico do padre dirigir-se a

Deus, e não aos homens. Pode-se somar a isso a longa exposição do "Finjamos", referente a uma hipotética invasão holandesa em Salvador:

Entrarão por esta cidade com fúria de vencedores e de hereges; não perdoarão a estado, a sexo nem a idade; [...] entrarão os hereges nesta igreja e nas outras; arrebatarão essa custódia, em que agora estais adorado dos anjos; tomarão os cálices e vasos sagrados, e aplicá-los-ão a suas nefandas embriaguezes; [...] Enfim, Senhor, despojados assim os templos e derrubados os altares, acabar-se-á no Brasil a cristandade católica; acabar-se-á o culto divino; nascerá erva nas igrejas, como nos campos; não haverá quem entre nelas (Vieira, OC, t. II, v. XIII, p. 88-9).

Há, nessa visão gráfica transmitida por Vieira a Deus (e aos ouvintes, por certo), o sentido primeiro da imaginação das agruras futuras com a invasão holandesa, mas também um sentido mais profundo de, por meio da palavra sugerida, impulsionar uma força de resistência que se oponha ao inimigo. Assim, ao invés de, na aparência, esse sermão funcionar somente como um longo "pedir protestando" à misericórdia divina, produz-se conjuntamente a essência de um "pedir inflamando" dirigido às nobrezas portuguesa e brasileira.

Tal movimento também se faria presente em diversas alusões do sermão da Sexagésima. Por exemplo, na construção de associações em torno das partes constitutivas de uma árvore, ao discorrer sobre o tratamento da Matéria que se deve utilizar nos sermões, efetua primeiro uma enumeração, apontando cada parte conforme sua materialidade, num movimento ascendente (as raízes, o tronco, os ramos, as folhas, as varas, as flores e os frutos), associando a elaboração de um sermão a cada parte da árvore correspondente,

segundo essa mesma ordem. Emprega, então, o recurso da ênfase para reiterar a necessidade de cada termo, em sentido descendente, até retornar às raízes. Na sequência, empreende um novo movimento de elevação, repetindo a fórmula conforme um modelo que principia em “Se tudo são troncos, não é sermão, é madeira” e culmina no “[...] se tudo são flores, não é sermão, é ramallete; serem tudo frutos, não pode ser, porque não há frutos sem árvore” (Vieira, OC, t. II, v. II, p. 61). Por fim, no derradeiro movimento de descida, o padre Vieira novamente pontua cada parte da árvore alegórica que é um sermão, com a necessidade de que cada parte se cumpra, integrada e destinada a fazer fruto. Os símbolos produzidos por ele se tornam, então, mais do que índices de alta referencialidade, tencionando funcionar, da mesma forma, como meios de descortinar reflexos de um campo não-visível.

Ao exemplo da árvore, na Sexagésima, pode-se associar o exemplo da narração empregada do “milagre” de São Francisco Xavier, diante de um jogador de cartas que, após perder tudo que tinha e mais o que outras pessoas lhe emprestaram, entrou em desespero. Como forma de resolver a situação, Vieira conta como procedeu o santo:

Toma as cartas de jogar nas mãos o Mestre da Santa doutrina, começa a baralhá-las publicamente um, duas e três vezes. [...] A poucos lances [o jogador perdido] se viu restituído do que fora seu [...] Então o Santo que a tudo assistia disse: “Basta”; e bastou o que disse. [...] E para Deus confirmar esta doutrina com um milagre por todas suas circunstâncias notável, quis que o Restaurador do jogo fosse o mesmo Mestre dele, e não por outro meio, ou instrumento, senão as mesmas cartas (Vieira, OC, t. II, v. XII, p. 209-11).

No aparente espanto de um homem santo se envolver com algo tão profano quanto um jogo de cartas, o padre Vieira cria a refração de que justamente nisso reside a santidade de São Francisco Xavier, pois usa o mesmo instrumento da perdição para a salvação, aquilo que causou danos pode também gerar a glória.

Tal oscilação é uma constante no ato de jogar, pois, como observa Johan Huizinga, “O ambiente em que [o jogo] se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão” (Huizinga, 2019, p. 173). Como se apontou nos exemplos acima, Vieira cria o deslocamento da aparência à essência de modo contínuo e ambivalente. Nas cartas que São Francisco Xavier embaralha, estão o espanto e o alívio. Em cada uma das circunstâncias que envolvem o ato de pregar, na Sexagésima, o padre apresenta sua argumentação e, em seguida, uma contra-argumentação com um exemplo que anula a constatação prévia. Na criação da cena da Bahia tomada pelos holandeses, a peroração a Deus se reflete como palco de horrores aos ouvintes. Ou seja, nos sermões vieirianos, tudo é construído numa perspectiva de jogo de sentidos de texto com vistas a desvendar um sentido essencial de humanidade (espiritual).

No campo da estrutura parenética, além das faculdades retóricas já referenciadas na visão macro, percebe-se uma espécie de “geométrica decorativa” da frase (Saraiva; Lopes, 2000, p. 547) em escala micro, ou seja, na harmonização interna dos termos, veem-se partes de uma rosácea constantemente em construção. Como dualidade tangível, pode-se apresentar o jogo **desempenho x analogia**, com o primeiro termo significando a noção de adentrar nos “mistérios” presentes nas passagens bíblicas para desvendá-los, e o segundo a ideia de efetuar-se um movimento de saída para ampliar o entendi-

mento, recorrendo a outros campos do saber. Funcionando a frase como um palco em que dialogam esses vetores, Vieira se apresenta ali como um cultista (embora criticasse tal tendência), mas possuindo a veia concecionista latente e continuamente visando à persuasão do ouvinte-leitor de suas teses defendidas.

Recorrendo novamente a Huizinga, pode-se salientar o papel que o teórico observa na ação literária do jogo de palavras e sentidos. Segundo ele, a linguagem poética “[...] ordena [as palavras] de maneira harmoniosa, e injeta mistério em cada uma delas, de modo tal que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma.” (Huizinga, 2019, p. 175). Tal constatação, inclusive, é apontada pelo próprio padre António Vieira, no seu “Sermão de Nossa Senhora do Ó”, ao declarar: “Uma das maiores excelências das Escrituras Divinas é não haver nelas nem palavra, nem sílaba, nem ainda uma só letra, que seja supérflua, ou careça de mistério” (Vieira, OC, t. II, v. VII, p. 375).

Esse movimento de exegese em formulação arquitetônica se nota com mais proeminência no Sermão da Sexagésima, como uma filosofia da composição da arte de pregar, em que a simetria lógica elaborada se desenvolve conforme uma semente metafórica que gerasse os galhos de uma árvore. Três são as principais forças produzidas no rio de palavras de António Vieira: a primeira aprofunda-se nas etapas da parábola do semeador (espinhos, pedras, caminhos, terra boa), tentando desvendar os sentidos possíveis dessa simbologia; a segunda, aproveitando-se da visão da frutificação “cento por um”, introduz a matéria do sermão – o motivo de fazer pouco fruto a palavra de Deus no momento presente –, a partir de três possibilidades (culpa de Deus, culpa do ouvinte, culpa do pregador), construindo comparações que acabam por abonar as duas primeiras; e a terceira observa as cinco circunstâncias que orbitam o ato de pregar (pessoa, ciência, matéria, estilo, voz), demonstrando,

via análise bíblica do versículo supramencionado, os elementos imprescindíveis a cada uma delas. Com isso, pode-se observar que, nas três abordagens, a primeira interpreta, na Bíblia, a segunda observa, na sociedade, e a terceira sente, em si mesmo, fazendo com que a composição produza o efeito de ida e volta, partida do elemento individual evocador (o “eu” que prega) e o desmembramento nas inúmeras provas e associações apresentadas para sua implementação: as passagens bíblicas, que demonstram o poder da palavra de Deus e de quem a prega fielmente, como São João Batista, os doutores da Igreja, S. Paulo; ou a já aludida alegoria da árvore.

Soma-se à concepção da geometria a visão do jogo de xadrez, apresentada no sermão como um elemento artificial e cultista, mas que se pode aplicar a António Vieira num sentido ligeiramente diverso, como apontado por Afonso Ávila: “Em vez do jogo aleatório de palavras dos sermoneiros menores, a oração do grande jesuíta decorre estruturalmente como uma série de lances sobre o tabuleiro de xadrez, onde as peças são movidas a um só gesto pela impulsão lúdica e o descortino lúcido do jogador” (Ávila, 1971, p. 06).

Para o padre, o texto não deve ser meramente um “xadrez de palavras”, isto é, uma disposição em ordem apenas para que elas pareçam harmoniosas, mas sim um “xadrez de ações”, com a tônica recaindo sobre os movimentos retóricos do autor, inclusive antecipando os lances futuros do leitor, seu companheiro de partida, e revelando, através da coerência das ideias e coesão das frases, a evolução pretendida para a sua mensagem.

DEUS, O GRANDE JOGADOR

Em coerência com a teologia da história providencialista, a vida individual e coletiva é caracterizada como um jogo divino, em que

Deus é apresentado como o grande jogador, um verdadeiro *Deus ludens*. Ele joga com os homens no teatro do mundo. O jogo é a história da humanidade na demanda de sentido, na busca de realização e salvação. No “Sermão de Quarta-feira de Cinza” (1672), falando de um jogo do tempo dos romanos, Vieira considera que esse é a metáfora da vida humana, “[...] em que os contendores corriam até certa baliza, ou meta, incertos de quem havia de chegar primeiro, ou depois. A meta é a morte, a carreira é a vida” (Vieira, t. II, v. II, p. 128). O ciclo da vida individual com as suas etapas, realizações, sucessos e desaires fazem parte desse jogo da vida, cuja término é a passagem para a outra vida e o conhecimento da sua justificação traduzida em salvação ou condenação eterna.

À luz desta chave hermenêutica do jogo, desenvolvida no quinto Sermão de São Francisco Xavier, Vieira também analisa a ascensão, queda e sucessão dos impérios e dos senhores humanos. A sucessão histórica é entendida como o jogo de Deus que conduz discretamente as derivas da história humana. Neste sentido, declara o orador: “De sorte que os quatro famosos Impérios do mundo, todos, mais cedo, ou mais tarde, se perderam neste jogo, passando de umas Nações a outras, sem elas o poderem impedir por nenhuma arte, ou força: porque assim como no outro jogo Xavier foi o que baralhou as cartas; assim neste, Deus é O que as ordena, dispõe, e compõe como é servido” (Vieira, t. II, v. XII, p. 216). O motivo da queda dos poderes políticos e a fraqueza humana traduzido nos antivalores que antes faziam a sua grandeza, que Vieira extrai a partir de um versículo de Eclesiástico: “Os Reinos, e os Impérios passam de umas gentes a outras gentes, pelas culpas dos que os perdem. E essas culpas são as injustiças, as injúrias, as calúnias, e os enganos” (Vieira, t. II, v. XII, p. 216). Dentro das analogias produzidas, as culpas se dividem e são escrutinadas em cada termo em associação com a história portuguesa.

As injustiças se veem na troca de Reis mal embasada, resultando em prisões, destertos ou mortes. As injúrias se refletem no tratamento conferido aos povos do oriente convertidos, de tamanhas opressões e desprezos que não se coadunariam com as ações jesuíticas preconizadas por São Francisco Xavier. As calúnias são relacionadas à figura de Afonso de Albuquerque, o Governador do Império português na Índia, que foi destituído e substituído justamente por seus caluniadores. Além dos muitos enganos que foram urdidos, “[...] das promessas, das obrigações, das alianças, dos socorros em que se violava pelos interesses da conveniência a palavra, a verdade, e a fidelidade, que entre amigos, e inimigos deve ser sagrada” (Vieira, t. II, v. XII, p. 218).

Apresenta, portanto, a grande sucessão histórica dos impérios para chegar ao momento presente e destacar a emergência moderna de Portugal e da sua missão nesse jogo da história, vindo aqui uma nova etapa de transfiguração da história pelo protagonismo o esforço de missão em favor da universalização do Evangelho de Cristo: “Chegados aqui, agora é o lugar em que eu dizia que nós também havíamos de entrar no jogo. O grande Império, que os Portugueses fundaram na Índia sem arrogância nem afronta das outras Nações, se podia chamar Monarquia, com tantos Reinos, e Reis sujeitos, e tributários” (Vieira, t. II, v. XII, p. 216-217).

FRANCISCO XAVIER, O EXÍMIO JOGADOR DE DEUS NA MESA DO MUNDO

Neste prisma interpretativo em que o jogo é o motor do enredo da história humana, Vieira destaca Francisco Xavier como um grande protagonista de Deus na cena dos progressos da história humana no que diz respeito ao avanço e globalização da mensagem salvífica do cristianismo. Xavier é um jogador excelente de Deus,

que também usa milagrosamente a estratégia de participar em jogos humanos concretos, levando a melhor, para atingir objetivos mais altos da sua missão.

Sem deixar de criticar os jogos de azar e de engano, que é a dimensão perniciosa do jogo enquanto vício que pode conduzir à desgraça, descreve episódios em que Xavier participa de um jogo para alcançar resultados mais sublimes que pratica com a sua missão, que são os fins da conversão ao Evangelho de quem está longe da mensagem de Cristo.

Com efeito, Francisco Xavier é o que poderíamos chamar hoje um empreendedor missionário e um líder de massas capaz de mover atrás de si oceanos de multidões. Não é só o grande missionário da Índia, cognome pelo qual ficou conhecido e ainda hoje é objeto de veneração muito concorrida no Oriente da parte de cristãos e até de não cristãos. Esse espírito ardente de origem espanhola agarrou com paixão e invulgar espírito de militância o ideal da Companhia de Jesus proposto pelo seu conterrâneo ibérico Inácio de Loyola: *Ad maiorem Gloriam Dei* (“Para uma cada vez maior glória de Deus”). Usa os recursos à sua disposição para realizar com eficácia a sua missão.

Não se pode compreender a história da afirmação fulgurante dos jesuítas no campo da missão *ad gentes*, isto é, fora das fronteiras tradicionais da cristandade, sem o efeito do programa evangelizador daquele que viria a ser um dos missionários mais célebres de todos os tempos. A impressão deixada pelos sucessos das conversões em massa de Xavier deu um extraordinário crédito à nascente Ordem dos Jesuítas e contribuiu para expandir o processo de implantação em Portugal, a par das tomadas de posição bem-sucedidas dos Padres da Companhia em sectores-chave da educação. Os jesuítas começa-

vam então a assumir a liderança de instituições de ensino antigas, como o Colégio das Artes em Coimbra, e a criação de novas escolas de ensino médio como o Colégio do Espírito Santo em Évora, que rapidamente se tornaria Universidade, junto da multiplicação de obras educativas por toda a metrópole e império português, assim como a nível europeu e fora da Europa. O papel cofundador decisivo de Xavier é lapidariamente caracterizado através de uma imagem clarividente espelhada pela pena genial de António Vieira: “Santo Inácio, e São Francisco Xavier, no meneio do seu Instituto, foram como as duas pontas do compasso, Inácio como a do centro sempre fixo, e imóvel em Roma, e Xavier como a da circunferência, dando volta ao mundo” (Vieira, t. II, v. XII, p. 285).

SERMÃO COMO JOGO DE SEDUÇÃO E DE SENTIDO

Por fim, como última dualidade vieiriana, referente ao estilo, pode-se enxergar um jogo **lógico x sedutor**, no qual o sermão assume uma ideia de doutrinar e entreter. A doutrina se dá de modo cadenciado, transmitida por uma eloquência expressiva na qual se veem “[...] tão comuns os materiais e tão disfargada a maquinaria interna” (Saraiva; Lopes, 2000, p. 254), com cada frase (contraponto, exemplo, analogia, citação) servindo de engrenagem necessária para manter a máquina do sermão em andamento. A sedução, por sua vez, efetua-se de modo melífluo, mais por uma sutil conversa ao ouvinte-leitor do que por uma interpelação direta, pois Vieira opera retoricamente, desdobrando-se no púlpito e produzindo, no interior do próprio discurso, interlocutores para dialogar.

José Saramago, leitor confesso do jesuíta barroco, declararia que “[...] há, em tudo o que [Vieira] escreveu, uma língua cheia de sabor e de ritmo, como se isso não fosse exterior à língua, mas lhe

fosse intrínseco” (Saramago, 2010, p. 228), isso se deve à cadência harmoniosa de argumentos e imagens que o jesuíta vai encetando no sermão, o que se espelha no próprio estilo saramaguiano, trabalhado de forma a tornar-se “auditivo”.

A logicidade do estilo vieiriano ocorre por realizar o seu raciocínio em premissas lançadas para embasar a tese defendida, mas ela ganha viço por contar com elementos de insinuação. Logo no início do “Sermão pelo bom sucesso”, o padre dirige-se ao seu interlocutor divino: “[...] tão presumido venho da vossa misericórdia, Deus meu, que ainda que nós somos os pecadores, vós haveis de ser o arrependido” (Vieira, t. II, v. XIII, p. 76). É como se, ao método dedutivo que será apresentado, António Vieira forjasse o método indutivo (seu contrário), direcionando a visão do ouvinte-leitor para onde repousam os argumentos pretendidos. Isso se vê, pois, após a definição da tese, na qual ocorre a interpretação do texto bíblico a partir da ideia de que, conforme apontados nos Salmos, Deus perdoará os pecados, ainda mais se forem muitos e grandes: “Sim; e não por amor do pecador, nem por amor dos pecados, senão por amor da honra e glória do mesmo Deus, a qual quanto mais e maiores são os pecados que perdoa, tanto maior é e mais engrandece e exalta o seu santíssimo nome” (Vieira, t. II, v. XIII, p. 91). Assim, deslocando o foco dos pecados próprios, surge a conclusão do valor da bondade divina, na qual se deve fiar: “Em castigar, venceis-nos a nós, que somos criaturas fracas; mas em perdoar, vencei-vos a vós mesmo, que sois todo poderoso e infinito” (Vieira, t. II, v. XIII, p. 93). Como se vê, o processo dialético de Vieira obedece ao sistema de, pelo argumento oferecido em linguagem espelhada, efetuar a confirmação da tese apresentada.

Como define Alfonso Ávila, o estilo vieiriano

[...] conduz harmoniosamente um absoluto ânimo de expressão, de comunicação, de convicência, que exige de cada palavra isolada ou das palavras articuladas, mesmo quando ampliadas à dimensão do tropo, uma higidez inteiriça de significado, de sentido, de verdade dentro do corpo da mensagem (Ávila, 1971, p. 13).

Esse jogo de focos que se entretetece na fluidez do discurso engenhoso de Vieira, contrapondo-se à unidade de cada palavra com o texto total enquanto uma unidade – dando a ver que o todo sem uma parte não é todo e que a parte só é parte se houver todo (parafraseando o soneto de Gregório de Matos) –, presentifica-se na concatenação de seu raciocínio vivo a partir de argumentos, alegorias e articulações que se presentificam no pensamento de seus ouvintes/leitores.

Algo percebido, por exemplo, no sermão de São Francisco Xavier, no qual, tomando os ensinamentos de Plínio em associação, Vieira chega à conclusão do papel que cabe a cada pessoa em seu jogo: “O pintarem bem os dados, ou as cartas, não está na mão do jogador, mas se ele é sábio na arte, está na sua mão o usar bem do jogo, com que se acha qualquer que seja” (Vieira, t. II, v. XII, p. 221). Seja no jogo de ideias e argumentos (conceptismo), seja no jogo de palavras e imagens (cultismo), seja, enfim, na fusão de significante e significado, de palavra e ação, a parenética de António Vieira se ramifica *ad infinitum*, revelando no caleidoscópio textual proposto, não somente uma forma de persuasão pelo enunciado, mas também um emredamento dedutivo e indutivo em que nada é expresso de modo gratuito.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo é uma prática comum a todas as civilizações durante todos os períodos históricos, assumindo diferentes formas e com diferentes normas. O jogo, como forma de aceder ao conhecimento de um povo, pode ser traduzido neste aforismo popular: “Diz-me como jogas e dir-te-ei quem és”. Por isso, a formas como os povos jogam e se divertem diz muito da sua cultura e mentalidade.

No quadro da cultura barroca do tempo de Vieira, o jogo era, com efeito, um tema muito inspirador com usos e significativos diversos em diferentes géneros literários e artes, nomeadamente para divertir, educar e moralizar.

O jogo é apresentado como uma metáfora da existência e do sentido da vida, ou seja, um verdadeiro laboratório em que se observavam comportamentos, defeitos e virtudes, sucessos e insucessos e se podia descorinar o sentido mais profundo da história da humanidade com base numa chave de leitura soteriológica. À luz da visão providencialista da história do mundo, Vieira aplica uma chave hermenêutica de fundo teológico para compreender e fazer compreender o jogo como a metáfora dinâmica da história de Deus com a humanidade. O desígnio divino de redenção nas suas ascensões e quedas sucessivas revela-se na história de forma mais ou menos inapreensível, mas sempre atuante, para conduzir os seres a uma vitória que será traduzida numa plenificação transterrena. Xavier é glorificado por Vieira como o paradigma do missionário global, o excelente “jogador de Deus” para cumprir o seu desígnio no mundo a favor dos povos mais distantes do conhecimento da mensagem cristã. Conforme Vieira salienta sobre a fortuna e seu papel no jogo do mundo: “[...] não consta o ser má, ou boa, senão no bom, ou mau uso dela. Use bem cada um da sua e sem dúvida será

venturoso; principalmente se para ganhar, ou recuperar o perdido, pedir a São Francisco Xavier que lhe baralhe as cartas” (Vieira, t. II, v. XII, p. 221).

Sem o impacto da ação missionária de Xavier, a Companhia de Jesus não teria sido o que veio a tornar-se. A difusão da fé cristã nos vastos territórios do Império português e para além dele conferiu à nascente Ordem de Inácio prestígio e uma imagem de trabalho sem medida, sucesso e eficácia de métodos, conferindo-lhe confiança, atraindo novos membros e patrocínios dos seus admiradores. O reconhecimento europeu das gestas missionárias dos Padres da Companhia no Oriente traduziu-se em reforço de meios e de membros para a sua empresa missionária e educativa. Os jesuítas souberam, modernamente, usar como ninguém a publicidade das suas realizações grandes e engrandecidas como motor da sua expansão global enquanto Ordem.

A impressão causada pelos ecos dos resultados, descritos enfaticamente pelos que os divulgaram como espetaculares da ação intensa de Xavier e o seu desejo de fazer chegar a mensagem de Cristo a civilizações milenares espalhadas por territórios imensos, bem como o reconhecimento da sua santidade pela Igreja, deram-lhe uma projeção universal, com ondas de choque que deixaram marcas até aos nossos dias dentro e fora do mundo católico.

Nesse jogo de Deus e dos homens, Xavier conquistou um lugar na história da globalização moderna e das novas relações interculturais e interreligiosas. Francisco Xavier foi um dos pioneiros, ainda hoje incontornável, para compreender os intercâmbios civilizacionais e seus efeitos gerados em processos de metamorfose e apropriações de elementos religiosos e culturas nas sociedades expostas ao amplo sistema de mobilidades e trocas globais que estava então a emergir no dealbar da modernidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BÍBLIA SAGRADA. Tradução: Matos Soares. 34. ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1977.
- ÁVILA, Afonso. António Vieira e o 'usar bem do jogo'. *Revista Colóquio/Letras*, n. 4, p. 5-17, 1971.
- ECO, Umberto. Huizinga e o jogo. *In: ECO, Umberto. Sobre os espelhos*. Tradução: Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- GOMES, Eugênio. Apresentação. *In: VIEIRA, António. Sermões*. Rio de Janeiro: Agir, 1972.
- HOCKE, Gustav René. *Maneirismo na literatura*. Tradução: Fernando de Moraes Barros. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Coimbra: Edições 70, 2015.
- SARAIVA, António José. *O discurso engenhoso*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- SARAIVA, António José; LOPES, Óscar. *História da literatura portuguesa*. Porto: Porto Editora, 2000.
- VIEIRA, Padre António. *Obra Completa*. São Paulo: Edições Loyola, 2015.