Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS

Centralização ou dispersão dos sentidos?
Uma análise do discurso do RPG Vampire: The Masquerade

Alexandre Zorio de Mattos

Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para concorrer ao título de Mestre pelo Programa de Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês

São Paulo
2006

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS

Centralização ou dispersão dos sentidos?
Uma análise do discurso do RPG Vampire: The Masquerade

Alexandre Zorio de Mattos

Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para concorrer ao título de Mestre pelo Programa de Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês

Orientadora: Prof.ª Dr.ª Anna Maria Grammatico Carmagnani

São Paulo
2006

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Data da Defesa: ___/___/___

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

A toda a minha família, e especialmente à minha mãe, Celina,
pelo apoio às minhas empreitadas invariavelmente excêntricas.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

AGRADECIMENTOS

À Professora Doutora Anna Maria Grammatico Carmagnani, pela orientação precisa e pela paciência.

Aos Professores Doutores Lynn Mario Trindade Menezes de Souza e Valdir Heitor Barzotto, pelas contribuições para esta pesquisa, durante e depois da qualificação.

Às Professoras Doutoras Walkyria Monte Mór e Helena Maria Sampaio Bicalho, pelas contribuições que ofereceram para esta pesquisa nas disciplinas que ministraram.

À CAPES, pelo apoio financeiro durante 24 meses, fundamental para a realização desta pesquisa.

À Marcia, por ter-me feito enxergar este tema tão caro e óbvio, e pela paciência nos meus momentos difíceis.

Aos meus amigos Glauco, Nicolau, Thomas, Guilherme e Alcimar, pelas produtivas discussões sobre um assunto tão peculiar.

Aos meus amigos Chiappim, Caio, Glauco, pela nossa primeira sessão de RPG.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Sumário

Resumo
Abstract
Introdução 01
Capítulo 1: Formação de identidades e de significados: A posição discursiva do Leitor 10
1.1 Introdução 11
1.2 A questão do público-alvo 11
1.2.1 As referências culturais: alta cultura x cultura de consumo 13
1.2.2 A função das referências à alta cultura 15
1.2.3 Quem é o jogador de RPG? 17
1.2.4 Meninas no RPG 18
1.2.5 Referências à alta cultura e identificação 20
1.2.6 Explicitação e camuflagem: dois níveis de funcionamento discursivo das referências à alta cultura 21
1.2.7 Reconhecimento e familiaridade: dois níveis de funcionamento discursivo das referências à cultura de consumo 25
Capítulo 2: Saberes e poderes em jogo: Negociações interpretativas 28
2.1 Introdução 29
2.2 Norman Fairclough e as tendências de mudança discursiva 29
2.2.1 Democratização 30
2.2.2. Comodificação 30
2.2.3 Tecnologização 34
2.3 Michel Foucault e o saber-poder 35
2.3.1 Saberes e poderes em jogo 36
2.3.2 Centralização e dispersão 40
2.3.3 Centralização do saber-poder e identidade do jogo 46
2.3.4 A posição discursiva do Narrador 47
2.4 Mikhail Bakhtin, dialogismo e polifonia 50
2.5 Conclusão 53
Capítulo 3: Além das palavras: O discurso visual de Vampire: The Masquerade 55
3.1 RPG como um novo gênero – a importância das imagens 56
3.2 O discurso visual do World of Darkness 62
3.2.1 Temas recorrentes 63
3.2.1.1 Temas recorrentes: Horror 64
3.2.1.2 Temas recorrentes: Violência 65
3.2.1.3 Temas recorrentes: Miséria 66
3.2.1.4 Temas recorrentes: Gótico-punk 67
3.2.1.5 Temas recorrentes: Ambientação 68
3.2.1.6 Temas recorrentes: Sexualidade 69
3.2.1.7 Temas recorrentes: Tabu 71
3.2.2 O estilo das ilustrações 72
3.2.2.1 Retrato de época 73
3.2.2.2 Realidade fotográfica 74
3.2.2.3 Realidade onírica 75
3.2.2.4 Realidade polarizada 76

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

3.2.2.5 Quadrinhos 77
3.2.2.6 Distorção surrealista 78
3.2.2.7 Esboço / inacabado 79
3.2.3 As funções das imagens 81
3.2.4 A padronização gráfica 85
3.3 A leitura de textos visuais 91
3.3.1 Elementos selecionados para análise 94
3.3.1.1 Offer versus Demand 94
3.3.1.2 Enquadramento / Distanciamento social 95
3.3.1.3 Ângulo Horizontal / Envolvimento 97
3.3.1.4 Ângulo vertical / Relações de poder 98
3.3.2 A suposta liberdade de interpretação do discurso visual 99
3.4 Análise do discurso visual de Vampire, de acordo com os temas previamente identificados 101
3.4.1 Tema: Tabu 102
3.4.2 Tema: Sexualidade 108
3.4.3 Tema: Horror 112
3.4.4 Tema: Violência 115
3.4.5 Tema: Miséria 117
3.4.6 Tema: Gótico-punk 119
3.5 Conclusão 121
Conclusão 125
Referências bibliográficas 129
Corpus consultado 133
Apêndice I: História do RPG
Glossário

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Resumo

O referencial teórico utilizado nesta pesquisa é a Análise de Discurso de linha francesa; também se lança mão, neste texto, de considerações de outros estudiosos da linguagem verbal (Mikhail Bakhtin e Norman Fairclough, especialmente) e também da linguagem visual (Gunther Kress e Theo van Leeuwen) compatíveis com essa abordagem dos estudos do discurso.

O objeto deste estudo, o RPG Vampire: the Masquerade, torna-se merecedor de atenção acadêmica porque apresenta uma aparente tendência à dispersão das formas de saber e das posições de poder na prática do jogo – isto é, trata-se de um jogo que explicitamente recomenda a interpretação livre de suas regras e estimula a sensibilidade do leitor para a multiplicidade de pontos de vista na construção da narrativa. A hipótese de pesquisa é que, no discurso do livro de regras de Vampire, abre-se a possibilidade de que se constitua uma nova relação de poder entre as posições discursivas do Autor e do Leitor/Jogador, em que este, o elemento tradicionalmente mais fraco nas práticas de interpretação dos jogos, assuma a posição de fonte privilegiada de produção de significados.

Para verificar em que medida efetivamente ocorre essa dispersão do saber-poder interpretativo, esta pesquisa analisa o funcionamento discursivo do jogo (tomando como corpus os discursos verbal e visual registrados no livro de regras), isto é, como o leitor se relaciona com o jogo, quais formações discursivas estão presentes no discurso do livro de regras do jogo, que efeitos de sentido delas resultam, como elas afetam as práticas discursivas e, por decorrência, as práticas sociais desse leitor. As asperezas do discurso e seus pontos de deriva constituem os dados para a análise.

Para as finalidades desta pesquisa, três dimensões do jogo são analisadas: a) a caracterização do leitor de Vampire: The Masquerade, de acordo com os indícios encontrados na superfície textual de seu corebook; b) a análise da interação entre Autor e Leitor no processo de interpretação do texto do corebook de Vampire e de alguns suplementos, e c) a análise das possibilidades de leitura do discurso visual desse RPG.

A partir dessas análises, o que se observa é que, ultrapassada a superfície textual, o discurso do livro de regras se torna mais centralizador; embora esse discurso seja evidentemente heterogêneo, e permita que o saber-poder interpretativo flua para o Leitor em determinados pontos, prevalecem os significados associados à posição discursiva do Autor – em outras palavras, a hipótese de pesquisa não é confirmada. Isso ocorre porque a análise efetuada concentrou-se no texto do livro de regras, ou seja, num domínio em que os significados são produzidos basicamente a partir da posição discursiva do Autor. Fica colocada a necessidade de efetuar uma outra análise, centrada no domínio da produção das narrativas particularizadas de cada grupo de jogo – domínio em que a produção de sentidos se faz a partir da posição do Leitor/Jogador, para que se possa ter uma compreensão global da prática de jogo de Vampire.

Palavras-chave: Roleplaying games; Análise de Discurso; negociações interpretativas; interação autor-leitor.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Abstract

This research is set in the theoretic field of the French Discourse Analysis; contributions by other authors, such as Mikhail Bakhtin, Norman Fairclough, Gunther Kress and Theo van Leeuwen are also used, since their theoretical standpoints are compatible with the one to which we subscribe.

The object of this study, the roleplaying game Vampire: The Masquerade, attracts academic interest because of its avowed intention to let the reader do as he/she wills, stimulating the free re-creation and interpretation of its rules. The central hypothesis of this research is that a new power relation is established between the discursive positions of the Author's and the Reader's, in which the latter is empowered as the privileged position for the production of meanings.

In order to determine to what extent this dispersion of power-knowledge really happens, this research will analyse the discursive workings of this RPG, that is, how the Reader interacts with the game, which discursive formations are present in the game, what meanings they uphold, and how they affect the Reader's discursive practices, and thus his/her social practices. The unevennesses of the discourse are the raw data for this analysis.

Three dimensions of the game will be analysed: a) the characterization of Vampire: The Masquerade's implied Reader, according to the evidence found on the text of its corebook; b) the analysis of the interaction between Author and Reader in the process of interpretation of the text of the corebook and some other supplements, and c) the analysis of the possible readings of the visual discourse of this RPG.

From these analyses, it can be observed that the discourse of Vampire's corebook is essentially centralizing in relation to its interpretations; although, at some points, a certain degree of empowerment of the Reader can be observed, the Author remains as the main source of acceptable interpretations of the discourse of the game – in other words, the central hypothesis of this research was not verified. This is so because of the domain in which this research was conducted – the domain on the interaction between the Reader and the textbook, in which most meanings emanate from the Author's discursive position. It remains a task for the future to conduct another researched centred on the domain of the production of the narratives of individual roleplaying groups – a domain in which the meanings predominantly emanate from the Reader's discursive position – in order to achieve a full comprehension of this game.

Keywords: Roleplaying games; Discourse Analysis; interpretative negotiations; author-reader interaction.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

This game is a coded message. You will decode the message in your dreams and execute its instructions in the spaces between moments of will. Neither you nor I will ever know the contents of the message.

– Jonathan Tweet, *Over the Edge*

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

INTRODUÇÃO

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

O que é RPG

Primeiramente, é preciso definir a sigla: RPG são as iniciais de *roleplaying game* – jogo de interpretação de papéis parece ser a tradução aceita em português, mas neste estudo utilizar-se-á recorrentemente a sigla RPG, cujo uso é consagrado pelos jogadores.

Definir a sigla, porém, não traz qualquer esclarecimento sobre o objeto deste estudo. Aqueles que se encontram fora da cultura do RPG em geral possuem uma visão nebulosa sobre o que seja isso, uma vez que diversas práticas são comumente reunidas sob esse rótulo. Para contextualizar esse objeto e observar semelhanças e diferenças entre os vários elementos dessa categoria, apresenta-se, abaixo, uma breve descrição de tudo aquilo que é classificado como RPG. Em geral, pode-se encontrar essa expressão fazendo referência a:

- Alguns tipos de jogos de computador. Nesses, diferentemente do que ocorre nos jogos tradicionais, não é óbvio o que se espera que o jogador faça; ele deve progredir por uma sucessão de cenas nas quais tem uma certa liberdade de escolha quanto ao que quer fazer – seja vasculhar o ambiente, questionar as demais personagens ou iniciar uma luta – até chegar ao fim do jogo. À personagem do jogador sucessivamente se oferecem escolhas – cujas alternativas são sempre predeterminadas – de caminhos a seguir, de ações a executar. A seqüência em que o jogador escolhe percorrer as cenas do jogo interfere no seu desempenho: algumas combinações de escolhas resultam em caminhos mais fáceis, mais difíceis ou mesmo impossíveis. Nesses RPGs computacionais, a liberdade de construção da narrativa que o jogador possui é bastante restrita, pois ele somente pode fazer aquilo que os criadores do jogo previram como ações possíveis em cada cena;

- Card games, como *Yu-Gi-Oh!* (muito popular atualmente devido ao desenho animado homônimo) ou *Magic: the Gathering*, o representante mais conhecido dessa categoria. Os card games (também chamados de *trading card games*, TCGs, ou *collectible card games*, CCGs) são jogos efetivamente, assemelhando-se aos jogos de estratégia: dois ou mais jogadores se opõem numa partida com objetivos definidos (geralmente, aniquilação dos oponentes). As cartas representam os

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

poderes, recursos e o "exército" de que cada um dispõe em sua empreitada. O elemento de estratégia reside na seleção das cartas que o jogador levará para a partida que vai disputar (os jogadores possuem conjuntos de cartas diferentes, refletindo seu estilo de jogo e seus planos para a partida). O acaso surge na seqüência das cartas que vêm à mão do jogador durante a partida. Os card games são, desta relação, os que mais se distanciam da idéia de jogo narrativo;

- Livros-jogos, textos em que ao leitor são oferecidas escolhas sobre o que ele deseja que sua personagem na história faça, e que não são lidos seqüencialmente, uma vez que cada escolha leva o leitor a pular algumas páginas para continuar o desenvolvimento da narrativa de acordo com o que decidiu. À semelhança do que ocorre com os RPGs computacionais, a liberdade de criação do leitor/jogador é limitada pelas escolhas que o autor da trama previu;

- Jogos narrativos de mesa, o tipo de prática que será enfocada neste estudo. Daqui por diante, a sigla RPG será utilizada para fazer referência a um jogo em que os participantes assumem papéis de personagens numa narrativa elaborada por um participante não-jogador, comumente chamado de mestre ou narrador. Esses jogos não têm objetivos definidos, de forma que não há um vencedor; tampouco existem partidas, mas sim sessões de jogo, que se sucedem sem que haja de fato um final. As regras também costumam ser bastante flexíveis – em princípio, as personagens podem fazer qualquer coisa que desejem. O entretenimento consiste em interpretar a personagem que o jogador constrói para si e interagir com as personagens dos demais jogadores. Uma descrição bastante compreensiva da prática do RPG é a de Cadore et al. (s/d):

> "*O jogo de mesa assemelha-se a uma conversa, onde o mestre descreve o que os personagens estão vendo e ouvindo, e interpreta os possíveis personagens que os jogadores poderão encontrar pelo caminho. Já os jogadores dizem o que seus personagens estão fazendo, baseado nas características de seu personagem e no que eles sabem fazer. O objetivo*

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

> *do jogo é ser bem sucedido interpretando o personagem, lutando por seus ideais, realizando seus planos, e vivendo suas fraquezas e dificuldades.*
>
> *Existem situações em que o futuro não pode ser determinado pelos personagens nem pelo mestre, como numa situação em que os personagens combatem, ou, por exemplo, quando tentam arrombar uma fechadura . (...) Nessas ocasiões utiliza-se de um sistema de regras para organizar e definir o que é possível ou não. Num lance de dados, verifica-se o sucesso ou fracasso de um personagem. (...)*"

Fica evidente que os RPGs não se encaixam perfeitamente na idéia comum de jogo[1]. Apesar disso, a comunidade de pessoas envolvidas com os RPGs consagrou a expressão *jogar RPG*, e é a partir desse dado que, neste texto, se falará em discutir as especificidades das práticas de *jogo* de RPG.

- A partir dos jogos de mesa, desenvolveu-se uma vertente dos RPGs que é jogada pela internet, em fóruns e blogs, ou ainda por meio de correio eletrônico (chamadas de PBB, Play by Blog, ou de PBEM, Play By E-Mail);

- Deve-se ainda citar o Live-Action Role-Playing (LARP), modalidade de RPG teatral derivada do jogo de mesa, mas que extrapola as suas limitações espaciais e temporais, e na qual os jogadores realmente interpretam suas personagens,

[1] Huizinga (1939) formula aquilo a que chama de "a noção de jogo em sua forma familiar" nos seguintes termos:

> "O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida quotidiana'." (Huizinga, 1939, p. 33)

O mesmo autor observa mais adiante que a noção **geral** de jogo, tanto nas línguas da Antigüidade, quanto nas contemporâneas, abarca práticas tão diversas quanto o canto, a dança, a música, as brincadeiras infantis, as piadas, imitações, representações dramáticas, jogos de azar, competições, apostas, e cerimônias religiosas, entre outras – práticas tão díspares que freqüentemente não podem ser englobadas por uma única palavra "jogo". Embora o RPG possa ser descrito em ternos das práticas relacionadas com a noção geral de jogo, ele extrapola as restrições da noção familiar, principalmente as limitações de tempo e a necessidade de regras.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

utilizando figurinos especiais e executando as ações destas, ao invés de simplesmente descrevê-las. Aqui, o tempo transcorre em tempo real, e os jogadores têm acesso ao espaço e à ambientação a partir de seus sentidos, e não por meio de descrições feitas pelo narrador.

Justificativa

Por que dedicar um projeto de mestrado a estudar um *roleplaying game*? Ainda que sujeitos a críticas por sua orientação puramente comercial, os RPGs conseguiram estabelecer um nicho dentro da cultura de massas atual. Embora sejam menos disseminados no Brasil do que no exterior (em parte por questões financeiras – livros são caros neste país – em parte pela barreira da língua – são proporcionalmente poucos os RPGs que foram traduzidos para o português), já existe aqui uma grande quantidade de leitores/jogadores. A existência da livraria, editora e distribuidora Devir, especializada em quadrinhos, RPGs e produtos associados (entre outras lojas dedicadas a esse gênero de publicações), assim como a aceitação dos livros de RPG em livrarias e bancas de jornal não-especializadas e a realização de gigantescas convenções de aficionados pelo gênero (por exemplo, o Encontro Internacional de RPG, evento anual que em 2006 teve sua 14.ª edição[2], reunindo milhares de participantes em 2 dias) são provas cabais da existência de um grande número de leitores e da importância desse gênero.

Apesar de constituírem um nicho importante da jovem cultura de massas, até o final do século passado, aparentemente, nenhum estudo mais profundo foi dedicado aos RPGs na nossa Universidade. Consideramos os RPGs material frutífero para estudos de cultura, discurso, mídia, interpretação e construção da realidade. Além disso, há já organizações não-governamentais (como a Ludus Culturalis[3]) que advogam em favor da utilização dos RPGs como forma de aproximar professores e alunos, despertar o interesse destes pelo conhecimento escolar e amenizar problemas relacionados ao quotidiano da escola, como indisciplina ou dificuldades de socialização. Essa mesma ONG organiza anualmente, desde 2002, o Simpósio RPG e Educação, evento que consiste de oficinas e palestras voltadas à

[2] Realizada no Colégio Marista Arquidiocesano, em São Paulo.
[3] www.ludusculturalis.org.br

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

utilização dos jogos de representação como ferramentas educacionais, cujo público, na faixa de centenas de pessoas, compreende grande número de professores do ensino básico interessados em novas metodologias de ensino. A maior parte (se não a totalidade) das propostas de utilização do RPG na escola, porém, enxerga-o como um veículo para a transmissão de conteúdos, sem se preocupar com os significados invisíveis ao olho destreinado que estão dispersos na sua estrutura. É necessário realizar um estudo discursivo dos RPGs para evidenciar esses significados e determinar o que mais está sendo ensinado quando se utiliza um RPG para (supostamente) transmitir conteúdos escolares.

Considerando a importância do RPG como parte da cultura de massas adolescente e também a possibilidade de sua utilização como instrumento pedagógico, é evidente a importância de compreender o discurso desses jogos – que influência eles podem ter sobre os jogadores, que modelos de identidade, de relações interpessoais, de crenças e sistemas de conhecimento eles podem promover (Fairclough, 1992).

A escolha dos jogos da família World of Darkness deveu-se à sua popularidade entre o público jogador de RPG – Vampire: The Masquerade, o primeiro jogo da linha, lançado em 1991, é possivelmente o RPG mais jogado no Brasil desde a segunda metade dos anos 90 (Martins, 2000). Esses jogos são, também, os que apresentam maior número de elementos relevantes para estudo, isto é, aqueles cujo discurso parece ter pretensões educativas mais evidentes. Pela análise do discurso, pode-se identificar os pontos de deriva na superfície textual, a partir dos quais novas significações podem surgir, confirmando ou contradizendo essas pretensões.

Além de adicionar um novo elemento aos estudos sobre a cultura contemporânea efetuados na Universidade, suprindo uma lacuna existente, pretende-se indicar o caminho para que outros estudos sobre os RPGs sejam efetuados, ampliando nossa compreensão desse gênero cultural.

O recorte desta pesquisa

Para fins desta pesquisa, foram considerados dois níveis na prática de jogo do RPG:

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

- Numa instância, há a interação entre o livro de RPG e o leitor (seja ele um jogador ou narrador);
- Em outro nível, há a interação entre os leitores/narradores/jogadores, decidindo sobre as interpretações aceitáveis do livro de jogo.

No primeiro nível, não parece haver diálogo entre o leitor e o Autor[4], afinal, os livros do jogo são textos fixos, e não há canal para a manifestação do leitor. Na verdade, sabe-se que, de acordo com a teoria do dialogismo de Bakhtin, o texto do livro de jogo antecipa a resposta dos leitores, de forma que o diálogo está, sim, presente nele, embora não seja evidente. Essa relativa imobilidade do discurso do Autor torna-o o elemento privilegiado para a análise a ser desenvolvida a seguir, pois facilita a delimitação de um corpus, além de excluir as respostas dialógicas externas a si mesmo.

No segundo nível de interação, temos as negociações entre a palavra do Autor, as interpretações que o Narrador faz delas e as interpretações dos Jogadores. Esses discursos manifestam-se, em geral, ao nível da produção oral[5], não sendo registrados, e variam radicalmente de um grupo de jogo para outro. A ausência de um registro a que se tenha acesso fácil, assim como a variabilidade extrema desses discursos tornam a análise deste nível da prática de jogo demasiadamente complexa. Este estudo concentra-se no nível descrito em primeiro lugar. Comentários menos rigorosos sobre o segundo nível podem ser feitos quando confirmarem os resultados da análise, permanecendo este como um objeto a ser futuramente estudado.

Objetivo

Esta pesquisa iniciou-se com um objetivo bastante ambicioso: demonstrar como a prática de jogo – entendido aqui como leitura, interpretação e produção de narrativas individuais – num jogo de representação (RPG) poderia fomentar o desenvolvimento da capacidade crítica do leitor/jogador. Ao longo do desenvolvimento da pesquisa, tornou-se

[4] Representado com inicial maiúscula, pois se trata de uma posição discursiva, e não de um indivíduo. O *corebook* de V:TM possui múltiplos autores, o que não é explicitamente visível na superfície textual.
[5] As raras representações escritas desse discurso podem ser encontradas, por exemplo, em fóruns de discussão na internet, onde jogadores compartilham suas dúvidas e interpretações.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

imprescindível discutir, também, de que forma essas mesmas práticas poderiam barrar esse desenvolvimento. Passou a ser difícil apontar, de forma categórica, em que momentos o discurso do jogo (o discurso do Autor) efetivamente promovia ou refreava o surgimento de um sujeito crítico. Ambos efeitos do discurso estão por demais ligados um ao outro. A pesquisa reestruturou-se, assim, adotando um novo objetivo, fortemente relacionado ao anterior: estudar o funcionamento discursivo do jogo (tomando como corpus o discurso registrado no livro de regras), isto é, como o leitor se relaciona com o jogo, quais formações discursivas estão presentes no discurso do jogo, que efeitos de sentido delas resultam, como elas afetam as práticas discursivas e, em última análise, as práticas sociais desse leitor. Ao mesmo tempo, deve-se considerar o leitor como um participante ativo (embora nem sempre consciente) nesse processo de elaboração de sentidos, capaz de moldar o discurso do jogo de formas imprevistas pelo seu Autor.

Uma tal análise deve, como sugere Foucault, se fazer "em termos de genealogia das relações de força, de desenvolvimentos estratégicos e de táticas. (...) A história (...) deve poder ser analisada em seus menores detalhes, mas segundo a inteligibilidade das lutas, das estratégias, das táticas." (Foucault, 1979, p. 5). Isso equivale a compreender como se constituem os saberes, os poderes, os discursos, determinar como e por quem o poder é exercido concretamente no discurso do jogo. Ou, ainda nas palavras de Foucault, "demarcar as posições e os modos de ação de cada um, as possibilidades de resistência e de contra-ataque de uns e de outros." (Foucault, 1979, p. 226)

Hipótese de pesquisa

Toma-se como ponto de partida nesta pesquisa a hipótese de que o discurso de Vampire: The Masquerade subverte a relação normalmente estabelecida entre as posições discursivas do Autor e do Leitor no discurso dos jogos (expresso basicamente nos livros de regras), na qual o Autor/Criador assume um papel se não de controle absoluto (uma possibilidade que é rejeitada de partida, pois somente poderia se realizar num ambiente inatingível de total transparência da linguagem e perfeito assujeitamento dos falantes), pelo menos de autoridade incontestável no tocante às interpretações de seu discurso (as regras do jogo).

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Supõe-se que, nesse RPG, seja estabelecida uma nova configuração de poder, na qual ocorre uma valorização da posição discursiva tradicionalmente situada em situação desfavorável no discurso do livro de regras (o Leitor). É possível ainda supor, como hipótese adicional de pesquisa, que essa nova configuração de poder, em alguns casos, promova um genuíno empowerment do Leitor, e mesmo um estímulo ao desenvolvimento de uma reflexão crítica sobre as relações de poder no discurso do jogo e na sociedade.

Para confirmar a configuração dessa nova configuração de poderes, deve-se observar as asperezas e os pontos de deriva do discurso (que na superfície textual afirma a valorização do Leitor como agente da produção de sentidos), utilizando-os como dados para a análise. Para as finalidades desta pesquisa, três dimensões do jogo serão analisadas:

a) a caracterização do leitor de Vampire: The Masquerade, de acordo com os indícios encontrados na superfície textual de seu corebook;
b) a análise da interação entre Autor e Leitor no processo de interpretação do texto do corebook de Vampire e de alguns suplementos, e
c) a análise das possibilidades de leitura do discurso visual desse RPG.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

CAPÍTULO 1

FORMAÇÃO DE IDENTIDADES E DE SIGNIFICADOS: A POSIÇÃO DISCURSIVA DO LEITOR

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

1.1 Introdução

Tendo em mente o objetivo desta pesquisa – determinar o tipo de relação de poder que se estabelece entre Autor e Leitor nas práticas de jogo de Vampire: The Masquerade – faz-se necessário, antes de qualquer outro desenvolvimento deste estudo, definir quem é o Leitor com quem se está lidando.

Ao definir quem é o público-leitor de Vampire, está-se definindo uma posição discursiva (na verdade, um conjunto de posições, uma vez que, como veremos, o Leitor de Vampire não é uma figura una). Ao mesmo tempo em que se define essa posição discursiva, e como um processo relacionado, identificam-se os sentidos que podem ser produzidos por esse Leitor durante a interpretação do livro de regras do jogo e da criação das narrativas de cada grupo de jogo. A análise dos significados produzidos nas práticas de jogo de Vampire revelará se essas práticas efetivamente promovem uma valorização do Leitor como participante no processo de produção de sentidos ou se, pelo contrário, elas buscam excluí-lo desse processo.

Neste capítulo, tratar-se-á do estudo da posição discursiva do Leitor, que é, como já visto, um primeiro passo indispensável para avançar a compreensão do funcionamento discursivo do jogo.

1.2 A questão do público-alvo

Ao se abrir o livro Vampire: The Masquerade, a primeira seção de texto que o leitor encontra, logo após o índice, é a seguinte:

"**Monsters, Monsters, Everywhere…**
They crowd our imagination. They hide under our beds. They lurk within the dark recesses of our primal unconscious. You can't run, you can't hide – it's going to get you. The beast, the ravager, the *Lusus Natura*. What is it, and why do we fear it?
What is its name?
We have always had our fiends. They have long fired the romantic imagination of priest and poet alike. At one time we called them Trolls; later they were named Demons, and then

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

they were Witches who brewed evil potions. Still later, the Monster was said to be the hungry Wolf, the Bogeyman, or the Godzilla of Cold War terror. Finally, some called it human ignorance and intolerance. For a time, they tried to tell us that monsters don't exist at all, that everything about the universe was either known or would soon be known.

But now we know better. We have made our reacquaintance with the Beast. We have learned its true name. (…)

We are searchers, forever looking for the uncomfortable truth of our human condition, searching within ourselves for that which is unclean, uncertain or impure – for that which has no name. By looking at the monsters we create, we gain new insights into our "darker half". These fiends express what we are at the deepest and most inaccessible levels of our unconscious. Since time immemorial, they have given us a connection to our animal self, the fulfillment of an unadulterated emotional vitality, and the promise of a brutal justice.

The vampire is the quintessential fiend, for the vampire is so much our own reflection. (…) They, like us, seek redemption, purity and peace. The vampire is the poetic expression of our deepest fears, and the shadow of our most primal urges.

Just as the hero of legend must descend into the pit of Purgatory to face the tormentor, overcome personal weaknesses, and finally be cleansed in order to return home with the gift of fire, so must we descend into the depths of our own soul and return to life with the secrets we have won. That is the real journey of Prometheus. It is the meaning of the myth. Only by embarking on such a journey can we discover our true selves and look into the mirror.

The lure of this promise of spiritual connection is well-nigh irresistible. But, in the end, it is a most disturbing undertaking. You must take heed and step carefully – for no journey is ever without its perils. Do not look into your own soul, unless you are willing to confront that which you find there.

So remember:

There are no such things as monsters…"

(Rein-Hagen et al, 1992b, p. 4-5)

O que se percebe facilmente na superfície textual deste excerto é que Vampire (de fato, todos os jogos do World of Darkness) foram desenvolvidos tendo em mente um

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

jogador sofisticado, capaz de lidar com as temáticas complexas e reflexivas presentes nas narrativas desses jogos; daí a declaração estampada nas quartas capas grande parte desses livros: "Games for Mature Minds". Isso parece indicar que esses jogos foram elaborados para serem consumidos por um público "adulto" (isto é, um público apto a tratar dessas temáticas). Qualquer pessoa familiarizada com o mundo dos RPGs sabe, porém, que a grande massa dos jogadores são adolescentes. É preciso explicar essa aparente disparidade. Os adolescentes também estão representados no discurso dos jogos do World of Darkness como público-alvo? O que permitiu a eles se inserir no discurso desses jogos[6] que declaradamente não foram desenvolvidos tendo sua faixa etária em vista?

Um primeiro passo na direção de esclarecer esse conflito é a análise das referências culturais no jogo. O que se toma por certo neste ponto é que cada jogo do World of Darkness dirige-se a um público muito semelhante aos demais. Sendo assim, será desenvolvida uma análise com base em excertos de Vampire, que foi o primeiro desses jogos a ser publicado, possui a maior quantidade de suplementos (e de jogadores) e pode ser considerado um modelo para todos os demais.

1.2.1 As referências culturais: alta cultura x cultura de consumo

Todo o discurso dos jogos do World of Darkness é recheado de referências culturais explícitas (por exemplo, as inúmeras epígrafes presentes em praticamente todas as seções do livro, e também as ilustrações). Logo se percebe que essas referências lidam com dois registros culturais: o registro da alta cultura, da literatura canônica, da filosofia, da história, e o registro da cultura pop de consumo, dos filmes hollywoodianos, dos quadrinhos, dos desenhos animados.

Para compreender a importância das referências culturais em Vampire, faz-se necessário primeiramente contextualizá-las em relação ao universo dos RPGs. Em primeiro lugar, é preciso considerar que outros RPGs – vamos tomar como exemplo os dois grandes títulos externos ao Mundo das Trevas, Dungeons and Dragons e GURPS – não apresentam essa insistente referência nem à alta cultura, nem à cultura de consumo. A presença dessas

[6] Isto é, os jogos do *World of Darkness*; quanto aos demais RPGs, parecem ter sido de fato desenvolvidos para um público adolescente. É claro que para fazer afirmações categóricas nesse sentido, seria necessário um estudo aprofundado do discurso desses outros jogos, o que não foi feito.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

referências em Vampire e nos demais jogos do Mundo das Trevas é um diferencial em relação aos demais títulos no mercado. A compreensão do funcionamento discursivo do jogo passa, necessariamente, pela compreensão dos efeitos de sentido oriundos dessas referências.

Toma-se como corpus neste momento da análise o corebook de Vampire: The Masquerade (Rein-Hagen et al, 1992b). Nesse livro, a alta cultura é representada nas epígrafes das seções de texto, compostas por citações de autores como Lord Byron, P. B. Shelley, William Wordsworth, Samuel Taylor Coleridge, W. H. Auden, Shakespeare, Mark Twain, John Keats, Rudyard Kipling, John Milton, Horácio, Ovídio, Platão, Gabriel Marcel, Nietzsche, Schopenhauer, Thomas Hobbes e Carl Jung, entre outros. Em termos de referências musicais, pode-se observar a recomendação de Plácido Domingo e Enrico Caruso como trilhas sonoras adequadas para criar a ambientação adequada para o jogo.

A cultura de consumo é representada entre outras, pelas seguintes referências:

- ao filme Duro de Matar (*Die Hard*, 1988), na ilustração da página 130 de *Vampire*: a personagem representada usa uma camiseta onde se lê "Now I have a machine gun too ho ho ho", a mesma mensagem que o herói do filme manda aos terroristas;
- à música pop, representada pelos excertos de letras de músicas de bandas como The Cure, Siouxsie and the Banshees, Joy Division, INXS, Sting, Metallica, Faith No More, que compõem as epígrafes;
- à série de TV *Twin Peaks* (1990-1991), na forma da citação de uma fala da personagem agente Cooper, presente numa epígrafe; ("*Remember, Doc, when the will is invoked, the recuperative powers of the human body are incredible*", Rein-Hagen et al, 1992b, p. 190)
- ao filme de animação A Dama e o Vagabundo (*The Lady and the Tramp*, 1955), na forma da citação de uma fala dos gatos siameses, também presente em uma epígrafe ("*We are Siamese, if you please. We are Siamese, if you don't please*." Rein-Hagen et al, 1992b, p. 125);
- ao semanário sensacionalista-cômico *Weekly World News*, do qual foi retirado um excerto de uma notícia sobre ataques de vampiros, também presente numa epígrafe ("*Trieste, Italy – Gun-toting toughs hijacked a bloodmobile near the Italian-*

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Yugoslavian border, stealing hundreds of pints of freshly drawn blood – and lawmen blame the robbery on vicious, thirst-crazed vampires!" Rein-Hagen et al, 1992b, p. 219);

- ao filme Os Garotos Perdidos (*The Lost Boys*, 1987), na forma de uma fala da personagem Grandpa, presente numa epígrafe ("*The one thing about living in Santa Clara that I never could stomach is all the damn vampires*", Rein-Hagen et al, 1992b, p. 211);

1.2.2 A função das referências à alta cultura

A presença constante das referências à alta cultura se explicaria facilmente se o público leitor de Vampire correspondesse em sua maioria ao público-alvo idealizado, o público do "game for mature minds". Um público sofisticado encontraria pontos de identificação nas referências à literatura canônica e à filosofia. O que se sabe por certo, porém, é que o público consumidor de RPGs são adolescentes em sua maioria absoluta. Para compreender o funcionamento do discurso do jogo, é preciso determinar que tipo de relações os adolescentes estabelecem com a alta cultura.

Um número certamente bastante representativo de adolescentes tem uma relação com a alta cultura (representada em seu mundo pelo conhecimento escolar) caracterizada pela repulsa[7], o que se manifesta sob a forma de desinteresse pelos saberes escolares e da crise da educação contemporânea. Numa fase de busca da própria identidade, o que predomina é a valorização da cultura "própria", daquela que foi desenvolvida pelo próprio grupo, ou "voluntariamente" adotada, e não imposta por uma instituição. Sendo altamente permeáveis às tendências da mídia, esses adolescentes constroem suas identificações com base em manifestações culturais de fácil consumo preparadas pela indústria cultural – música consagrada pela MTV, cinema comercial, publicações sobre o mundo adolescente.

[7] A rejeição do adolescente "médio" pela alta cultura/cultura escolar não pode ser comprovada empiricamente por esta pesquisa. Porém, como se verá adiante, um dado constante nas pesquisas sobre o jogador de RPG é o reconhecimento de que uma das suas características definidoras é a euforização/fetichização da alta cultura, mesmo quando não a possui. Ora, sendo essa uma característica suficientemente singular a ponto de ser sempre mencionada, entende-se que ela opera uma divisão (não uma divisão rígida, por certo, mas ainda assim uma divisão) entre o adolescente jogador de RPG e um outro grupo de adolescentes – não necessariamente os não-jogadores, mas ainda sim um grupo suficientemente representativo – que estabeleceu uma relação de repúdio pela cultura acadêmica.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Tomando-se o adolescente jogador de RPG como parte desse grupo, não restaria outra alternativa a não ser reconhecer as referências à alta cultura como fatores de identificação negativa (principalmente se se considerar que as referências presentes nos livros dos jogos do World of Darkness são ainda mais herméticas do que a cultura escolar, pois dizem respeito à alta cultura dos EUA, onde o jogo foi elaborado[8]), o que equivaleria, na prática, a suicídio comercial. O que se pretende aqui é justamente estabelecer uma característica singular do adolescente jogador de RPG que o diferencie (ainda que de forma não totalmente excludente) da grande massa dos adolescentes. Essa característica, a nosso ver, é a relação positiva que o jogador de RPG estabelece com a cultura acadêmica.

Outros pesquisadores dos roleplaying games observaram essa preocupação do leitor/jogador de RPG em estabelecer uma relação positiva com o conhecimento acadêmico. Tanto Fairchild (2004) quanto Pavão (2000) reconhecem que o leitor de RPG é aberto à cultura escolar: ele fetichiza esse conhecimento mesmo quando não o possui, mesmo quando sua formação ainda está em andamento. Fairchild (2004) chega mesmo a oferecer uma explicação de fundo psicanalítico para essa euforização da alta cultura:

> "(...) o dilema do RPG talvez resida em que, não usufruindo de prestígio, o jogo só pode redundar em uma forma de prazer igualmente desprestigiada. Desse impasse provém a *falta* que aflige o jogador – se a sua relação com o RPG é libidinosa, seu desejo não encontra nele uma via plenamente aceitável de realização, chocando-se com o olhar repreensivo da sociedade. Uma das saídas está na constituição de um *fetiche* que, sem necessariamente alterar os modos de acesso ao prazer, permite ao RPGista legitimar-se através de sua projeção para dentro de uma Boa Cultura." (Fairchild, 2004, p. 159)

Cremos que, com base no que foi exposto, tenha sido possível operar uma divisão minimamente aceitável do adolescente jogador de RPG dentro do grupo dos adolescentes tomados como um todo.

[8] Isto é, os autores mencionados não são os das literaturas de língua portuguesa, mas sim nomes relevantes nas literaturas inglesa e norte americana, com os quais nossos adolescentes não tem contato formal.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

1.2.3 Quem é o jogador de RPG?

Na ausência do instrumental teórico de Psicologia para fundamentar esta proposta, busca-se, a seguir, desenvolver uma explicação leiga satisfatória para a construção da identidade do adolescente jogador de RPG.

O passo inicial consiste em reconhecer a existência da diferença: o adolescente jogador de RPG é popularmente rotulado como "nerd" pelos não jogadores (e mesmo pelos próprios jogadores). É razoável, então, supor que haja uma diferenciação comportamental-identitária entre ele e o adolescente não jogador. Se ele não rejeita a alta cultura – isto é, se ele não estabelece uma identificação negativa com ela, é provavelmente porque não estabeleceu uma identificação muito satisfatória com a cultura de consumo fácil (ou, pelo menos, não estabeleceu uma identificação tão satisfatória quanto o adolescente pertencente ao grupo que rejeita a cultura acadêmica). Assim sendo, ele busca identificações complementares em nichos ou subculturas (que em geral foram também absorvidos e reelaborados pela indústria cultural para atrair os insatisfeitos com a cultura "mainstream"), como os punks, góticos, metaleiros, hackers, RPGistas, rappers, grafiteiros, etc. Como esses grupos sempre se constituem numa relação de oposição à cultura "mainstream" (observável, por exemplo, no orgulho de seus membros em participar do que consideram movimentos de "resistência" e no desprezo manifesto pela cultura pop), é natural que não manifestem a rejeição pela alta cultura comum a grande parte dos adolescentes. Essa relação positiva com o conhecimento acadêmico é observável, por exemplo, no interesse dos punks pelas questões políticas e dos góticos pela literatura romântica[9].

É claro que essa descrição é reducionista; as identidades individuais não são totalidades independentes e homogêneas, mas sim complexos heterogêneos, com níveis diversos de sobreposição, como bem observa Hall (1992). Não há indivíduos que não assistam a nenhum programa de TV ou não leiam nenhum jornal ou revista voltados ao grande público porque não encontram pontos de identificação com nada que a indústria

[9] Deve-se considerar que, em todos os casos mencionados, o que se observa é uma relação positiva com uma versão massificada da alta cultura, por exemplo, alta literatura retirada de seu contexto acadêmico habitual e enxertada num universo cultural pop. Ainda assim, trata-se de uma diferenciação em relação ao adolescente "médio".

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

cultural produz. Há, sim, diferentes níveis de auto-reconhecimento na identidade "média" que a mídia vende a todos nós.

1.2.4 Meninas no RPG

Essa visão sobre o processo de identificação dos adolescentes explicaria inclusive por quê há predominância de jogadores de RPG (e metaleiros, e grafiteiros, e rappers...) do sexo masculino: as condições sócio-históricas que levaram ao desenvolvimento da sociedade ocidental contemporânea constituíram uma forma de assujeitamento da masculinidade que é baseada em discursos de independência, de determinação, de valorização da vontade individual; por oposição, a forma de assujeitamento da feminilidade é baseada em discursos de docilidade e submissão[10]. Jones (2002) menciona como função tradicionalmente atribuída às mulheres "amenizar a brutalidade da cultura machista e proteger os aspectos mais delicados da civilização" (Jones, 2002, p. 88). É claro que não se está postulando aqui uma diferença comportamental intrínseca entre homens e mulheres, mas sim uma diferença que é construída nos discursos que circulam em nossa sociedade. Homens e mulheres são igualmente assujeitados e assujeitáveis, mas o discurso da feminilidade faz com que as mulheres aceitem com mais facilidade determinações exteriores, como o discurso da escolarização (a esse respeito, ver Bourdieu, 1994), da submissão aos interesses do marido, etc. As meninas, na média, sentem-se mais confortáveis em adotar as identificações que lhes são oferecidas pela cultura de consumo imediato; elas constroem uma identificação mais próxima da "média", não havendo um impulso tão forte para buscar identificações em nichos ultra-específicos como o RPG, o heavy metal etc.

Outra explicação para a presença reduzida das meninas no mundo do RPG pode estar relacionada às formas de que se revestem as narrativas de RPG. Trata-se de um jogo de contar histórias heróicas, épicas. As grandes referências dos adolescentes, nesse campo, são os relatos históricos. Moreno (1986), em seu estudo sobre as formas de discriminação sexual e condicionamento do comportamento de meninas e meninos na escola, observa que

[10] Moreno (1986) expõe de forma muito clara como, desde a mais tenra infância, os processos educacionais reforçam uma atitude agressiva nos meninos e um caráter pacífico para as meninas.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

os livros de História, freqüentemente, ignoram a presença da mulher; ignoram a vida quotidiana dos povos para concentrar-se nos "mitos e idéias machistas: valorização da força, da violência, da 'virilidade', do heroísmo, da ordem hierárquica, das condutas que levam antes ao suicídio do que à rendição, da capacidade de submeter os outros pela força, da perícia em destruir e em matar." (Moreno, 1986, p. 44). As narrativas de RPG, em geral, refletem essa obsessão pelo heroísmo mórbido, pelos "mitos machistas" os quais as meninas não foram condicionadas a apreciar. De fato, Pavão (2000) postula que, quando as meninas participam do RPG, pode-se observar uma diferença em relação ao comportamento dos meninos: "'Normalmente, existem mais mulheres *interpretativas*[11] e mais homens *over power* (...) Mas há uma diferença estilística entre a mulher e o homem genericamente. O homem tende a estar mais interessado na história, enquanto a mulher fica muito mais centrada no personagem de um modo geral (...)'" (Pavão, 2000, p. 98, citando um informante). Esse mesmo direcionamento dos interesses das meninas é encontrado em outra afirmação de Jones (2002): "(...) descobri que, apesar de as meninas acolherem bem super-heroínas fortes e interessantes, conseguem se identificar da mesma forma com um herói homem, desde que ele seja psicologicamente complexo ou esteja envolvido em relações intrigantes com outros personagens." (Jones, 2002, p. 90). O autor continua, mais adiante:

> "No final da década de 70, a equipe de criação de *X-Men* (...) tinha adotado uma nova abordagem em relação às super-heroínas, enfatizando não sua aparência ou seus poderes, mas sim os personagens de quem eram amigas, aqueles com quem estavam bravas, quem admiravam e quem achavam que deveriam proteger. (...) As meninas começaram a ler *X-Men*, e as vendas começaram a crescer. Outros gibis começaram a seguir a mesma tendência e, cada vez mais, meninas e mulheres jovens encontravam fantasias em quadrinhos que falavam diretamente a sua alma." (Jones, 2002, p. 93-94)

[11] *Interpretativo* é um termo utilizado para descrever um jogador mais interessado na interpretação da personagem do que nas cenas de ação da narrativa. *Overpower*, por oposição, refere-se ao jogador com interesses exatamente opostos.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

O que essas observações indicam é que as meninas são culturalmente condicionadas a apreciar um tipo diferente de ficção, menos dependente da ação e mais voltado para as relações interpessoais. Ora, tão certo quanto o papel central que a ação ocupa na narrativa de RPG é o fato de que, freqüentemente, os jogadores não se preocupam em revestir suas personagens de um nível de profundidade psicológica tal que seja possível elaborar narrativas centradas em interações significativas entre elas[12], o que dificultaria a inserção das meninas no meio do RPG. Elas podem, é claro, apreciar uma narrativa de ação, mas para tanto, essa narrativa teria que apresentar outros elementos que, na maior parte das vezes, não fazem parte do repertório da narrativa de RPG.

1.2.5 Referências à alta cultura e identificação

Toda essa teorização sobre a identidade do jogador de RPG visava a explicar os efeitos de sentido resultantes das referências à alta cultura no discurso dos jogos do World of Darkness. Sendo o adolescente jogador de RPG receptivo ao conhecimento erudito[13], essas referências a autores canônicos servem como um elemento de identificação positiva entre o leitor e o jogo – o mesmo efeito que elas têm sobre o público "maduro" idealizado pelo Autor do jogo. As referências à cultura pop desempenham esse mesmo papel, oferecendo pontos de identificação entre leitor (seja ele parte do público leitor real – adolescentes – ou do público ideal – adultos possuidores de uma vasta cultura erudita) e jogo.

[12] A esse respeito, é sintomático que muitos jogadores se refiram às narrativas de Dungeons and Dragons como "matar, pilhar, incendiar".

[13] Neste ponto, vale à pena relatar minha experiência pessoal no XII Encontro Internacional de RPG, em 2004. Nesse evento, foi realizada uma palestra com Justin Achilli, responsável pelo desenvolvimento de produtos da linha de jogo Vampire da White Wolf Publishing Inc. Durante a palestra, houve tradução consecutiva, mas era evidente que o público – em sua quase totalidade adolescentes, aparentemente de classe média – ouvia a fala do palestrante e não a do tradutor. Riam quando ele fazia as piadas, não quando elas eram traduzidas; expressavam excitação e faziam comentários quanto aos planos para o futuro da linha de jogo quando o palestrante mencionava essas inovações, não quando o tradutor repetia sua fala em português. A que se deve creditar essa competência em língua inglesa? É claro que, sendo adolescentes de classe média, tiveram provavelmente acesso a uma educação acima da média da população, mas supor que tenham aprendido inglês apenas porque tiveram melhores condições de estudo seria simplificar demasiadamente a questão. O que supostamente se poderia identificar em todos os adolescentes presentes àquela palestra eram um interesse e uma atitude receptiva em relação ao conhecimento – exatamente aquilo que se supôs distinguir o jogador de RPG da grande massa dos adolescentes.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

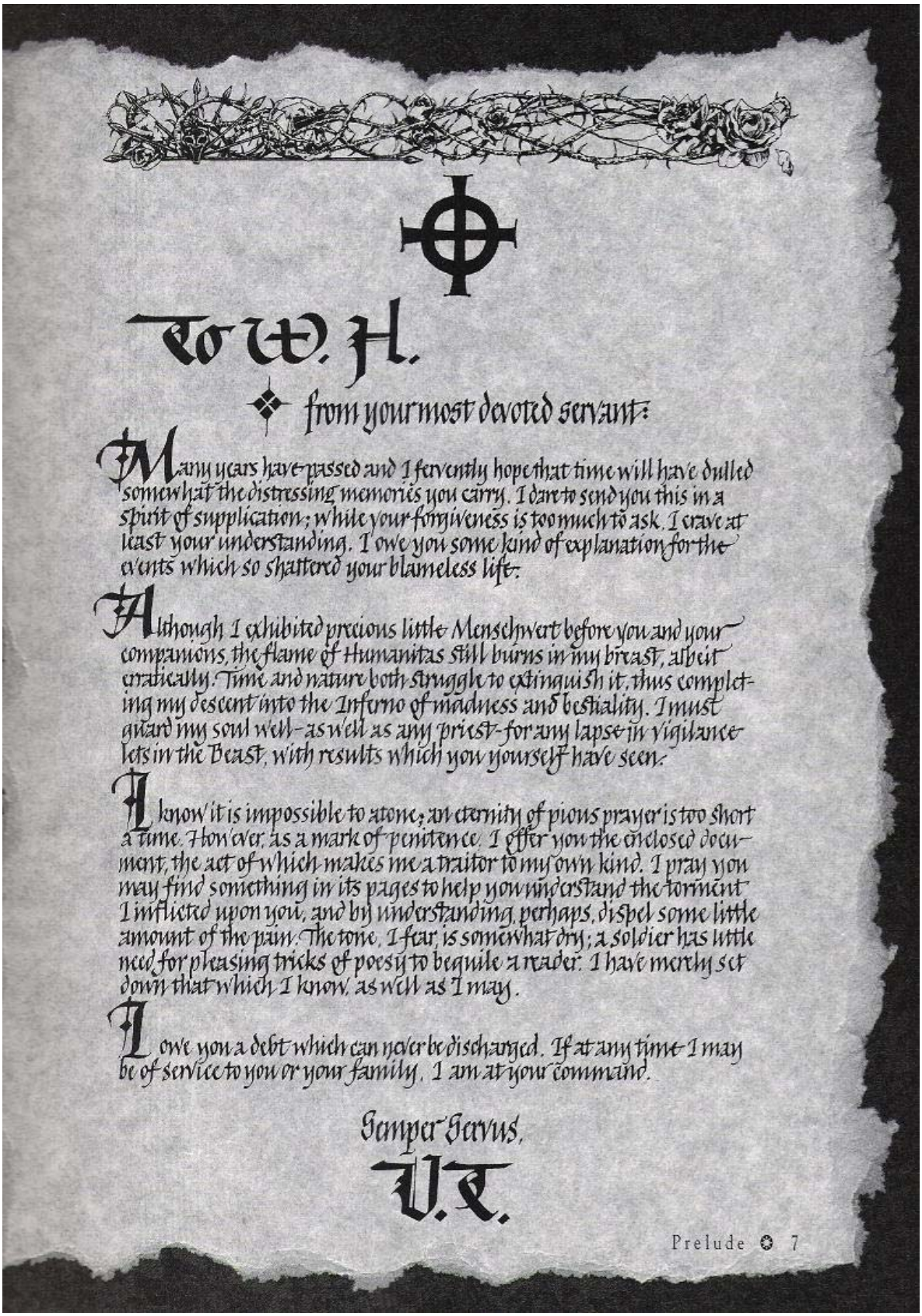
Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

1.2.6 Explicitação e Camuflagem: dois níveis de funcionamento discursivo das referências à cultura erudita

Neste ponto, poder-se-ia concluir que o público ideal do jogo – o qual, como mencionado anteriormente, é explicitamente considerado na superfície lingüística – é somente uma abstração criada pelo Autor para dar um status *cult* ao jogo. Examinando o discurso do Autor de Vampire, porém, encontramos dois níveis de referências à alta cultura: 1) referências explícitas, presentes nas epígrafes, com menção a autor e obra originais, cujo entendimento pode estar além da massa de adolescentes, mas cujo reconhecimento é automático, e 2) referências implícitas, que somente são visíveis para um leitor possuidor de uma cultura vasta e erudita. Nesse segundo nível, tem-se, por exemplo, a carta que abre o prefácio de Vampire: The Masquerade, reproduzida na página a seguir:

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html



To W. H.

from your most devoted servant:

Many years have passed and I fervently hope that time will have dulled somewhat the distressing memories you carry. I dare to send you this in a spirit of supplication; while your forgiveness is too much to ask, I crave at least your understanding. I owe you some kind of explanation for the events which so shattered your blameless life.

Although I exhibited precious little Menschwert before you and your companions, the flame of Humanitas still burns in my breast, albeit erratically. Time and nature both struggle to extinguish it, thus completing my descent into the Inferno of madness and bestiality. I must guard my soul well—as well as any priest—for any lapse in vigilance lets in the Beast, with results which you yourself have seen.

I know it is impossible to atone; an eternity of pious prayer is too short a time. However, as a mark of penitence, I offer you the enclosed document, the act of which makes me a traitor to my own kind. I pray you may find something in its pages to help you understand the torment I inflicted upon you, and by understanding, perhaps, dispel some little amount of the pain. The tone, I fear, is somewhat dry; a soldier has little need for pleasing tricks of poesy to beguile a reader. I have merely set down that which I know, as well as I may.

I owe you a debt which can never be discharged. If at any time I may be of service to you or your family, I am at your command.

Semper Servus,

V. R.

Prelude ✪ 7

Figura 1 (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 7)

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

A última página do "documento" incluso contém as seguintes passagens:

(…) You know now more about my kind than any mortal living – aye, *even more than your friend the professor when he sought to destroy me*. The use to which you put this knowledge I leave to your own conscience. (…)
Whatever you decide, I wish you and yours well. *I have followed the career of your son Quincy with great interest*, and the lives of his children also. (…)
In parting, may I presume to render my condolences on the regrettable death of *your husband*, of which I read *in the Times of London.* (…)
(Rein-Hagen et al, 1992b, p. 17, meus itálicos)

À parte das passagens em latim e alemão, cuja decifração requer somente a consulta a um dicionário, existem referências nesse texto que requerem um intérprete muito especializado. Quem são W.H., a destinatária, e V.T., o autor da carta? Tudo que esse texto de mais de dez páginas nos informa sobre eles é que V.T. é um soldado, e que W.H. é uma mulher, viúva, residente na Inglaterra, cujo filho se chama Quincy e que tinha um amigo professor.

O leitor entusiasta do gênero de horror perceberá que se trata de referência às personagens do romance Drácula, de Bram Stoker: Mina Harker (cujo verdadeiro nome é Wilhelmina, daí, W.H., mas que jamais é chamada de Wilhelmina Harker no livro, apenas de Wilhelmina Murray – seu nome de solteira – ou de Mina Harker, depois do casamento) mora na Inglaterra, tem um amigo professor (o professor Abraham van Helsing), e que, no último parágrafo do romance, revela ter batizado seu filho de Quincy em homenagem ao amigo Quincy Morris, falecido na caçada ao Conde Drácula. Para compreender as iniciais do autor da carta, o leitor precisa ter conhecimentos específicos de História (ou ser um grande entusiasta do vampirismo): o Conde Drácula foi inspirado na figura histórica de Vlad Ţepeş, o Empalador, príncipe guerreiro da Valáquia – daí V.T. Como se pode observar, essas são referências culturais que exigem um conhecimento muito específico de História e muito detalhado de literatura. Dificilmente algum adolescente teria esse repertório de informações para interpretar (ou mesmo identificar) essas pistas. O que se

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

pode concluir, então, é que de fato o jogo foi desenvolvido tendo em vista um público alvo ideal portador de alguma erudição. As referências à cultura de consumo imediato, por outro lado indicam que um público menos sofisticado também foi levado em consideração. Essas reflexões levam à conclusão de que o público-alvo dos jogos do World of Darkness é, assim, considerado em sua heterogeneidade pelo discurso do Autor[14].

Isso fica também evidente nas recomendações que o Autor faz aos jogadores; embora seja um "game for mature minds", parece ser necessário lembrar aos jogadores de Vampire que se trata apenas de um jogo:

Attention

Reader discretion is advised. The themes and issues described in this game may be disturbing to some and distasteful to others. Though our purpose is not to offend, our use of the vampire as a metaphor and as a channel for storytelling may be misconstrued. *To be clear, vampires are not real*. The extent to which they may be said to exist is revealed only in what they can teach us of the human condition and of the fragility and splendor which we call life. (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 2, meus itálicos)

Ainda mais ênfase é colocada neste aviso aos jogadores de Demon: The Fallen:

Disclaimer

Demon: The Fallen is a game. Like board a (sic) game, you play it around a table with friends. The difference here is that there is no board, and there may not even be any pieces. It's still a game, though. *It is not real life*. Monsters are the products of our imaginations – they are not real. ***You are not a demon***. *It's that simple. If you can't distinguish reality from fantasy, put this book down and walk away. For everyone else, have fun*. (Brinkman et al, 2002, p. 8, meus itálicos)

No seguinte excerto, retirado de um suplemento da linha de jogo Kindred of the East, o caráter explícito do aviso atinge seu clímax (digno de nota é o título):

[14] Um expediente semelhante é utilizado em Wraith: The Oblivion: o prefácio desse livro contém uma carta *post mortem* de um certo George para M.W.S explicando o mundo dos espíritos errantes (George é Lord Byron, e M.W.S. é Mary Wollstonecraft Shelley).

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

The All-Too-Necessary Disclaimer

In case it isn't obvious, you are not a monster from beyond the grave. You are a normal person. If you have problems distinguishing between fantasy and reality, please put this book down and seek professional help before you injure yourself or someone else. (Grabowski, 1999, p. 9)

Por outro lado, em um outro livro da linha de Vampire, o Autor permite-se a liberdade de brincar com os limites entre fantasia e realidade (o que indica que ele se endereça aos jogadores "maduros"):

Word from the White Wolf Game Studio

Many of you have seen, bought and painted (but hopefully not eaten) the World of Darkness miniatures from Ral Partha. These master craftsmen from Cincinnati have sculpted some of the most fascinating vampires, werewolves and mages who haunt the world, but don't expect their work to end there. Ral Partha will soon release World of Darkness ready-to-paint charms, pendants and more to support both the Storytelling and Mind's Eye Theatre games. You can customize these or use them as are. *Feel free to wear them just to freak out your neighbors*. (Brown, 1994b, p. 4, meus itálicos)

1.2.7 Reconhecimento e familiaridade: dois níveis de funcionamento discursivo das referências à cultura de consumo

Da mesma forma como foram diferenciados dois níveis de referências à alta cultura, deve-se também observar a existência de dois níveis nas referências à cultura pop: 1) há as referências imediatamente reconhecíveis, de domínio amplo, como aos filmes Duro de Matar, Os Garotos Perdidos, e a artistas como Dire Straits, INXS, Sting, The Rolling Stones, e 2) há referências a ícones *cult* dentro da cultura pop, como ao escritor Adam Parfrey e às bandas Joy Division (banda britânica reverenciada até hoje cujo líder, Ian Curtis, ascendeu ao status de mártir e poeta de uma geração ao cometer suicídio em 1980) e Dead Kennedys (lendária banda punk americana reconhecida pelo engajamento político).

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Da mesma forma que as referências à alta cultura diferenciam-se das referências à cultura pop por seu caráter hermético, essas referências *cult*, embora não sejam eruditas, diferenciam-se das referências imediatamente reconhecíveis por estarem afiliadas a nichos culturais.

As referências pop amplamente reconhecidas (sempre relacionadas ao tempo presente – no caso do jogo, o início dos anos 90) funcionam como um elemento de identificação e de auto-reconhecimento para qualquer leitor. Tanto o jogador adolescente quanto o adulto culto estão igualmente familiarizados com essas referências.

Algo diferente ocorre com as referências de consumo *cult*. Quanto a elas, pode-se identificar dois efeitos discursivos decorrentes 1) do mero reconhecimento nominal dessas referências, ou 2) da familiaridade com os discursos de onde elas provêm. Para o leitor real do jogo, o adolescente, que muitas vezes sequer havia nascido nos anos 80, época em que bandas como as mencionadas tiveram seu apogeu, essas referências funcionam como um recurso mercadológico, que diferencia Vampire e os demais jogos do World of Darkness da massa dos demais RPGs existentes, que passam, por comparação, a ser vistos como jogos com temáticas, ambientações e personagens infanto-juvenis, em oposição ao *game for mature minds*. Para o leitor ideal, o adulto culto, essas referências funcionam não apenas como um elemento de auto-reconhecimento, mas também como uma afirmação de identidade do jogo – se as referências são familiares a ele, que certamente se reconhece como uma parcela minoritária entre os entusiastas por RPG[15], trata-se realmente de um jogo para um público diferenciado. Para ambos os públicos, as referências *cult* servem para diferenciar Vampire e os jogos do World of Darkness dos demais RPGs.

Tudo o que foi discutido neste capítulo, até este ponto, serviu para demonstrar a existência de duas imagens distintas e explícitas do público leitor na superfície textual de Vampire. Dessa forma, sempre que um leitor lê o texto desse RPG, ele necessariamente interage com um texto que foi escrito para ele (isto é, um texto que foi escrito para assujeitá-lo), mas, paradoxalmente, ele também interage com um texto que foi escrito para um outro leitor sensível a estratégias de assujeitamento diferentes. Como as estratégias discursivas para ambos os públicos são explicitamente visíveis na superfície textual, um

[15] Qualquer pessoa com mais de 25 anos sente-se deslocada no meio do RPG, o que pode ser facilmente comprovado em qualquer convenção.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

dado leitor consegue sempre identificar os elementos do discurso que se dirigem ao outro (mesmo que ele não consiga identificar com exatidão quem esse outro é). Em outras palavras, o adolescente consegue identificar as referências à alta cultura que estão fora de seu repertório como algo que se dirige a um outro tipo de leitor; similarmente, o leitor sofisticado consegue identificar as referências à cultura de consumo como elementos que se dirigem a um leitor menos sofisticado. O surgimento dessa percepção do funcionamento discursivo não é outra coisa senão o despertar de uma postura crítica em relação aos textos do cotidiano e à realidade em geral.

Por outro lado, quando se pensa em termos de identidades e de relações de poder, a superioridade hierárquica do Autor parece manter-se inabalada. Na análise desenvolvida neste capitulo, priorizou-se a idéia de que as identificações do Leitor com o texto ocorrem dentro das possibilidades previstas pelo Autor. Sabe-se que as leituras de resistência (i.e., o surgimento de novos significados e de novas identidades) são sempre possíveis, mas, neste caso, é muito difícil identificar os pontos de deriva no discurso do Autor por onde esses significados possam emergir. Parece que, ao menos sob o enfoque dado neste capítulo, o poder do Autor permanece incontestado.

No capítulo seguinte, passa-se ao estudo de como esse(s) público(s) interage(m) com o jogo e das relações que se estabelecem entre Autor e Leitor.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

CAPÍTULO 2

SABERES E PODERES EM JOGO: NEGOCIAÇÕES INTERPRETATIVAS

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

2.1 Introdução

A hipótese que motiva esta pesquisa é que o discurso de Vampire subverte a relação estabelecida entre Autor e Leitor nos discursos dos jogos, instituindo uma nova relação de poder entre Autor e Leitor e que, nessa nova ordem de discurso, o Leitor é substancialmente valorizado como participante ativo nas práticas de jogo (que são, essencialmente, práticas discursivas), o que, em princípio, pode despertar sua consciência como participante ativo e influente nas práticas sociais (que são também, em grande parte, práticas discursivas).

Fazendo uma simplificação extrema da questão tratada nesta pesquisa, o que se pretende verificar é se esse RPG efetivamente promove uma valorização das posições discursivas tradicionalmente situadas em situação desfavorável nas relações de poder (neste caso, o Leitor).

Diversos referenciais teóricos coerentes com a Análise de Discurso de linha francesa podem ser utilizados para discutir essa hipótese. A seguir, três abordagens possíveis do problema serão realizadas, para que se possa verificar em que medida os resultados obtidos confirmam ou refutam a hipótese de pesquisa. As análises a seguir baseiam-se em: a) as tendências de mudança discursiva sugeridas por Norman Fairclough; b) as considerações sobre saber-poder propostas por Michel Foucault, e c) os conceitos de polifonia e dialogismo de Mikhail Bakhtin.

2.2 Norman Fairclough e as tendências de mudança discursiva

É possível estabelecer uma conexão entre essa reestruturação do discurso que se supõe ocorrer em Vampire: The Masquerade e os fenômenos estudados por Norman Fairclough (1992) como tendências de mudança discursiva. Esse autor identifica três tendências: democratização, comodificação e tecnologização. Faz-se necessário neste ponto discutir cada uma delas em mais detalhes para avaliar a pertinência de sua aplicação ao estudo do discurso de Vampire.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

2.2.1 Democratização

Entendendo-se democratização discursiva no sentido de que fala Fairclough (1992), como eliminação de marcadores explícitos de assimetria de poder em discursos institucionais com relações desiguais de poder, esse conceito parece demasiadamente específico para poder ser aplicado em relação às práticas discursivas que se estabelecem entre Autor e Leitor num livro de RPG, visto não se tratar de uma ordem de discurso rigidamente marcada pela assimetria de poder.

O que se pode identificar no discurso de Vampire é a democratização num sentido amplo, menos evidente na superfície textual, cuja principal manifestação é a aceitação (ainda que relutante, como se sugerirá) do Leitor – tradicionalmente posicionado pelo discurso dos jogos[16] como um mero receptor de orientações dadas como transparentes e prontas para aplicação – como um participante efetivo na construção de seu universo ficcional particular, apto a fazer certos tipos de contribuição (às regras, à ambientação, ao clima da narrativa) antes restritos ao Autor.

Admitindo-se essa democratização no discurso de Vampire, surge a seguinte questão: se há um afastamento do padrão de relação de poder tradicionalmente associado a Autor e Leitor no discurso dos jogos, isso representa uma quebra na hegemonia ou é apenas a hegemonia assumindo novas formas? Essa questão, para efeitos desta pesquisa, pode ser reformulada nos seguintes termos: a aparente aceitação do Leitor como participante ativo na construção do jogo não ocultaria, num nível menos superficial, a substituição de mecanismos explícitos de controle por mecanismos mais dissimulados e sutis?

2.2.2 Comodificação

A comodificação é o fenômeno do afloramento de conceitos e estratégias discursivas antes específicas do discurso de produção e consumo de bens e serviços em outros domínios do discurso. Nas palavras de Fairclough, "(...) podemos entender a

[16] Pense-se em esportes, jogos de cartas, jogos de tabuleiro; sob uma perspectiva leiga em termos do funcionamento do discurso, não cabe ao Jogador – o Leitor das regras – adicionar sua interpretação individualizada, mas sim chegar a um entendimento consensual que permita que ele participe da mesma prática que os demais jogadores.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

comodificação como a colonização de ordens de discurso institucionais e mais largamente da ordem de discurso societária por tipos de discurso associados à produção de mercadoria." (Fairclough, 1992, p. 255). Como resultado dessa comodificação do discurso, o que se observa, nas mais diversas áreas, é o surgimento de um recorte discursivo que define tudo em termos de habilidades – as habilidades envolvidas no aprendizado de uma língua, as habilidades necessárias para se integrar à sociedade, as habilidades desejadas pelo mercado de trabalho – que podem ser recortadas e vendidas de forma independente, de acordo com as necessidades de cada indivíduo. As habilidades são artigos à venda na sociedade contemporânea, o que é verificado pela variedade de cursos oferecidos na mídia: cursos de idiomas, cursos sobre liderança, sobre como gerenciar a frustração, sobre como se tornar um grande sedutor.

A respeito desse conceito de habilidade, Fairclough menciona ainda que, se por um lado, parece ser democrático, pois sugere que todos têm a capacidade de aprendizagem e desenvolvimento, desde que passem pelo treinamento adequado, por outro lado, tem conotações normativas e objetificadoras, pois indica a existência de um repertório comum de competências que todos os indivíduos deveriam dominar para sua inserção na sociedade.

Os jogos de representação, em sua maioria esmagadora (se não em sua totalidade) são baseados nesse mesmo conceito de habilidades – atributos ou conhecimentos individuais que podem ser mensurados, e cujos níveis podem ser ampliados. No discurso de Vampire, as marcas desse discurso de comodificação são evidentes: qualquer ação empreendida por uma personagem é descrita na mecânica do jogo por um teste de habilidades. Toda a "evolução" da personagem dentro da narrativa baseia-se no acúmulo de "pontos de experiência" – o capital de aprendizado da personagem, atribuído pelo narrador a cada jogador ao longo ou após as sessões de jogo – e que são utilizados para "comprar" o desenvolvimento das habilidades da ficha de personagem. Se um jogador, por exemplo, deseja que sua personagem aumente sua lábia de 2 para 3, isso custará, segundo a tabela de "preços" sugerida pelo Autor, 4 pontos de experiência. Na ficha dos jogos do *World of Darkness*, as habilidades estão divididas em diferentes grupos (Atributos, Habilidades, Antecedentes, Virtudes...) que obedecem a "leis de formação de preços" distintas.

A ficha do jogador, com o conjunto fechado de habilidades que apresenta, desempenha certamente o papel normativo a que Fairclough se refere. Uma dada lista de

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

habilidades (é importante observar que o responsável pela seleção das habilidades permanece anônimo, ou melhor, parece mesmo não existir, dispersando-se no silêncio que o discurso mantém a seu respeito) é apresentada ao Leitor como o conjunto de habilidades suficiente e necessário para criar uma personagem naquele jogo.

A individualidade do jogador ainda pode emergir, porém, por meio da ressignificação das habilidades: se o jogador deseja que sua personagem execute uma ação que, em princípio, não pode ser adequadamente descrita em termos de nenhuma das habilidades presentes em sua ficha de personagem, o recurso a que tradicionalmente se recorre no jogo é expandir o campo de atuação da habilidade mais próxima, criando-se assim uma jurisprudência naquele grupo de jogo de que a ação X está, a partir de então ligada à habilidade Y. Por exemplo, um jogador quer que sua personagem faça uma ligação direta num carro; essa ação pode estar relacionada a diferentes habilidades: condução (a habilidade de dirigir), segurança (a habilidade de burlar sistemas de segurança), mecânica (a habilidade de compreender o funcionamento de, criar e reparar sistemas mecânicos), eletrônica (a habilidade de compreender o funcionamento de, criar e reparar sistemas elétricos/eletrônicos) etc, mas não se encaixa perfeitamente no campo de conhecimentos de nenhuma delas; o que se faz em tal situação é, via de regra, escolher a habilidade que parece mais similar ao requerido – segurança, neste caso, poderia ser uma boa aproximação – e decidir por um teste dessa habilidade.

A título de comparação, pode-se observar um discurso menos normativo na ficha de personagem do sistema GURPS: como as habilidades não constam da ficha, cabendo a cada jogador consultar um livro de referência que contém a lista de todas as habilidades para selecionar as que lhe interessam, é possível que diferentes jogadores expressem suas individualidades (na forma de suas escolhas de habilidades) de forma muito mais evidente do que no sistema Storyteller, em cuja ficha já está listada uma seleção de habilidades que o Autor considerou as mais pertinentes para o jogo. Em poucas palavras, no sistema Storyteller, o Autor faz uma triagem das habilidades ao passo que no GURPS, não. Embora o jogador nos RPGs Storyteller possa acrescentar à sua ficha habilidades diferentes daquelas sugeridas pelo Autor, isso significa contornar a autoridade do Autor, o que é sempre feito com relutância. Além disso, as habilidades selecionadas pelo Autor são aquelas com as quais o Narrador está mais familiarizado, e com as quais sabe lidar na

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

mecânica do jogo; descrever uma personagem em termos de um conjunto de habilidades radicalmente diferente do padrão oferecido pelo Autor significa trazer complicações adicionais para o andamento do jogo.

Se, por um lado, existe uma evidente tendência à homogeneização e à normatização na forma como as habilidades são tratadas nas regras do jogo, o discurso do Autor, paradoxalmente, valoriza a individualidade do jogador como o elemento fundamental na criação de personagens e no desenvolvimento do jogo. O que ocorre é que, de forma não-explícita, o discurso do Autor desautoriza a voz em seu interior que pregava a aplicação de uma abordagem quantitativa na descrição de personagens, objetos e locações (isto é, tudo é representado/representável em termos de habilidades) em favor de descrições mais subjetivas, ou, ao menos, não tão objetificadas.

Assim como ocorreu com a democratização, a aplicação do conceito de comodificação parece indicar uma aparente contradição interna do discurso do jogo. Para resolver essa questão, novamente, recorrer-se-á aos conceitos de saber e poder anteriormente mencionados.

Por fim, a comodificação revela-se também na inserção de elementos do discurso publicitário em outros gêneros de discurso. Uma das maiores influências da publicidade em outros discursos é a aceitação da linguagem visual. Fairclough destaca que uma das principais funções da publicidade é construir imagens – modos de apresentar publicamente produtos, consumidores e fabricantes:

> "As condições de mercado contemporâneas requerem que séries de empresas comercializem produtos bem semelhantes; para estabelecer seus produtos como diferentes, sua identidade tem de ser construída. Ao mesmo tempo, as categorias de potenciais compradores freqüentemente não são explicitáveis em termos de grupos sociais existentes independentemente do segmento social (classe, grupo regional e étnico, gênero, etc.): eles também têm de ser construídos no discurso. E assim também ocorre com os produtores e vendedores do produto, cuja imagem tem de ser feita para harmonizar com as imagens do produto e de seus consumidores potenciais. Produtor(a), produto e consumidor(a) são reunidos como co-participantes

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

> em um estilo de vida, uma comunidade de consumo." (Fairclough, 1992, p. 259)

A força argumentativa das imagens reside em sua capacidade de criar essa comunidade de consumo, de evocar uma experiência de vida de forma mais rápida e efetiva do que a linguagem escrita. Essa consideração será importante na análise do discurso visual do jogo, empreendida no capítulo 3.

2.2.3 Tecnologização

A tecnologização corresponde ao desenvolvimento e disseminação em diversos gêneros – na esfera particular, inclusive – de procedimentos para controle do discurso. Por meio do estudo do funcionamento do discurso, do desenvolvimento de estratégias discursivas, da previsão do comportamento do interlocutor e, muitas vezes, de simulações de significados pessoais e de comportamentos discursivos (o que Fairclough chama de "personalização sintética"), busca-se estabelecer planos para atingir efeitos discursivos desejados – uma forma de interação que Habermas, citado por Fairclough (1992), classificou como "estratégica", em oposição às interações "comunicativas" espontâneas. A publicidade é o exemplo máximo das formas de comunicação estratégicas.

A tecnologização no discurso de Vampire é identificada, então, nas estratégias discursivas empregadas pelo Autor para controlar o discurso (a freqüente remissão a outros livros, assim como a construção de uma posição de autoridade respaldada pela exibição de um vasto capital cultural). Na mesma linha da personalização sintética, Fairchild (2004) observa que a identidade simulada (a aproximação da posição de sujeito do enunciador com a do enunciatário) é uma forma de persuasão muito eficaz. Novamente, reforça-se a idéia de que a atenuação dos marcadores de assimetria de poder serve antes a um propósito de controle do que a uma elevação da posição do Leitor na relação de poder que se estabelece nesse discurso.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

2.3 Michel Foucault e o saber-poder

Michel Foucault, em Vigiar e Punir (1975) descreve as transformações pelas quais passaram o sistema penal e as práticas punitivas; do suplício público do século XVIII à sociedade disciplinar contemporânea, em que as penas abandonaram o caráter de punição física brutal, assumindo em geral a forma de reclusão em penitenciárias, houve grandes transformações. Transformações nas tecnologias de punição, nas formas pelas quais se exerce poder sobre os contraventores, nas formas que assume o conhecimento que se formula na sociedade. No século XVIII, o crime era uma violação da vontade divina do monarca, e a punição era uma expressão direta do poder real – daí seu caráter espalhafatoso e violento; já no século XIX, o crime era uma violação de regras sociais, e a punição assume então a forma de um processo visando a ressocialização do indivíduo. O poder punitivo deixa de ser exercido pelo monarca ou por seus representantes diretos, diluindo-se entre as diversas figuras de um complexo aparelho jurídico-penal.

O que as transformações do sistema penal revelam é que a) saber e poder não podem ser concebidos separadamente. Eles existem como uma forma híbrida, um saber-poder; as formas de conhecimento possíveis são resultado das relações de poder que se estabelecem na sociedade, e essas relações de poder são reflexo das formas de saber que se constituíram nessa sociedade[17], e b) na sociedade contemporânea, o poder se encontra diluído nas práticas quotidianas; os indivíduos exercem uma vigilância uns sobre os outros que é uma forma sutil e incessante de controle. É tendo isso em mente que Foucault (1975) apresenta o conceito do Panopticon de Bentham como o modelo não da penitenciária, mas da sociedade disciplinar contemporânea.

Tendo em vista essa concepção discursiva de poder, é claro que não podemos pensá-lo como uma grandeza mensurável ou mesmo uma característica localizável; sendo o poder uma relação discursiva, ele está em constante fluxo dentro do discurso. A cada nova enunciação, modificam-se as relações de poder entre os interlocutores. Tal qual num jogo de xadrez, cada movimento estratégico de uma das partes envolvidas no discurso resulta

[17] "Temos (...) que admitir que o poder produz saber (e não simplesmente favorecendo-o porque o serve ou aplicando-o porque é útil); que poder e saber estão diretamente implicados; que não há relação de poder sem constituição correlata de um campo de saber, nem saber que não suponha e não constitua ao mesmo tempo relações de poder." (Foucault, 1975, p. 27)

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

numa nova configuração de poder, ao mesmo tempo em que abre espaço para um contra-movimento de resistência.

Assim, se saber e poder são conceitos indissociáveis, então produzir saber – por exemplo, produzir uma interpretação aceitável de um texto (isto é, uma interpretação adequada às formas de verdade aceitas no meio social em questão) – equivale a revestir-se de um determinado grau de poder. É esse o campo em que se trava o embate entre as posições discursivas do Autor e do Leitor na análise a seguir. (Foucault, 1975; Foucault 1979)

2.3.1 Saberes e poderes em jogo

A característica que mais chama atenção do leitor de Vampire: The Masquerade (de fato, de qualquer jogo do World of Darkness) é a forma como o texto estimula o jogador a interpretar livremente as regras do jogo e a criar as suas próprias. Isso é explicitamente observável no excerto abaixo:

"**The Golden Rule**
Remember that in the end there is only one real rule in Vampire: there are no rules. You should fashion this game into whatever you need it to be – if the rules get in your way, then ignore or change them. In the end, the true complexity and beauty of the real world cannot be captured by rules; it takes storytelling and imagination to do that. Indeed, these rules are not so much rules as they are guidelines, and *you are free to use, abuse, ignore and change them as you wish*." (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 79, meus itálicos)

Também no trecho a seguir, dirigindo-se especificamente ao Narrador, o Autor incentiva a livre interpretação das regras:

"**Breaking the Rules**
One of the biggest decisions a Storyteller ever makes is when she first decides to ignore the rules. This is completely legitimate, *provided it's done for the right reasons and in the right*

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

way. In fact, *we encourage you to break the rules; it is your prerogative as a Storyteller*." (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 60, meus itálicos)

A partir desses fragmentos, parece razoável supor que o Autor abre mão de seu papel como portador dos saberes relativos ao jogo (e, portanto, do poder associado de dizer ao leitor como interpretá-lo e jogá-lo), conferindo a esse leitor a soberania no tocante à sua prática de jogo [18]. Examinando-se o restante do livro, porém, o que se observa é que, ao mesmo tempo em que o Autor garante que não há regras e que, em princípio, o Leitor/Jogador pode fazer o que bem quiser, ele oferece uma vasta quantidade de regras – explicitando desde a maneira de se comportar no jogo ao vocabulário que deve ser empregado – prontas para utilização pelos jogadores. De fato, logo após explicar a Golden Rule, o livro encerra a seção de regras com o seguinte parágrafo:

"**Try It Out**
Well, that's it. Those are the rules. The system for dice is all you really need to know to play this game. All the other rules are just clarifications and exceptions to these ones. As long as you understand what's been discussed here, you won't have any difficulty understanding anything else. *If you don't think you've caught everything, just read it over again and you'll find it will make more sense the second time around*. (…)" (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 79-81, meus itálicos)

Ao mencionar que, na segunda leitura, as regras parecerão mais claras, o que o Autor faz é direcionar o leitor para reler a sua (do Autor) interpretação e tentar compreendê-la, ao invés de exaltar a criatividade e recomendar que o leitor faça como lhe parecer melhor (o que é constantemente feito em outros trechos do livro); em outras palavras, ele centraliza em si a autoridade de dizer como jogar o jogo. O mesmo ocorre nestes excertos:

[18] Ou seja, a interpretação das regras e dos elementos da narrativa como ambientação, enredo, tempo, espaço, clima e a aplicação dessas interpretações na sessão de jogo.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

"**Game Terms**

Words used by the players: (...)" [segue-se uma lista de termos de jogo semelhante a um dicionário, com entradas organizadas alfabeticamente e definições] (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 83)

"**Examples of Rolls**

Following are some examples of rolls, *to provide you with some ideas* on how to incorporate these rules into your roleplaying. (…)" (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 81, meus itálicos)

O caráter prescritivo óbvio desses exemplos não deixa muito espaço para a interpretação particularizada do leitor. Na verdade, o que se oferece como exemplos são interpretações do Autor sobre como as regras se aplicam ao jogo. Por mais que o leitor se sinta livre para criar suas próprias regras, a palavra do Autor parece muito mais confiável, além de ser a única referência que ele possui. Não havendo outras opções, o que o leitor faz, via de regra, é se apegar ao que tem, ou seja, à interpretação do Autor.

A força do Autor como fonte das interpretações preferenciais é algo que deve ser compreendido para que se possa analisar os fluxos de saber e poder entre Autor e leitores no discurso do jogo. Pierre Bourdieu (1982) nos alerta sobre o perigo de buscar a força ilocucionária das palavras nas próprias palavras, sem levar em conta sua utilização social nas situações específicas de comunicação. Segundo ele, o poder das palavras vem de fora do discurso – é o poder delegado ao sujeito autorizado a proferi-las, dentro de certas circunstâncias que conferem o reconhecimento e a credibilidade ao discurso. Qualquer tentativa de fundamentar a eficácia simbólica do discurso em elementos puramente lingüísticos – argumentação, retórica ou estilística – sem levar em conta as propriedades do indivíduo ou grupo que pronuncia esse discurso e daqueles que os autorizam a pronunciá-lo são equivocadas. Bourdieu observa que mesmo no discurso de autoridade (cujas palavras parecem encerrar em si mesmas o princípio de sua eficácia simbólica), a eficácia do discurso não depende de sua compreensão, mas de seu reconhecimento como legítimo e da delegação de autoridade decorrente. Sendo assim, a autoridade de que se reveste o discurso do Autor vem da posição que este ocupa no discurso – de sua posição como criador do

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

mundo ficcional em que se desenvolvem as narrativas do jogo e do sistema de regras utilizado, de sua posição como detentor de uma cultura erudita, ampla e valorizada, evidenciada nas inúmeras citações da alta cultura (ver discussão sobre as funções das referências à alta cultura no capítulo 1). Essa autoridade limita e sobrepõe-se à criatividade do leitor-jogador, dizendo a ele como interpretar o livro de regras e desenvolver suas narrativas.

Há uma outra característica do funcionamento do jogo que também ressalta a autoridade do discurso do Autor: as divergências entre as interpretações de cada um dos jogadores. Embora o discurso do jogo abertamente estimule cada Narrador a adotar os elementos das regras que lhe convierem e ignorar o resto, é necessário lembrar que não se pode jogá-lo sozinho; em geral grupos de 4 a 6 pessoas participam de uma sessão de jogo, e é necessário que todas elas concordem acerca das regras que estão vigorando naquela narrativa (de fato, a maior parte das discordâncias entre jogadores e narradores resulta de interpretações divergentes das regras do jogo, ou antes, de diferentes seleções individuais das regras propostas pelo Autor). Assim, a maneira a que mais comumente jogadores e narradores recorrem para evitar choques durante o jogo é adotar na íntegra as regras propostas e supor uma transparência da linguagem[19].

Quando se considera que, para uma parte considerável dos jogadores, as sessões de RPG envolvem um grupo não-fixo de participantes, e que freqüentemente os jogadores participam de sessões de jogo em contextos em que muitos participantes não conhecem os demais (como, por exemplo, nas inúmeras convenções de RPG que se realizam oficial e extra-oficialmente em São Paulo), compreende-se a verdadeira importância de manter um consenso quanto às regras – um consenso que é obtido pela (suposta) fidelidade ao texto do livro. A figura do Autor surge simultaneamente como um legislador infalível e como o árbitro imparcial de todas as disputas acerca de interpretações sobre as regras do jogo. Os jogadores vêem nele a fonte de todo o saber autorizado sobre o mundo ficcional que criou, e conseqüentemente concedem a ele o poder de estabelecer as interpretações válidas (como veremos mais adiante, parte dessa autoridade flui para a posição do Narrador).

[19] A esse respeito, Pavão (2000) observa que "São bastante comuns, em uma mesa de RPG, pequenas discussões sobre a interpretação de determinados trechos dos livros. Nestes casos, com freqüência parte-se para a leitura em voz alta, onde todo o grupo participa ativamente para se chegar a um consenso." (Pavão, 2000, p. 183)

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

2.3.2 Centralização e dispersão

Tendo em vista as considerações acima, a hipótese de que o poder de criação e interpretação era delegado do Autor para o Narrador e para o Leitor/Jogador não parece se confirmar. Para desenvolver uma pesquisa rigorosa, é preciso relembrar as duas dimensões da prática de jogo do RPG: a dimensão da interpretação do livro de regras, centrado no discurso do Autor, e a dimensão da construção da narrativa de RPG, elaborada conjuntamente pelo Narrador e pelos Jogadores, a partir da interpretação do discurso do Autor. Neste ponto, é também pertinente distinguir entre o discurso do Autor *in character* (IC) – isto é, o discurso do Autor cujo enunciador é uma personagem dentro do World of Darkness – e o discurso do Autor *out of character* (OC) – cujo enunciador está situado na posição discursiva do Autor do livro. Quando nenhuma especificação for feita, pode-se entender uma referência ao discurso do Autor OC, que é o mais freqüentemente representado nos livros mais antigos do World of Darkness.

Passa-se, a partir daqui, a supor que o funcionamento discursivo do jogo pode ser explicado a partir de duas hipóteses:

a) o discurso do Autor OC, envolto numa aparente liberalidade no que tange à delegação do poder para o Leitor é, na verdade, um discurso que mascara a centralização do poder de interpretação (o que parece ser confirmado pela discussão de Bourdieu sobre a linguagem autorizada);

b) a dimensão da construção da narrativa pelo grupo de Leitores engloba as práticas realmente subversivas da interpretação, no sentido de que, embora o discurso dos Leitores seja fortemente influenciado pelas interpretações sancionadas pelo discurso do Autor, nele subsiste a possibilidade de que cada grupo de jogadores selecione, interprete e molde as regras do jogo como interessar aos participantes. Seria mesmo possível que um tal recorte das regras extrapolasse as fronteiras do grupo que o criou, tornando-se uma interpretação amplamente aceita das regras do jogo e rivalizando, em termos

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

> de autoridade, com a interpretação oficial (algo semelhante ao que ocorre informalmente com o sistema de leis no Brasil, onde há leis que "pegam" e outras que não "pegam" – a interpretação popular se sobrepõe à interpretação oficial). A possibilidade de que isso ocorra (ainda que não numa escala tão ampla quanto mencionado acima) é considerável, pois os jogadores em geral participam de mais de um grupo de jogo, o que facilita a "contaminação" das interpretações de uns pelas dos outros.

Essas duas hipóteses devem ser agora discutidas. A segunda hipótese – para a qual não se oferecerão exemplos, pois como se postulou anteriormente, o discurso dos Leitores é um discurso "solto no mundo", e não registrado em um livro, e também porque envolve essencialmente práticas que foram excluídas do recorte desta pesquisa – pode ser explicada pelas teorias do funcionamento discursivo:

Fairclough (1992) e Orlandi (1999) explicam como o assujeitamento ocorre de uma forma variável entre os indivíduos; o discurso assujeitante constrói uma posição discursiva a partir da qual alguns sentidos são habilitados e outros excluídos para o sujeito intérprete. Se o assujeitamento ocorresse de forma perfeita, o sujeito assumiria exatamente a posição que o discurso para ele estabelece, e todos os sentidos possíveis estariam determinados de antemão. O que ocorre na realidade é que os sujeitos, portadores de diferentes backgrounds socio-histórico-psicológicos, acabam por dar contribuições pessoais ao processo de construção de sua posição discursiva – isto é, eles deslocam (ainda que minimamente) a posição que o discurso lhes tenta impingir, o que permite a constituição de sentidos novos e imprevisíveis. Em termos da prática de jogo, isso significa que, embora as regras contidas no livro sejam textualmente as mesmas para todos os leitores, as interpretações que cada grupo de jogadores faz delas podem conter entendimentos particularizados – de fato, novas regras – não-previstos no discurso do Autor. A liberdade de interpretação e de criação estaria garantida, assim, pelos princípios intrínsecos de funcionamento do discurso.

A primeira hipótese, por sua vez, não se sustenta perante uma análise mais detalhada do livro de Vampire. Todos os excertos para análise apresentados neste capítulo até este momento foram retirados do capítulo 3: Storytelling, dedicado a ensinar ao Narrador como conduzir a narrativa, e do capítulo 4: Rules, dedicado a ensinar as regras do

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

jogo (isto é, capítulos evidentemente prescritivos em seus objetivos). Quando se observa o discurso do Autor em outros capítulos do jogo, encontra-se outro tipo de relação com o leitor:

"**Vampire** characters are easy to create. It takes only a few minutes to work out all the traits and your character's basic personality, to get down all the numbers. *However, it will take some effort to make this collection of numbers into a living, breathing character*. You must reach deep inside yourself to find enough that is real and true to produce a complete character. The Frankenstein monster was easily assembled from available body parts. It was the breath of life that proved difficult." (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 24, meus itálicos)

No trecho acima, retirado do capítulo 1: Introduction, pode-se observar como o Autor ressalta a importância e a complexidade dos elementos pessoais na criação da personagem do jogador, em oposição à determinação das estatísticas da personagem ("it takes only a few minutes (...) to get down all the numbers"). Mais adiante, no capítulo 5: Character (dedicado ao processo de criação da personagem, que é relativamente prescritivo e mecânico), encontra-se esta observação de mesmo teor:

"**Getting Started**
(…) This character creation process was designed *as much to help you define your character* as it was *to provide you with a means to interact with the rules*. The process of creating the character is meant to help you better focus the concept of your character. *Remember that a character cannot exist only as numbers; it is your roleplaying which will shape and define an alter ego*." (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 86, meus itálicos)

E, algumas páginas depois, toda uma seção devotada a estimular o leitor a desenvolver sua personagem muito além das meras regras de distribuição de pontos numa planilha de personagem:

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

"**Looking ahead**

Looked in the mirror and saw what was wrong

Got to get back to where I belong – where I belong [em itálicos no original]

– Joy Division, "Something Must Break"

In the process of creating a character, you have hopefully become ready to roleplay that character as well. *An important part of the character creation process is the attachment that develops between you and your character, enabling you to play the role creatively and with purpose*. (…)

The process of character creation does not end with the beginning of the first story, for a character never stops growing, changing, developing and maturing. *As the chronicle progresses, create new personality traits and historical details. (...) and always, always add more flesh to the bare bones listed on the character sheet. The true essence of the character can only be captured in your roleplaying; it can never be listed upon the character sheet*." (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 96, meus itálicos, exceto onde indicado)

É razoável, então, dizer que, no tocante ao processo de criação da personagem, o Autor, embora ofereça um guia de montagem fechado e prescritivo, favorece a criatividade e a interpretação do leitor – isto é, favorece o saber do leitor sobre sua personagem ("the attachment that develops between you and your character, enabling you to play the role creatively and with purpose"), que não pode ser registrado em termos de estatísticas, nem incorporado ao processo mecânico de criação de personagem. Isto é, o saber e o poder nesse momento fluem efetivamente para a posição do Leitor.

Tomando agora um excerto do capítulo 2: Setting (referente à ambientação das narrativas no World of Darkness), tem-se o seguinte:

"**Chapter Two: Setting**

(…)

The world of **Vampire** is not our world – at least not quite. It is a Gothic-Punk *vision* of our world, a place of extremes – monolithic, majestic and altogether twisted. The government is corrupt, the culture is bankrupt, and the decadent mortals revel in the flames

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

of the final days. It is a world where the forces of evil and entropy are *even more powerful than they are in our world*. It is a world of darkness.

Externally, not much differs from our world – CDs are in, vinyl is out, the ozone layer is being depleted, and the same soap operas are being broadcast. The same faces are on Mount Rushmore, and the Lady still stands proudly in New York Harbor. In this world, however, vampires exist, and they have directed and influenced the course of human affairs for some time. Indeed the differences between the Gothic-Punk world and our own are largely the doing of the vampires. (…)

Gothic-Punk

Gothic-Punk is a way of *describing* the setting in brief. It is a metaphor for our own world, a warning of what we might become and a shadow of the sickness that infects us *now*. It is a world with problems like our own, but where vampires are to blame for much of the misery.

The Gothic aspect describes the ambiance and institutions of mortal society. The Church is stronger because people always turn to the Church in times of crisis, and enough people have been touched by the Kindred to make a difference. The institutions which they control tend to be even more conservative and resistant to change than those of our world. Architecture has a menacing gothic flavor to it; in fact, some skyscrapers in this world might be girded with gargoyles.

The Punk describe the way people live – the gangs rule the streets and organized crime dominates the underworld (and is in turn dominated by the Kindred). Rock, punk and rap are even more of an escape and release, and rebellion is codified in styles of dress and speech. All in all, the world is more corrupt, more decadent and less humane than any suburbanite would like to believe.

In the end, you will decide what the Gothic-Punk world is like. The differences are so numerous, yet so subtle, that they are impossible to describe fully in this book. It is your job to convey the mood of the Gothic-Punk world in the stories you tell. You can do this through your descriptions, the characters you play and the stories that you tell. Everything and anything can add to the flavor that is Gothic-Punk." (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 29, meus itálicos)

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Nesse excerto, observa-se a sobreposição de diversas características entre o mundo real (dos autores e leitores, sejam eles americanos ou brasileiros) e o mundo *Gothic-Punk* – o World of Darkness. Afinal de contas, não é o nosso mundo também um lugar onde o governo é corrupto, a cultura está falida, as gangues e o crime organizado dominam as ruas, onde os jovens urbanos fazem uso da música – rock, metal, punk, rap – como forma de resistência à opressão da sociedade, onde a rebeldia é traduzida em maneiras de se vestir e falar[20]? O que resulta dessa descrição do mundo *Gothic-Punk* é a constatação de que o mundo real ***é*** o World of Darkness mencionado. O que muda, à parte a existência dos elementos sobrenaturais, evidentemente, é o ***enfoque*** que se dá a esse mundo (i.e., o World of Darkness é na verdade um dado enfoque sobre a realidade). Isso transparece nas escolhas lexicais do discurso do Autor:

- "Gothic-Punk is a way of *describing* the setting": então, o *Gothic-Punk* é uma descrição, e não a essência desse mundo; o mesmo se conclui a partir do trecho seguinte, que enfatiza a idéia de ponto de vista, da perspectiva individual do leitor, e não do saber pronto do Autor:
- "It is a Gothic-Punk *vision* of our world";
- "(...) a shadow of the sickness that infects us *now*": portanto, o mundo real já está infectado pelo mal da decadência, que é o aspecto ressaltado no discurso do Autor como característico do *World of Darkness*;
- "It is a world where the forces of evil and entropy are *even more* powerful than they are in our world.": a opção por dizer que as forças do mal são ainda mais poderosas no *World of Darkness* implica que elas são também bastante poderosas no mundo real. A extensão da corrupção moral no nosso mundo, porém, não é algo que possa ser quantificado, dependendo, em última instância, da interpretação do leitor. O período acima pode ser entendido como "as coisas estão bem ruins por aqui, e no World of Darkness não deve ser melhor";

[20] Embora este ponto não seja ilustrado aqui, o World of Darkness possui também domínios menos decadentes, ou mesmo prósperos, que refletem os aspectos mais amenos da nossa realidade. Há tanto de realidade numa interpretação particular do WoD quanto queira o intérprete. Por se tratar de um jogo de horror, o Autor argumenta em favor do favorecimento dos aspectos negativos da realidade, é claro.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Ao final, aparece a tradicional recomendação para que o leitor faça como preferir na sua narrativa. Nesse excerto sobre o *setting* e o mundo *Gothic-Punk*, porém, diferentemente do que acontece nos capítulos referentes a regras e narrativa, essa recomendação não destoa do discurso em que está inserida – nas seções mencionadas, o discurso do Autor compartilha com o Leitor o poder de determinar como será o seu World of Darkness, pois, embora esse mundo ecoe certamente algumas das sugestões apresentadas pelo Autor, ele também é composto pelo enfoque de cada leitor sobre o mundo real, realçando estas ou aquelas características. É somente aceitando a sobreposição do mundo real com o World of Darkness (exceto pelos elementos sobrenaturais, como já mencionado) que se pode afirmar, como o faz o discurso do Autor, que "everything and anything can add to the flavor that is Gothic-Punk" – se a essência do mundo ficcional está nos elementos do mundo real, qualquer elemento deste pode ser usado para moldar aquele.

Pode-se entender aqui que o Autor reconhece o Leitor como seu igual em termos de saber (e, portanto, de poder) para interpretar o mundo real, estando apto a criar sua versão particular do World of Darkness.

A conclusão a que se pode chegar, neste momento, é de que o discurso do Autor é heterogêneo em sua relação com a atribuição de saberes e poderes ao leitor; a diferenciação que se pode fazer – entre os discursos em que predomina a concentração de saberes-poderes na posição discursiva do Autor e aqueles em que esses saberes-poderes fluem para o leitor – é de natureza temática: quando trata de regras do jogo, as possibilidades de livre interpretação se reduzem (embora jamais se fecham totalmente), e quando trata de desenvolvimento dos elementos ficcionais da narrativa (personagem, atmosfera, ambientação...), essas possibilidades se ampliam bastante.

Cabe aqui uma discussão a respeito da motivação para tal comportamento dos fluxos de saberes-poderes na leitura do corebook de Vampire.

2.3.3 Centralização do saber-poder e identidade do jogo

Num discurso em que o Autor explicitamente estimula a criatividade e a interpretação livre do Leitor, a centralização da autoridade interpretativa na sua posição

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

discursiva – observada claramente em diversos exemplos acima – parece uma grave contradição interna. Deve-se aqui tomar cuidado em não propor críticas à centralização dos saberes e poderes de forma radical e descontextualizada: trata-se de um jogo; os Leitores/Jogadores têm a expectativa (presente na sua Formação Discursiva de jogadores) de que o Autor lhes ensine a jogar; a Formação Discursiva do Autor, por sua vez, não permite[21] que este se furte de oferecer um sistema de regras para o jogo. Para que o jogo possua uma identidade, é preciso que alguns pressupostos sejam compartilhados pelos jogadores, e as regras fazem parte desse grupo de pressupostos. Se não fosse assim, cada jogador poderia fazer o que bem quisesse, e o jogo não existiria. Sob esse enfoque, a centralização do saber e do poder interpretativos no discurso do Autor referente às regras seria uma exigência da identidade do jogo, definida por essas regras.

2.3.4 A posição discursiva do Narrador

Há um ator privilegiado entre os leitores, no tocante ao estudo discursivo da prática de leitura e construção da narrativa do jogo: o Narrador. Embora tenha sido até aqui considerado parte do grupo dos leitores-jogadores, o Narrador é uma figura que ocupa um papel único na sessão de RPG. Durante o andamento do jogo, propriamente, ele centraliza em si a maior parte do saber e do poder criativos e interpretativos; pode-se ver o Narrador como o oráculo do discurso do Autor, aquele que dialoga com a fonte autorizada do saber e do poder (isto é, o livro de regras) para elaborar a narrativa. Não foi necessário, até este ponto, distinguir um discurso do Narrador do discurso dos leitores. O discurso do Autor, porém, reconhece o papel diferenciado do narrador, e dirige-se a ele especificamente no trecho a seguir, fazendo recomendações e sugestões sobre como conduzir a sessão de RPG:

"**Do's and Don'ts**

(…)

- **Go beyond the rules**: The rules are for keeping characters in line. *If your imagination is superior to the rules, then go beyond the rules*. Especially for non-

[21] Tem-se aqui um exemplo muito claro de como as Formações Discursivas determinam o que pode e deve ser dito, numa dada situação. (Foucault, 1969)

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

> player vampire powers, *you should let your imagination roam free*. There are werewolves and wizards and even ghosts in this world, yet in this game they are not carefully detailed. You'll have to make up their powers *on your own*. You may make them as mysterious and enigmatic *as you desire. Future products in the Storyteller™ series will detail these beings more completely*." (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 68-69, meus itálicos)

Quando menciona que as regras servem para "manter as personagens na linha", o discurso do Autor parece compartilhar o poder de interpretação com o Narrador, mas não com os jogadores; em seguida, encoraja o Narrador a ultrapassar as regras em favor de sua própria imaginação – o que equivaleria à delegação total de poder ao Narrador (excluindo, novamente, os jogadores). A utilização das expressões "on your own" e "as you desire" reforçam essa delegação do poder. Na última sentença, porém, o discurso do Autor retoma para si o poder que parecia ter concedido, ao afirmar que outros suplementos seriam futuramente publicados, detalhando os aspectos do *World of Darkness* que permanecem obscuros[22] – isto é, oferecendo mais regras e interpretações prontas para uso dos leitores (que até aqui haviam sido estimulados a criar as suas próprias regras).

Sendo o Narrador um dentre os Leitores, é claro que se aplicam a ele as mesmas conclusões a que se havia chegado anteriormente: o discurso do Autor mantém com o Narrador uma relação ambígua, que depende da temática envolvida: quando trata de regras, embora na superfície textual o Autor ressalte a independência da criatividade pessoal do Narrador, seu discurso como um todo busca enquadrar os saberes do Narrador e submetê-los à sua autoridade[23]. Quando trata de elementos como ambientação e clima, há respeito pela autoridade interpretativa do Narrador.

Um ponto final que deve ser mencionado é a negociação de saberes e poderes entre Narrador e Jogadores durante a construção coletiva da narrativa de RPG. Como afirmado anteriormente, muitas vezes surgem conflitos entre Narrador e Jogadores em função de

[22] Certamente se identifica aqui uma forte Formação Discursiva mercadológica, estimulando o leitor a consumir outros suplementos a serem futuramente publicados.

[23] A própria expectativa dos Leitores/Jogadores é de que o Narrador se submeta à autoridade interpretativa do Autor: o Narrador (ou mestre) "precisa conhecer muito bem o livro de regras de um ou mais sistemas de jogos que pretenda *mestrar*, sendo esta uma das condições importantes para que ele se imponha como tal para um determinado grupo." (Pavão, 2000, p. 31)

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

divergências nas interpretações acerca das regras expostas pelo discurso do Autor. Como mencionado, para arbitrar essas disputas, usualmente se apela à figura do Autor, cujo discurso está gravado no livro de regras. Cada uma das partes litigantes se empenha em convencer a outra que a sua interpretação é a mais fiel à palavra do Autor (suposta transparente). O apoio oferecido pelos demais jogadores é fundamental para fazer valer a autoridade de uma ou de outra parte. Essa negociação de saberes e poderes entre Narrador e Jogadores ocorre de forma muito explícita neste nível da construção da narrativa de RPG; trata-se de um processo semelhante ao que ocorre entre o Leitor e o Autor quando da leitura e interpretação do livro de regras, com o diferencial de que, neste caso, tanto Narrador quanto Jogador estão fisicamente presentes, tornando a natureza dialógica dos discursos que eles produzem imediatamente identificável (a construção coletiva do sentido é evidente, neste caso).

A princípio, o estudo dos fluxos de saber e poder no discurso do jogo não permite que se emita um parecer definitivo sobre as relações de poder que se estabelecem entre Autor e Leitor. Se, por um lado, existe a valorização dos saberes particularizados do Leitor (entendida principalmente sob a forma de aceitação explícita das suas contribuições na interpretação das regras e na criação do universo ficcional em que se desenvolvem as narrativas nas quais toma parte), por outro, a tendência à centralização do poder interpretativo na posição do Autor é muito evidente, e a autoridade inerente à posição que ocupa no discurso reforça essa assimetria de poder. Ambas as tendências são igualmente representativas do discurso de Vampire. Para resolver este impasse é preciso considerar as exigências que definem a posição discursiva do Autor no discurso, as pré-condições para que ele seja investido do poder que manifesta.

O poder do Autor resulta do saber que se atribui a ele – afinal, ao criar o jogo, é ele a pessoa mais autorizada a descrevê-lo, a comentá-lo, a expor suas regras. Ele não pode se esquivar de fazê-lo (ao tomar tal atitude, ele estaria renegando sua posição de Autor). O Leitor, em troca do poder que lhe concede dentro do discurso, espera que ele assuma a posição de Autor e cumpra com as tarefas que lhe cabem. O Autor não tem como escapar de sua posição de poder; ao utilizar estratégias discursivas para concentrar o poder em suas mãos, ele faz o que é inevitável. A partilha explícita desse poder com o Leitor, por outro lado, não é um pressuposto inevitável da relação Autor-Leitor. Se o Autor o faz, é porque

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

nesse discurso se busca estabelecer uma nova relação com o Leitor, menos hierarquizada, menos distante. Isso indica que a aparente democratização do discurso não se resume apenas a uma nova forma de controle, sendo, de fato, uma proposta para uma nova relação entre Autor e Leitor.

2.4 Mikhail Bakhtin, dialogismo e polifonia

A voz bakhtiniana pode ser mais bem explicada em termos dos conceitos de dialogismo e polifonia. O dialogismo é um princípio constitutivo da linguagem num nível amplo, e de qualquer discurso em particular. Num nível, os discursos respondem uns aos outros e antecipam suas respostas futuras, constituindo uma rede de enunciados; em outro, as circunstâncias da enunciação deixam marcas ideológicas nos discursos e nos próprios signos lingüísticos. Assim sendo, os signos (e, conseqüentemente, os discursos) carregam índices freqüentemente contraditórios, um coro de vozes (daí o termo polifonia) que se fazem ouvir dentro dos enunciados, completando-se, respondendo umas às outras ou polemizando no interior do discurso.

Embora o dialogismo seja, por definição, a condição fundadora da linguagem, há discursos monofônicos (aqueles em que se tenta apagar os traços contrastantes das diferentes vozes) e polifônicos (aquele em que a presença das diferentes vozes não foi camuflada). Monofonia e polifonia são efeitos de sentido, construídos através de estratégias discursivas. (de Barros, 1994, 2005)

Duas conclusões decorrem da teoria bakhtiniana de que o dialogismo é condição essencial da produção do sentido: a) os significados do jogo são construídos dialogicamente, resultando das negociações entre Autor e Leitor, e b) a delegação total do poder interpretativo e criativo para o Leitor é, por hipótese, impossível – assim como sua total retenção na figura do Autor.

A contribuição do Leitor para a construção do sentido é um dado inevitável do funcionamento da linguagem, mas a forma como isso ocorre não é indiferente à natureza do texto: leitores se relacionam de formas diferentes com textos predominantemente monofônicos e com os predominantemente polifônicos.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

No texto polifônico, a participação do leitor no processo de construção do sentido é mais evidente, pois esse leitor dialoga com as diferentes vozes do texto (e com a sua própria) e deve desenvolver uma solução de compromisso entre os significados apresentados por cada uma delas. Esse tipo de texto promove o desenvolvimento da capacidade de leitura crítica, pois sua compreensão exige uma reflexão sobre os pontos de vista das diversas vozes representadas no texto.

No texto monofônico, a participação do leitor no processo de construção do sentido é mascarada pela autoridade de que se reveste a voz perceptível do texto. Lidando com esse tipo de texto, a maior probabilidade é que o leitor não familiarizado com os estudos da linguagem aceite sem muitos questionamentos a maior parte dos significados que são sugeridos pelo enunciador. (Fávero, 1994).

Ainda a respeito do monologismo (i.e., os textos em que predomina a monofonia), Bezerra[24] (2005) observa que neles todo o processo de criação está centrado no autor: "O monólogo é algo concluído e surdo à resposta do outro, não reconhece nele força *decisória*"; o autor pretende ser "a última palavra" (Bezerra, 2005, p. 192). No texto polifônico, as vozes "não só dialogam, discutem com o autor, colaboram com ele mas até resistem e inclusive podem rebelar-se contra ele (...)" (Bezerra, 2005, p. 198). O autor rege esse coro de vozes, dialogando com elas em pé de igualdade.

No corebook de Vampire, como visto, duas vozes se opõem: uma que afirma a valorização do Leitor como participante ativo na interpretação do texto, e outra que busca impor as interpretações oferecidas pelo Autor. O efeito global de sentido, porém, é o de um monologismo: o discurso oscila entre essas duas vozes, de forma a aproximá-las ou, ao menos, a camuflar suas posições contraditórias. A disparidade entre a voz que proclama "faça como quiser" e a que decreta "faça como eu disser" se dissipa na superfície textual; o que mais chama a atenção ao leitor é a tendência inovadora, a aparente valorização da posição discursiva do Leitor (vem daí, inclusive, a motivação para esta pesquisa). Para verificar se, de fato, uma nova relação de poder é estabelecida entre Autor e Leitor, é preciso observar as possíveis leituras que este faz do texto de Vampire: The Masquerade.

[24] Embora as considerações apresentadas por esse autor digam respeito a textos literários, como boa parte das teorias de Bakhtin, é possível aplicá-las a qualquer tipo de texto.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

A primeira possibilidade de leitura parte da hipótese de que o Leitor é capaz de identificar a polifonia no texto de V:TM. Nesse caso, o Leitor se envolve num diálogo com as duas vozes textuais mais evidentes (aquela que busca centralizar em si o poder de interpretação, e aquela que transfere ao Leitor esse poder). Confrontado com a possibilidade de que adotar as regras que quiser, modificar ou ignorar as que não considerar adequadas ao seu jogo, o Leitor é forçado a reconhecer seu papel na construção dos significados no texto[25]. Familiarizando-se com a idéia de ser participante ativo na leitura de textos, o Leitor fica menos sujeito à persuasão, e passa a procurar pontos de deriva nos textos a partir dos quais pode contestar os significados propostos pelo Autor e construir os seus próprios. É evidente que não se está sugerindo que, em decorrência da prática de jogo de Vampire, o Leitor se converterá um analista de discurso ou mestre de retórica, ou mesmo que ele se tornará plenamente consciente dos efeitos de sentido presentes nos textos de sua vida cotidiana, mas, ao acostumar-se a fazer aflorar seus próprios significados nos textos, ele se torna um leitor mais resistente às manipulações argumentativas, ou seja, um leitor com uma postura crítica mais desenvolvida. A relação de poder que ele mantém com o Autor não é mais marcadamente assimétrica, aproximando-se da igualdade.

A outra possibilidade de leitura envolve um cenário em que o Leitor seja incapaz de identificar a polifonia no texto de Vampire. Nesse caso, o processo de leitura ocorre de uma forma totalmente diversa: o efeito de monologismo construído no texto de Vampire – resultado da supressão da voz do Leitor na superfície textual e do apagamento da disparidade das vozes do Autor – exclui da posição de poder as vozes dissidentes, valorizando apenas a voz centralizadora do Autor; às demais, não é garantido o mesmo status, não é nelas reconhecida força decisória. O Leitor submete-se às estratégias centralizadoras do discurso do Autor, aceitando os seus significados e interpretações, sem perceber o quanto está sendo dócil na sua prática discursiva.

Não se deve perder de vista que o leitor de Vampire é um adolescente, isto é, um indivíduo em fase de formação de suas práticas de leitura, e portanto mais sujeito a ser envolvido pelas técnicas de persuasão utilizadas pelo texto. O mais provável é que a leitura

[25] Isso também é evidenciado quando o Autor afirma que o Narrador (e não o texto do livro) é o árbitro final em todas as questões relativas às regras do jogo. Abandona-se explicitamente a possibilidade de um jogo com regras unificadas para todos em favor de um no qual cada grupo desenvolve as suas próprias.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

do texto do corebook efetuada por esse sujeito aproxime-se do segundo modelo apresentado acima.

2.5 Conclusão

Ao analisar os fluxos de saber-poder no discurso do corebook de Vampire: The Masquerade, foi encontrada uma situação complexa: duas vozes contraditórias interpelavam o Leitor – uma que argumentava em favor da valorização das interpretações individuais, e outra que defendia a centralização do saber-poder interpretativo na posição discursiva do Autor. Como indicado, essas duas vozes estavam ligadas a temáticas diferentes; a voz centralizadora era predominante nas seções prescritivas do texto (regras), enquanto que a voz dispersiva era mais evidente nas seções relacionadas a aspectos da narrativa (criação da personagem, ambientação).

Num primeiro momento, a hipótese de que o Autor concentrava em si a autoridade interpretativa parecia mais consistente, ao se considerar o papel privilegiado que ele continuava a desempenhar no discurso de V:TM. O Autor possuia um marcador evidente de assimetria de poder, pois suas vozes (as duas mencionadas acima) eram as únicas explicitamente representadas no texto dos livros (isso, embora parecesse uma obviedade, era de fato uma prerrogativa de sua posição dentro do discurso de Vampire: a voz do Autor é a que se faz representar em certos gêneros de discurso, como livros de RPG; em outros gêneros, como o teatro, por exemplo, há uma dificuldade formal em se fazer ouvir a voz do Autor[26]). Ele decidia quando dar espaço às contribuições do Leitor, e o que era possível formular a partir de sua (do Leitor) posição discursiva, o que era uma forma poderosa para controlar a interpretação do discurso de V:TM.

Concluiu-se que a voz centralizadora era, de certa forma, uma exigência da posição do Autor, não um simples recurso argumentativo para reter o saber-poder interpretativo. A possibilidade de que uma relação de poder menos desigual estivesse configurada ainda estava aberta, mas apesar de todas essas considerações, ainda não era possível emitir um veredito final a esse respeito.

[26] A esse respeito, ver o ensaio de Décio de Almeida Prado em CÂNDIDO, Antônio et al, (1968). **A personagem de ficção**. 10.ª edição. São Paulo, Perspectiva, 2004.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Passando a uma análise baseada nos conceitos bakhtinianos de dialogismo e polifonia, foram propostos dois modelos de leitura para o texto de Vampire: um primeiro que presumia um Leitor capaz de identificar a polifonia do texto, e que apontava para a valorização deste como participante ativo na construção dos sentidos, e um outro que aceitava como ponto de partida um Leitor incapaz de identificar a polifonia. Nesse caso, o Leitor seria dócil e inconsciente de sua contribuição para a produção dos sentidos. O que predominaria, então, seriam as interpretações sancionadas pelo Autor. Considerando-se a faixa etária dos leitores/jogadores de RPG, concluiu-se que esse segundo modelo deve estar mais próximo à realidade das práticas de leitura de Vampire: The Masquerade. A hipótese de pesquisa parece ter sido refutada, pelo menos no tocante ao discurso verbal. Resta ver se a análise do discurso visual de V:TM, efetuada no próximo capítulo, confirmará ou não as conclusões aqui apresentadas.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

CAPÍTULO 3

ALÉM DAS PALAVRAS:
O DISCURSO VISUAL DE VAMPIRE: THE MASQUERADE

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

3.1 RPG como um novo gênero textual – A importância das imagens

Um material farto (e surpreendentemente consistente) disponível na internet apresenta a história da evolução dos RPGs, sempre relacionando-os aos jogos de estratégia de tabuleiro e à literatura fantástica, principalmente à obra de J. R. R. Tolkien. É bastante arriscado supor que qualquer dos textos encontrados na rede mundial de computadores seja resultado de uma pesquisa dotada de método e validade científica; parafrasear tais textos aqui não tornaria possível qualquer desenvolvimento da pesquisa. Para o leitor interessado pelo assunto, o Apêndice I apresenta breves relatos da história dos RPGs, bastante representativos do tipo de texto encontrado na internet.

Sejam quais forem as circunstâncias reais que levaram ao desenvolvimento dos RPGs, há que se reconhecer, porém, que um título de RPG é definido por duas características[1]: a) a apresentação de um cenário onde se passam as narrativas; essa apresentação envolve detalhes como o período histórico (idade média, presente, futuro), detalhamento dos costumes da época, uma galeria de personagens ilustres (em geral, NPCs), um roteiro de criação de personagens e qualquer outra informação que o Autor considerar relevante. Normalmente, é também oferecida uma aventura pronta como exemplo para iniciantes; b) a utilização de um sistema de regras (baseado em dados, cartas, pedra-papel-tesoura etc.) para arbitrar os conflitos entre personagens e representar o elemento de acaso do mundo real. A expressão em português "jogo de interpretação de papéis", muito apropriadamente, aponta para essas duas características.

A identificação dessas características definidoras de gênero é encontrada em outros trabalhos acadêmicos sobre os RPGs. Fairchild (2004) sustenta que a principal contribuição de Mota (1997) está em identificar "(...) duas 'matrizes' de composição distintas nos títulos de RPG – a lógica do *software*, que dita uma noção do livro como sistema genérico de regras (...); e a matriz literária, que implica a criação de um mundo ficcional como elemento central do jogo (...)." (Fairchild, 2004, p. 60). Logo em seguida, o autor conclui que "no apontamento dessas duas matrizes reside o reconhecimento de que o livro de RPG

[1] É preciso ter em mente que a criação da narrativa coletiva, improvisada, na qual os jogadores interpretam as personagens centrais pertence ao âmbito da prática do RPG, não sendo uma característica do livro de RPG como gênero.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

é um objeto em certa medida *novo*, e não se presta a uma leitura idêntica à de outras formas de impresso, embora em alguns momentos aproxime-se dela." (Fairchild, 2004, p. 60)

Embora seja possível identificar o RPG como um gênero novo graças a características essenciais, é certo que ele ainda não se cristalizou numa forma definitiva. As possibilidades de experimentação ainda estão abertas. Embora grande parte da produção de títulos de RPG esteja ligada aos sistemas consagrados (como o sistema D20, que pode ser livremente empregado por qualquer editora[2]), é possível encontrar iniciativas pioneiras, como tentativas de fundir o RPG de mesa com o live-action, ou títulos (como *Nobilis*) que aboliram os dados como instrumentos para arbitragem. A própria dificuldade em definir o RPG como um objeto de estudo e a sua aproximação com card games, jogos de tabuleiro e jogos de computador, entre outros, são indícios da sua mutabilidade.

O caráter fluido dos roleplaying games abre caminho para observações como a de Pavão: "Esta parece ser uma forte tendência dentro do RPG como gênero. Afastando-se cada vez mais do sistema de regras, vai tomando distância da sua origem como *jogo* e aproximando-se cada vez mais aos aspectos mais caros do gênero literário." (Pavão, 2000, p. 175). De fato, a transformação histórica dos RPGs parece apontar para uma simplificação das regras, com conseqüente aumento da importância da criatividade e da capacidade de improviso do narrador. Fairchild (2004) observa, porém, que a posição adotada por Mota (1997) (e também por Pavão (2000)) – a euforização dos aspectos que remetem o RPG à literatura, à criação de narrativas, e a conseqüente disforização dos aspectos herdados dos jogos de mesa mais tradicionais – equivale a ignorar a particularidade desse novo gênero, a fusão de características que o definem nem como jogo, nem como literatura, mas como um amálgama dos dois.

O reconhecimento do surgimento do RPG como um gênero textual (multimodal, na verdade) distinto reflete-se na constatação de que novas formas de leitura o acompanham. Nas palavras de Pavão (2000):

[2] A Editora Wizards of the Coast, detentora dos direitos sobre o sistema D20, cede a qualquer outra editora, por meio da "Open Game License", a possibilidade de desenvolver materiais (suplementos, ou mesmo jogos inéditos) utilizando esse sistema. Muitas editoras utilizam-se dessa licença, produzindo materiais compatíveis com o RPG *Dungeons and Dragons* (para o qual o sistema D20 foi originalmente desenvolvido), um dos mais populares, e dessa forma aumentando suas chances de sucesso comercial.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

> "Sobre a natureza desta leitura também podemos levantar uma série de questões. Os livros de RPG não apresentam uma estrutura linear, mas sim fragmentária, que permite o acesso a trechos conforme as necessidades se apresentem. (...) Segundo análise da história da leitura feita por Lyons (1999), a revolução eletrônica transformou significativamente não apenas a produção, transmissão e consumo dos textos, mas principalmente a relação do leitor com os mesmos. Segundo o autor, está sendo construído um estilo novo de leitura, 'que se aproxima cada vez mais dos métodos de *browsing* que usamos para explorar a Internet.' O leitor ocidental do final da década de 90, diz ele, é um *surfista de textos*, que se permite fazer leituras curtas e fragmentadas nos intervalos entre as diversas atividades da vida cotidiana." (Pavão, 2000, p. 183)

Nessa nova forma de leitura, fragmentária, as imagens funcionam como elementos de grande densidade significativa, que fisgam o olhar (e o interesse) e guiam o percurso do leitor no texto. O discurso visual não se constitui apenas como um acessório à leitura do discurso verbal, mas sim como parte integrante dessa leitura. Ele dialoga com o discurso verbal, e orienta o percurso de leitura em si. O diálogo entre os planos de expressão verbal e visual parece sugerir que a multimodalidade seria uma outra característica definidora do RPG como gênero[3]. Juntamente com a multimodalidade, a característica de interatividade entre leitor e texto, presente na medida em que o leitor pode elaborar em tempo real seu trajeto de leitura, surge como outra característica de gênero.

Além da questão da recepção (leitura) de textos de RPG, a produção desses textos também apresenta novas complexidades específicas. A própria questão da autoria perde-se nesse novo gênero de narrativas adaptadas, que flerta abertamente com o cinema e os quadrinhos:

> "Os livros de RPG são uma miscelânea de inúmeras referências culturais, eruditas e populares. Mota (1997), em sua tese, chega a propor algumas aproximações entre o RPG e a obra de Monteiro Lobato, naquilo que a autora

[3] Na verdade, como se verá adiante, é possível supor que o discurso visual seja o canal preferencial de comunicação entre Autor e Leitor, superando o discurso verbal em termos de importância – embora não em volume.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

> chamou de *pilhagem narrativa*. (...) Ora, os conceitos *pilhagem narrativa*, e *narrativa sem dono* encontram eco na reflexão de Bakhtin a respeito da linguagem e da produção textual. E esta parece ser uma marca muito forte das narrativas da contemporaneidade, nas quais a questão da autoria se dissolve através do ininterrupto processo de *apropriação* de textos alheios. Se, ao produzir um texto, o autor do mesmo dialoga com a *palavra alheia*, tornando-a *própria*, ou seja, ressignificando-a e não apenas a *copy-pasteando*, de acordo com o referencial bakhtiniano, não me parece absurdo que autoria da *fonte* não seja citada, uma vez que já não pertence mais àquele autor." (Pavão, 2000, p. 184-185)

Um processo semelhante a esse pode ser observado nos textos de internet, que dificilmente apresentam referências ou indicam suas fontes (observação feita também por Fairchild (2004)). Pavão identifica o apagamento da autoria, assim como a interatividade, (e gostaríamos de incluir aqui a multimodalidade) como características dos textos da contemporaneidade. Mas se a contemporaneidade vem operando modificações nos tipos de textos que são produzidos (e, conseqüentemente, nas formas de leitura), deve ser possível explicar tais ocorrências, relacionando-as a mudanças nos hábitos culturais num nível amplo.

A valorização do aspecto de interatividade nos textos na contemporaneidade está ligada às transformações tecnológicas que moldam a sociedade – as relações de produção, as práticas culturais e as próprias relações entre indivíduos. O surgimento dos computadores e das bases de dados acessáveis em frações de segundo, e da internet, sobretudo, operaram mudanças radicais nas formas de leitura praticadas. Enciclopédias com dezenas de volumes foram substituídas por CD-ROMs, que podem ser armazenados e manipulados com maior facilidade, e consultados numa velocidade nunca antes vista. Revistas impressas dão lugar a websites e exemplares digitais. Compras presenciais são gradualmente substituídas por compras online, mais rápidas e cômodas. A própria comunicação se torna mais interativa – a facilidade com que se pode hoje participar de uma

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

videoconferência aponta para a obsolescência da telefonia convencional[4], sem imagens. Os jogadores de RPG, em geral na faixa da adolescência ou início da idade adulta, pertencem a um grupo que foi criado em meio a essa revolução tecnológica e têm familiaridade com as novas formas de leitura engendradas pelos meios digitais. A interatividade é agora parte intrínseca das formas de comunicação e leitura, e não é surpresa que se manifeste nos RPGs.

A interatividade do leitor com o texto do livro de RPG se dá de diversas maneiras; no âmbito da leitura, especificamente, a interatividade se manifesta na leitura fragmentada, como mencionado anteriormente. As imagens funcionam como índices que guiam o percurso de leitura, e para tanto elas devem ser abundantes, atraentes e de fácil visualização. A exuberância do discurso visual é uma convenção de gênero no RPG, reconhecida por Pavão em sua pesquisa:

> "Um aspecto extremamente marcante da forma destas publicações é o papel das ilustrações. Todo livro de RPG deve ser, necessariamente, muito bem ilustrado. Isso faz parte da linguagem do RPG em sua especificidade como suporte." (Pavão, 2000, p. 108)

Pavão constatou que os jogadores de RPG consomem mídia visual (filmes, séries de TV, quadrinhos) muito mais avidamente do que livros. Além disso, a autora observou um fenômeno de convergência de gêneros – isto é, o leitor não diferencia mais de forma clara um gênero do outro; a leitura em si é o que importa, não o suporte:

> "Curioso também é o papel que a imagem tem para estes jovens leitores em suas práticas. Além dos livros de RPG serem fartamente ilustrados, lêem-se muitos quadrinhos e, mais curioso ainda, com freqüência, o suporte livro é confundido com o suporte cinematográfico. (...) A leitura se identifica muito, entre este grupo de leitores (...), às imagens. Isso pode ser notado não apenas quando *livros* são confundidos com *filmes* nas falas dos mestres, quanto por sua atuação

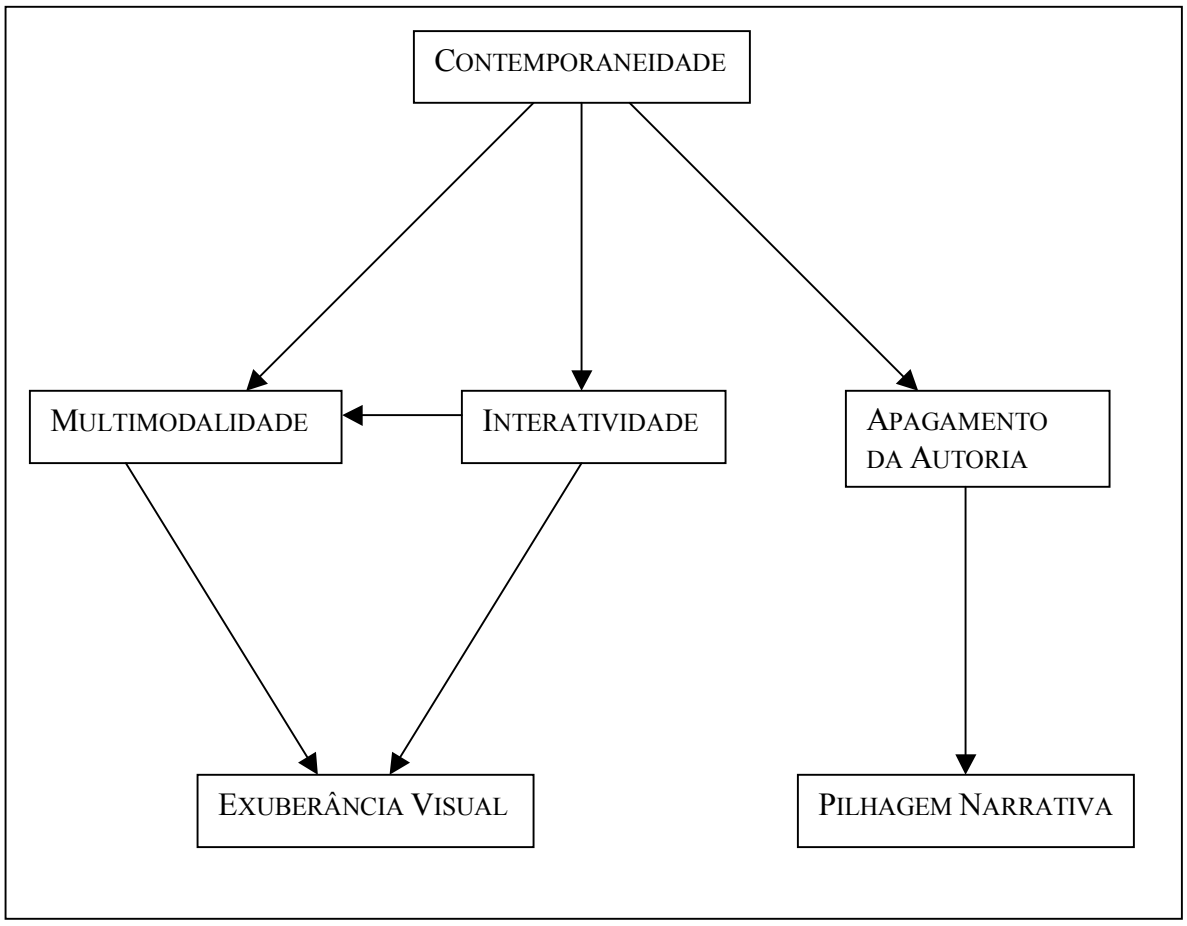
[4] O surgimento das videoconferências e dos aparelhos celulares que tiram fotos e enviam e-mails indicam que a própria telefonia caminha inexoravelmente para a multimodalidade.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

em jogo, onde buscam referências cinematográficas para descreverem as cenas onde se desenvolvem as ações da aventura" (Pavão, 2000, p. 182)

A influência da mídia visual nas práticas de leitura desses indivíduos chegou a tal ponto que parece equivaler-se, em termos de relevância, ao suporte puramente escrito. A leitura tornou-se, essencialmente, multimodal. A imagem – seja ela uma imagem estática no livro de RPG, seja ela uma imagem cinematográfica – saiu da marginalidade para tornar-se um suporte privilegiado a partir do qual as leituras são feitas. Sob essa perspectiva, não é impossível supor que o discurso visual seja o canal principal de comunicação entre Autor e Leitor no discurso do RPG, a forma mais efetiva de assujeitamento – ou o campo onde se desenrola a derradeira batalha ideológica.



Quadro 1: as características de gênero dos RPGs

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

3.2 O Discurso Visual do World of Darkness

Os diferentes jogos da família World of Darkness possuem enfoques temáticos diferentes; quando se propõe a análise do discurso desses jogos, nesta pesquisa, se procura identificar os elementos comuns a todos os jogos em termos de sua interação com o leitor. É nesse sentido que a análise aqui desenvolvida, baseada principalmente nos livros de Vampire, pode ser considerada modelar para toda essa família de RPGs.

Quando se trata de analisar o discurso visual desses jogos, porém, não se pode fazer o mesmo tipo de recorte, sob pena de tornar a análise demasiadamente superficial. A temática central de cada jogo se faz presente de forma muito característica em suas imagens. Assim, por exemplo, as ilustrações dos livros de Werewolf primam pela violência selvagem e por cenários naturais, enquanto que as dos livros de Vampire, embora apresentem também sua quota de violência, valorizam temas como sedução, opressão do indivíduo nas cidades e questões religiosas. As ilustrações dos livros de Changeling exibem uma atmosfera fantasiosa e onírica, sendo o único jogo da família cujos livros são em cores.

Tendo isso em vista, não é possível fazer uma amostragem das imagens dos livros de todos os jogos do World of Darkness para analisar o discurso visual desse universo. Cada um deles deve ser estudado em separado, de acordo com suas próprias questões de identidade. Como esta pesquisa concentrou-se na análise dos livros de Vampire, será também a partir dos suplementos desse jogo que se formará um corpus de imagens a serem analisadas.

É preciso também esclarecer que cada suplemento de Vampire (assim como de qualquer outro jogo) tem uma temática que favorece determinados elementos do discurso visual do jogo; assim, os livros referentes ao Sabbat (uma das seitas de vampiros) possuem uma abundância de imagens violentas; os livros referentes ao clã Toreador apresentam ilustrações que reforçam a imagem hedonista e degenerada desse clã, e assim por diante. Tomando-se o cuidado de formar um corpus suficientemente diverso em termos de fontes bibliográficas de onde as ilustrações foram retiradas, garante-se que esses diversos elementos do discurso visual estarão representados de forma equilibrada.

Neste primeiro momento da análise das imagens, é necessário fazer uma descrição do corpus, determinar chaves de classificação relevantes e observar as transformações pelas

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

quais o discurso visual passou ao longo do tempo. Esses dados preliminares já serão capazes de fornecer algumas informações acerca dos sentidos veiculados no discurso visual analisado. O corpus selecionado abrange ilustrações de livros publicados entre 1992 e 2004, isto é, praticamente toda a vida da série Vampire (iniciada em 1991 e encerrada em 2004).

3.2.1 Temas recorrentes

Há três efeitos de sentido predominantes nas ilustrações dos livros de Vampire: medo, fúria e desejo. Esses efeitos misturam-se em proporções diferentes em cada uma das ilustrações, resultando em grupos temáticos não perfeitamente distintos uns dos outros – a classificação das ilustrações em um ou outro grupo temático foi, na prática, uma questão subjetiva[5]. Pode-se identificar como temáticas centrais no discurso visual de Vampire:

- Horror/Mistério: este grupo abarca as ilustrações que evocam a impotência da humanidade frente ao horror sobrenatural ou que sugerem a iminência inevitável da tragédia;
- Miséria: encontram-se nesta categoria ilustrações que evocam sensações de culpa, depressão e opressão decorrentes da impotência das personagens em superar sua condição de vampiros;
- Violência: ilustrações que valorizam principalmente expressões de fúria, variando da ameaça à agressão física;
- Sexualidade: este grupo engloba as ilustrações cujo apelo sensual ou abertamente sexual é dominante;
- Tabu: são incluídas neste grupo ilustrações que violam o senso comum sobre o que é aceitável em termos de comportamento sexual (representando homossexualismo, estupro, sadomasoquismo, e sugerindo incesto e zoofilia) e da relação entre homens e símbolos religiosos (representados em contextos profanos ou de alguma forma inadequados).

[5] Isto é, outro analista teria selecionado outras imagens para compor seu corpus, teria identificado outras temáticas no discurso visual, e ainda que operasse com as mesmas temáticas, faria uma classificação diferente das imagens. Esse nível de envolvimento do pesquisador com a pesquisa é inevitável, e não prejudica a validade da análise.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Além dessas temáticas ligadas à atmosfera do jogo, há ainda duas outras que representam elementos da narrativa:

- Ambientação: foram incluídas nesta categoria ilustrações que representam o espaço físico do jogo – a arquitetura gótica do World of Darkness, a desolação e a frieza palpáveis desse mundo;
- Personagens: estas são as ilustrações que representam o estilo Gótico-Punk das personagens do World of Darkness, codificado em formas de se vestir, adereços, cortes de cabelo, tatuagens, piercings, etc.

Uma vez identificados esses temas principais e classificadas as imagens, procedeu-se a uma análise das séries históricas assim constituídas. Embora o ideal fosse reproduzir neste texto essas séries para facilitar a compreensão do leitor, isso não será feito por dois motivos: primeiramente, por uma questão de economia de espaço e de recursos, e, em segundo lugar, porque as séries históricas servem a uma função puramente descritiva, podendo ser substituídas por um texto suficientemente minucioso. A seguir, o leitor encontrará a descrição dos aspectos relevantes das séries históricas, e a análise diacrônica que elas autorizam.

3.2.1.1 Temas recorrentes: Horror

Em todos os jogos do World of Darkness, centrados em temáticas sobrenaturais, existe certamente um elemento de horror, tanto no discurso verbal quanto no visual. Tomando o corpus de pesquisa constituído por 10 ilustrações publicadas nos suplementos de Vampire entre 1992 e 2004, tem-se uma amostra significativa das transformações pelas quais passa essa temática do discurso visual ao longo da história desse jogo, especificamente[6].

[6] Embora esteja presente em todos os jogos, o discurso de horror possui particularizações específicas em cada um deles; assim, por exemplo, as ilustrações dos suplementos de *Werewolf* priorizam imagens de seres híbridos, deformados e repugnantes, enquanto que as *Vampire* freqüentemente representam vampiros se alimentando. Análises de uma temática qualquer do discurso visual em jogos diferentes, embora apresentem muitos pontos de concordância, serão análises diferentes, devido às particularidades de cada jogo.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Duas vertentes principais podem ser observadas nas ilustrações desta categoria: as ilustrações que representam o horror de forma implícita, sugerida ou indireta (50%) e as ilustrações que representam o horror de forma direta e violenta (30%). Um tema constante nessa segunda vertente são as imagens de vampiros alimentando-se de humanos indefesos. Pela série histórica das ilustrações de horror, observa-se que esse discurso visual pouco variou ao longo dos anos: a violência e o derramamento de sangue sempre se fizeram presentes desde o início, assim como as imagens mais sutis.

O discurso visual de horror (assim como todos os demais) deve ser analisado em termos de sua função dentro do discurso do jogo. À parte seu sentido primordial – evocar sensações de medo e choque – ele cumpre também uma função mercadológica: trata-se de um jogo de horror, e o discurso visual deve apresentar ilustrações que satisfaçam as expectativas do leitor. Considerando-se que não se pode identificar nenhuma alteração substancial nesse discurso, a conclusão a que se chega é que o nível de choque/violência apresentado foi considerado adequado pelo público do jogo.

3.2.1.2. Temas recorrentes: Violência

Este é outro tema presente em todos os jogos do World of Darkness. A temática da violência, assim como a de horror, é particularizada para cada jogo. O corpus para análise do discurso visual de violência é constituído por 10 ilustrações, publicadas nos suplementos de *Vampire* entre 1992 e 2002.

Dividindo essas ilustrações em dois grupos observa-se que, enquanto 40% (4) representam cenas de violação da integridade física das personagens envolvidas, mas nas quais a idéia de morte não é evidente, em 60% delas (6) a morte se faz presente de forma inequívoca. Observando as datas de publicação dessas ilustrações, o que se conclui é que, ao longo dos anos, pouco mudou o discurso visual de violência. A presença de cenas sangrentas e a representação naturalista de ferimentos graves é verificada desde os primeiros suplementos da linha; essas ilustrações, por outro lado, sempre conviveram com outras menos chocantes (embora ainda violentas). Ambos os grupos são essenciais para formar o discurso visual de violência de Vampire.

Como ocorre com o discurso visual de horror, o que se conclui é que esse nível de violência foi bem recebido pelo público do jogo (devido à sua imutabilidade ao longo dos

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

anos). Retomando a consideração de que a maior parte desse público é composto por adolescentes, e que a cultura de consumo contemporânea[7] é plena de violência (seja nas séries de TV, no cinema, ou mesmo na música), o discurso de violência de Vampire serve menos a uma finalidade de chocar do que de satisfazer a uma expectativa do leitor. Especificamente no caso do público brasileiro, vale à pena notar que as identificações da cultura "mainstream" são sempre politicamente corretas, isto é, contrárias à exibição de violência extrema ou descontextualizada – formas de expressão que florescem nas identificações cult (quadrinhos underground, punk rock, heavy metal, filmes B) que atraem os RPGistas.

3.2.1.3 Temas recorrentes: Miséria

As ilustrações que compõem a categoria temática de miséria são aquelas que representam a culpa, tristeza e impotência das personagens frente às situações que enfrentam. O corpus para análise é formado por 6 ilustrações, publicadas entre 1992 e 1994. Diferentemente do que ocorre com os temas apresentados anteriormente, este corpus não abarca um intervalo de tempo muito vasto; as ilustrações mais significativas desta categoria remetem aos primeiros anos da linha de Vampire[8]. Após o meio da década de 90, são exibidas poucas ilustrações com esta temática nos suplementos desse jogo. A justificativa para esse súbito desaparecimento do discurso visual de miséria pode estar em questões mercadológicas. Assim como o discurso de horror e o de violência permaneceram bastante constantes ao longo do tempo por satisfazerem a expectativas dos leitores, o discurso visual de miséria é abandonado porque provavelmente não corresponde a nenhum anseio da massa de leitores. Os sentimentos melancólicos têm um local garantido nas formas de expressão cult – como a cultura gótica, identificação muito forte dos jogadores de Vampire – mas, na prática, as narrativas desse jogo são aventuras épicas conduzidas por uma trupe de personagens, e não jornadas introspectivas pessoais. O que se pode concluir é que o discurso visual de miséria foi criado com o intuito de ser uma das vias de construção da identidade do jogo, mas também como uma forma de promover a identificação com o

[7] Que é, deve-se lembrar, essencialmente visual.
[8] De fato, a quase totalidade das ilustrações deste tema foram retiradas do corebook de Vampire.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

leitor; quando se verificou que essa identificação não ocorria, esse discurso teve de ceder lugar a outros mais efetivos em termos de captação de leitores.

3.2.1.4 Temas recorrentes: Gótico-Punk

Outra temática visual cuja representatividade nos suplementos de Vampire decresce rapidamente após o livro fundador é a do estilo Gótico-Punk. O corebook de Vampire possui todo um capítulo dedicado a descrever a ambientação do mundo que batizou de Gótico-Punk, mas nunca se refere diretamente ao estilo de vestimentas e adereços exibido pelas personagens que lá moram. Esse discurso sobre as personagens é estritamente visual; para analisá-lo, foi constituído um corpus formado por 10 ilustrações, publicadas entre 1992 e 1993. Exceto por uma única ilustração, todas as demais foram retiradas do corebook de Vampire. Embora, em princípio, toda ilustração que representa uma personagem seja uma ilustração do estilo Gótico-Punk, nesse livro encontra-se não apenas uma quantidade fabulosa de ilustrações, se comparado com os que o seguiram, mas também um grande número de ilustrações que não representam ações (narrativas), mas sim personagens (descrições) – sem nenhuma ocupação, aparentemente "posando" para o ilustrador. Essas figuras têm por finalidade apresentar o estilo Gótico-Punk ao leitor, o que fica também evidente pela riqueza de detalhes e ornamentos representados – sobretudos, bengalas, chapéus, botas, correntes, crucifixos, tatuagens, piercings, anéis, óculos escuros, roupas de couro e de vinil.

Essa prolixidade do discurso visual Gótico-Punk se explica pelo caráter "doutrinário" do corebook de Vampire: The Masquerade[9] – ele tinha o propósito de explicitar a um público leitor que ainda não conhecia o jogo qual era o imaginário de seu universo ficcional. Nesse livro encontra-se sem sombra de dúvidas a maior quantidade de ilustrações que representam o estilo Gótico-Punk que ele nomeou, assim como a ambientação do jogo – a face visível *do* World of Darkness. Uma vez que esse elemento da identidade do jogo esteve garantido, não foi mais necessário reservar uma quota tão grande de ilustrações para o discurso visual do estilo Gótico-Punk, e ele rapidamente perdeu seu

[9] O livro fundador de todo o World of Darkness.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

espaço. Esse vácuo foi ocupado por outros discursos emergentes em Vampire, como veremos a seguir.

3.2.1.5 Temas recorrentes: Ambientação

Além das personagens (isto é, de seu estilo de vestimentas), outro elemento constitutivo da narrativa possui um discurso visual específico em Vampire: a ambientação. Assim como ocorre como discurso do estilo Gótico-Punk, o discurso da ambientação tem sua maior representatividade no livro fundador do jogo, de onde provêm todas as 9 ilustrações que compõem o corpus analisado. Diferentemente daquele, porém, o discurso visual da ambientação possui um correspondente verbal, o que explica haver uma quantidade menor de ilustrações de ambientação do que de personagens ostentando adereços.

Observando as ilustrações do corpus, é possível identificar os signos que constituem a paisagem urbana do World of Darkness: abundância de elementos da arquitetura gótica, como gárgulas, arcobotantes e vitrais; muitas igrejas, cemitérios e catacumbas (o que garante, por sua vez, uma abundância de imagens de cruzes; a discussão dessas imagens pode ser encontrada na temática do tabu, mais adiante); ruas desertas, sujas e esfumaçadas e árvores desfolhadas, o que evoca uma atmosfera de decadência e desolação. Esses referenciais estabelecem uma identificação com a Gotham City dos quadrinhos de Batman, ou a atmosfera sombria dos filmes de Tim Burton – ícones pop com os quais se pode presumir que o leitor esteja familiarizado. Eles são signos de reconhecimento, principalmente.

À semelhança do que ocorre com o discurso visual de miséria e do estilo Gótico-Punk, com o passar do tempo, o discurso visual da ambientação praticamente desaparece dos suplementos. Por se tratar de uma temática que não representa personagens, mas sim locações, não se procederá a uma análise destas ilustrações.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

3.2.1.6 Temas recorrentes: Sexualidade

Neste ponto da análise, é preciso ser criterioso pra compreender a evolução das temáticas envolvidas. As imagens associadas à sexualidade englobam três sub-grupos temáticos:

- Sedução: aqui foram incluídas as ilustrações que representam personagens com atitudes ou desempenhando ações que visam a seduzir outra personagem ou o observador. O tema da sedução apresenta poucos pontos de sobreposição com os demais temas identificados nesta pesquisa, eventualmente evocando uma aproximação com o tema do tabu (pelas múltiplas referências ao fetiche por sangue ou mesmo por insinuações homossexuais). O corpus de 11 imagens cobre o período 1992-2001;
- Nudez: este grupo compreende as ilustrações cujo elemento mais chamativo é a nudez da(s) personagem(ns) representada(s). O tema da nudez pode eventualmente sobrepor-se ao da sedução, mas observando-se o corpus selecionado, vê-se que ele está mais freqüentemente associado aos temas de horror e mistério (ou mesmo tabu). O corpus de 9 imagens cobre o período 1992-2001;
- Sexo: engloba as ilustrações que evocam práticas sexuais – a representação do ato sexual propriamente aparece em apenas uma única ilustração em todos os livros consultados. Estas ilustrações estão fortemente ligadas à temática do tabu. O corpus de 5 imagens cobre o período 1994-2001.

O motivo pelo qual esses três temas são apresentados conjuntamente é a complementaridade da análise de suas transformações históricas, apresentada a seguir:

O discurso visual de sedução permanece aproximadamente inalterado ao longo do tempo; as referências mais chocantes ao fetiche por sangue estão presentes nele desde o corebook de Vampire até os últimos livros, englobando 36% das ilustrações (4). A alteração mais perceptível, neste caso, é o surgimento de ilustrações cada vez mais realistas a partir de 1999, mas isso é uma tendência observável em todos os discursos visuais aqui analisados.

O discurso visual de nudez pauta-se, até o meio da década de 90, pela sutileza e pela cautela para não chocar o público – embora as personagens estejam despidas, tudo é apenas

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

sugerido; a perspectiva do observador, as sombras e a posição dos membros garantem que nenhuma nudez real seja vista. Uma das ilustrações em particular, publicada em 1994, é particularmente interessante porque combina esse discurso de cautela com o desejo de ultrapassar os limites até então vigentes: embora se possa distintamente ver os seios da personagem através das roupas, ela está de fato vestida, o que parece ser um expediente para rechaçar as críticas de pais enfurecidos, ao mesmo tempo em que apela para a libido dos adolescentes. Essa ilustração pode ser considerada um ponto de virada, em que se experimentava com novos elementos mais explícitos no discurso visual de nudez.

A partir de 1995, identifica-se uma quebra radical com o discurso de nudez anterior: surge um discurso explicitamente sexual em seus elementos visuais (e muito próximo ao tema do tabu), ao mesmo tempo em que o discurso de nudez propriamente hibridiza-se com o de horror e o de tabu a ponto de ser difícil identificar o tema predominante nas imagens. A partir de 1999, cresce também a verossimilhança das ilustrações, o que adiciona um elemento mais chamativo ao discurso visual de nudez. A nudez masculina continua sendo um tópico proibido até 2001, e ainda assim, é representada de forma cautelosa, em meio às sombras, e num traço muito mais próximo aos quadrinhos do que à precisão fotográfica de representações da nudez feminina encontradas no mesmo livro.

Quanto ao tema do sexo, surgido como uma divergência do tema da nudez, é evidente que tem por finalidade chocar o leitor (ou, mais provavelmente, surpreendê-lo, ultrapassando suas expectativas sobre o que poderia encontrar num livro de RPG). Embora seja pouco produtivo (seu corpus só conta com 5 ilustrações), esse discurso, a partir da virada de 1995, funde-se decididamente com o do tabu, gerando ilustrações que representam dominação e sado-masoquismo (2), estupro (2) e alterações anatômicas menos identificáveis (2); é possível observar numa das ilustrações, logo acima do logotipo da White Wolf a inscrição “Games for Mature Minds” praticamente onipresente nas quartas capas dos livros do World of Darkness.

Essas transformações dos discursos visuais de nudez e sexo apontam concretamente para uma supervalorização do sensacionalismo no discurso visual de Vampire a partir do meio da década de 90: enquanto antes se buscava manter um discurso low-profile, evitando-se ferir as sensibilidades do mercado de livros e de familiares de jogadores, a partir daí se exaltou o excesso e o tabu como elementos de atração de um novo leitor – o

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

que coincidiu com a criação da Black Dog, a editora "irmã" da White Wolf e que publicava os livros mais chocantes, que estampavam nas capas inscrições como "For Adults Only" e "For Adults 18 and Over".

É claro que a idéia de que públicos diferenciados liam os livros publicados pela White Wolf e pela Black Dog não possui nenhuma credibilidade. Os jogadores mais pudicos podem ter deixado de consumir os suplementos "para adultos", mas o fascínio pelo proibido é próprio da sua faixa etária, e na prática essa guinada discursiva constituiu um index de livros condenados e portanto comercialmente mais atraentes. Os supostos jogadores "maduros" devem ter sido os únicos a reconhecer as ilustrações semi-pornográficas e a ficção decididamente hardcore como recursos mercadológicos e julgar esses livros por outros critérios não sensacionalistas.

3.2.1.7 Temas recorrentes: Tabu

O discurso visual do tabu, analisado a partir de uma série histórica de 10 ilustrações, publicadas entre 1992 e 2002, pode ser dividido em duas categorias: as ilustrações que representam tabu sexual e aquelas que representam tabu religioso. As representações de tabu sexual envolvem basicamente aquilo que já foi discutido na análise dos discursos de sedução, nudez e sexo. Merece comentários apenas a questão da homossexualidade, que foi apenas mencionada acima.

Muitas das ilustrações do discurso visual de sedução (27% = 3) envolvem sugestões de homossexualidade – sempre entre duas mulheres. Raríssima é a sugestão de homossexualidade masculina (apenas uma ilustração). Assim como a nudez masculina, a homossexualidade masculina é um tópico que permaneceu praticamente intocado em todo o discurso visual de Vampire. Pode-se identificar na predominância absoluta do público leitor masculino a fonte da resistência à nudez e à homossexualidade masculinas no discurso visual do jogo. Esses são assuntos considerados tabu pela maioria dos homens e representariam elementos de identificação negativa entre público e jogo, causando rejeição deste (essa consideração lança um novo olhar sobre a questão do tabu, afinal, se o verdadeiro tabu – a homossexualidade masculina, e.g. – é interditado, então isso significa que o tabu representado – estupro, sacrilégio, homossexualidade feminina – não é visto pelo público leitor como um tabu realmente).

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

O discurso de tabu religioso é extremamente produtivo ao longo de toda a história da linha Vampire, totalizando 60% dessa série (6). A abundância de ícones religiosos – quase sempre cruzes – nas ilustrações, associados a temáticas de horror ou sedução (as quais freqüentemente envolvem derramamento de sangue) gera o efeito discursivo do tabu. Outras ilustrações, porém, levam a temática do tabu ao extremo, representando paródias profanas de cenas religiosas, como a santa ceia.

3.2.2 O estilo das ilustrações

As ilustrações dos livros de Vampire apresentam um variado leque de estilos, produzidos por diferentes artistas. Esses padrões estéticos de representação visual variam da perfeição fotográfica ao estilo caricatural de personagens de HQ, do traço incerto, disforme e grotesco ao extremo detalhamento barroco, da fidelidade sensorial à manipulação de imagens para deixá-las com um aspecto onírico. Basicamente, esses diferentes estilos de ilustração remetem a dois códigos/domínios que se fundem no jogo: realidade e fantasia. A realidade ancora a narrativa do jogo em algo que o jogador conhece, de forma que ele se sente familiarizado e confortável; a fantasia indica que não é necessário ficar preso aos esquemas limitantes de verossimilhança. Considerando-se as características relevantes para esta análise, os estilos foram agrupados da seguinte maneira:

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Figura 2 – Retrato barroco (Greenberg, 1994, p. 6)

3.2.2.1 Retrato de época: Estas ilustrações apresentam retratos produzidos segundo a estética das escolas artísticas do passado (provavelmente, trata-se de retratos reais produzidos nos períodos clássico e barroco, principalmente). Essa escolha, além de ancorar o leitor na realidade – afinal, ainda que ele não esteja familiarizado com a história da arte, é certamente capaz de reconhecer o estilo dos retratos como algo que se produziu no mundo real – remete a sentidos de antigüidade e tradição, que estão freqüentemente associados aos vampiros, criaturas imortais.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Figura 3 – Realidade fotográfica (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 191)

3.2.2.2 Realidade fotográfica: Estas ilustrações caracterizam-se pela intenção de representar uma cena com fidelidade total à nossa percepção visual (ainda que o conteúdo da cena seja fantástico). Entre todos os estilos de ilustração, é este que mais efetivamente remete o leitor ao mundo real, e conseqüentemente, que causa maior sensação de familiaridade e segurança;

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Figura 4 – Realidade onírica (Shomshak; Roark, 1999, p. 44)

3.2.2.3 Realidade onírica: Sob esse título reúnem-se ilustrações que, embora representem personagens, ambientações e ações com bastante fidelidade à realidade, apresentam contornos borrados, imagens duplas e formas imprecisas que se insinuam por debaixo das imagens (assemelhando-se a fotografias manipuladas por computador), resultando num efeito sugestivo/simbólico que evoca uma atmosfera de sonho, sugerindo a existência de significações ocultas por trás da realidade quotidiana;

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Figura 5 – Realidade polarizada (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 67)

3.2.2.4 Realidade polarizada: Aqui se encontram imagens que também se caracterizam pela verossimilhança, mas que foram manipuladas de forma a eliminar toda a escala de cinza; as únicas cores que as compõem são branco e preto, resultando num efeito de contrastes muito forte. Esse contraste forte é evocativo da organização social do universo de Vampire, no qual as divisões entre grupos sociais são bem definidas e intransponíveis. A realidade desse mundo está polarizada entre as visões estáticas desses grupos; as ilustrações que representam essa realidade são também, estáticas e polarizadas. Esse tipo de representação é encontrada principalmente no corebook de Vampire;

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Figura 6 – Quadrinhos (Herber, 1994, p. 50)

3.2.2.5 Quadrinhos: Muitas ilustrações dos livros de Vampire remetem à estética das histórias em quadrinhos (“quadrinhos adultos”, não da Disney ou da turma da Mônica!). Essas ilustrações não pretendem ser representações verossímeis de personagens ou ambientações, não tendo, portanto, o efeito de remeter o leitor ao mundo real, mas sim ao universo fantástico (e freqüentemente violento) das estórias de heróis e vilões sobre-humanos;

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Figura 7 – Distorção surrealista (Hatch, 1995, p. 68)

3.2.2.6 Distorção surrealista: Muitas das ilustrações dos livros de Vampire caracterizam-se pela distorção das personagens, que se tornam figuras humanóides, com proporções e características corporais absolutamente irreais. As ilustrações selecionadas para compor este grupo evocam também as gravuras produzidas no período do impressionismo. O aspecto sinistro e torturado dessas ilustrações é um componente importante da atmosfera de Vampire. Além disso, a quebra com a realidade contribui para a materialização de um mundo onde o fantástico é a norma;

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Figura 8 – Esboço (Brown, 1993, p. 83)

3.2.2.7 Esboço/inacabado: Muitas das ilustrações dos livros de Vampire obedecem a uma estética do esboço, da incompletude, com abundância de traços incertos e hachuras, ressaltados contra a inexistência do plano de fundo. Essas características formais resultam num efeito de sentido de desalinho, decadência, sujeira e degradação – novamente, componentes importantes da atmosfera do World of Darkness.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

O efeito de sentido geral que resulta da combinação desses estilos de ilustração é a criação de um mundo ficcional que se assemelha fisicamente ao mundo real (compartilhando suas tradições históricas, sua arquitetura, suas cidades, seus habitantes e sua cultura), mas no qual o sobrenatural e o fantástico têm uma presença inegável. A atmosfera sombria desse mundo é transmitida ao leitor principalmente por meio das ilustrações.

Ao mesmo tempo em que o discurso visual do jogo elabora a fantasia a partir da realidade – daí a preocupação em exibir ilustrações verossímeis –, ele também introduz a realidade na fantasia, por meio de ilustrações que fazem referência a elementos cinematográficos e literários do mundo real. Assim, encontram-se entre as ilustrações dos livros de Vampire representações de Christopher Lee[10] e Tom Cruise[11], da personagem Conde Orlok do clássico de horror impressionista alemão *Nosferatu*[12] (1922), além de elementos que remetem à personagem de filmes de ação Indiana Jones, ao filme Duro de Matar[13] (*Die Hard*, 1988) e ao romance Varney the Vampire; or, The Feast of Blood[14], de James Malcolm Rymer (1847). Dando fim à descrição dos efeitos de sentido resultantes dos estilos de ilustração presentes em Vampire, vale à pena ressaltar que o que resulta dessa combinação de realidade e fantasia, verossimilhança e distorção é a evocação da familiaridade do leitor com o mundo ficcional em que se desenvolvem as narrativas do jogo (o leitor familiarizado com os jogos do World of Darkness reconhecerá que as ilustrações de jogos como Werewolf e Wraith não apresentam tantos elementos de contato com a realidade, o que é condizente com a sua ambientação exótica).

---

[10] Esta é uma referência de certa forma obscura, pois Christopher Lee, embora tenha recentemente participado de filmes como A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (Sleepy Hollow, 1999), Guerra nas Estrelas Episódios II (2002) e III (2005) e a trilogia O Senhor dos Anéis (2001, 2002, 2003) –, é um ator sem muita importância no cinema contemporâneo, tendo desenvolvido sua carreira em filmes de horror nas décadas de 50, 60 e 70. Há que se considerar também que a edição de Vampire na qual essa figura é encontrada (1992) é anterior a qualquer um dos filmes mencionados.

[11, 12] Referências consideradas imediatas.

[13] Esta é uma referência facilmente reconhecível para o público falante de língua inglesa, mas provavelmente não funciona para os leitores brasileiros (mesmo porque a frase na camisa da personagem foi traduzida na edição nacional do livro, apagando-se a referência ao filme).

[14] Esta não é, certamente, uma referência facilmente identificada por qualquer leitor do livro: observando-se a ilustração em questão, o título do romance está em segundo plano, e muito mal iluminado. Da mesma forma como a carta de Vlad Ţepeş a Wilhelmina Harker, a referência a Varney the Vampire é uma referência implícita, somente visível (e reconhecível) para um leitor entusiasta do gênero de horror gótico.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

3.2.3 As funções das imagens

Conforme mencionado no início deste capítulo, os RPGs são aqui considerados como um novo gênero, definido pela mistura de diferentes convenções de produção e interpretação de textos (ou seja, diferentes formações discursivas, como a FD da ficção fantástica, FD das brincadeiras de faz-de-conta, FD do livro de regras de um jogo, FD do discurso visual do cinema e dos quadrinhos, FD da propaganda), e portanto sujeito a novas formas de leitura. Foi comentada a aproximação entre o RPG e gêneros como o cinema e o hipertexto, apontando-se inclusive que a leitura do livro de RPG ocorre de forma fragmentária, não-linear (algo que é previsto na sua própria estrutura), como se o leitor estivesse navegando entre textos da internet. Para orientar a trajetória de sua leitura, os leitores utilizam-se de elementos extra-verbais – as imagens, principalmente. Toda a teorização a respeito da interatividade e da multimodalidade apresentadas anteriormente indica o surgimento do discurso visual como um canal de comunicação ao menos tão importante quanto o discurso verbal.

Tudo isso não quer dizer, porém, que o discurso visual seja independente do discurso verbal. Para gerar sentidos, imagens e palavras se combinam em diferentes graus. Em RPGs como Dungeons and Dragons, por exemplo, o discurso visual possui um forte sentido de ilustração, de reforço do texto. A maior parte das ilustrações possui legendas (ou mesmo explicações na ilustração), o que as remete de forma inequívoca e bem determinada ao texto que a acompanha, o que pode ser visto na imagem a seguir:

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Figura 9 – Dungeons and Dragons (Tweet; Cook; Williams, s/d, p. 147)

Dessa forma, não se deve perder de vista que as imagens efetivamente servem ao propósito de *representar, de forma condensada, imediata e facilmente decodificável, os significados que são expressos nos textos que as acompanham*. Em Vampire, por certo, as imagens também exercem essa função, mas de forma muito mais sutil; as legendas são inexistentes, e a ligação com o texto que as acompanha, geralmente, ocorre apenas em termos de temática (isto é, um texto que discorre sobre como construir a atmosfera de horror desejada para o jogo acompanha ilustrações que estão relacionadas à temática de horror, mas que não são representações diretas do que o texto descreve). Por esse motivo, a análise apresentada mais adiante pouco abordará a questão da relação direta entre imagens e texto, concentrando-se preferencialmente na forma pela qual as imagens produzem sentido no diálogo com o leitor.

Reforçar os sentidos explícitos no texto não é, obviamente, a única função do discurso visual de Vampire. Para compreender seu funcionamento, é preciso também apreender os significados que estão além do texto escrito. Lembrando que os sentidos são sempre constituídos de forma dialógica, para identificar esses significados extra-textuais, é

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

necessário estabelecer *corpora* extra-textuais com os quais o discurso visual dialoga. As duas possibilidades mais frutíferas para tal empreitada são: a) a análise dos significados que emergem do diálogo entre o discurso visual de Vampire e os silêncios dos textos verbais de seu próprio livro, e b) a análise dos significados que emergem do diálogo entre os discursos visuais de Vampire e de outros RPGs de horror.

A análise acima mencionada em a) demonstra que as imagens não apenas reforçam os significados gerados pelo texto, mas acrescentam outros significados – um excedente de sentidos que o discurso verbal não pode ou não ousa dizer. Assim, por um lado, a temática de ambientação das narrativas, que, em linhas gerais, não trata de elementos polêmicos, possui um capítulo inteiro dedicada a ela, e as imagens associadas a essa temática pouco fazem além de reforçar os significados expressos verbalmente, mas as ilustrações de tabu e sexualidade – consistentemente representadas no corpus coletado – possuem apenas parcas seções de texto, geralmente vago e omisso, a elas dedicadas. *Estabelecendo uma relação de sentido entre esse silêncio do discurso verbal e a fecundidade do discurso visual associados às temáticas de tabu e sexualidade, a conclusão a que se pode chegar é que esse excedente de significados expresso pelo discurso visual corresponde a significados que o discurso verbal não consegue (no caso da temática do horror, em que a representação gráfica é muito mais eficiente discursivamente para um público acostumado à linguagem dinâmica do cinema) ou não ousa (no caso das temáticas de sexualidade, de tabu) apresentar na superfície textual.* A partir de 1995, é possível observar uma mudança nas diretrizes do discurso verbal de Vampire, que se torna mais explícito em relação a temas como sexualidade, violência e tabus; tal transformação se faz acompanhar por uma mudança no discurso visual, que também passa a explorar essas temáticas de forma mais agressiva e chocante. De qualquer forma, ainda é possível identificar no discurso visual excessos que são interditados ao discurso verbal (representação de estupros, tortura, imagens ofensivas às tradições cristãs).

A análise mencionada em b) não é de todo diferente daquela proposta em a). Neste momento, ao se observar as temáticas predominantes (e ausentes) no discurso visual de Vampire e de outros RPGs de horror, é possível verificar quais elementos são típicos do gênero, não podendo ser deixados de fora, e quais são específicos de cada título. O resultado dessa comparação pode ser verificado na tabela a seguir:

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

	Vampire[15]	*Ravenloft*[16]	*AFMBE*[17]	*In Nomine*[18]
Horror	•	•	•	•
Violência	•	•	•	•
Sexualidade	•			•
Tabu	•			
Ambientação	•	•		
Miséria	•			
Gótico-Punk	•			
Humor				•

Observa-se que as temáticas de sexualidade[19], tabu, miséria e gótico-punk são convenções discursivas específicas de Vampire, enquanto que horror e violência parecem ser convenções do gênero de horror. A temática de humor pode ser considerada estranha ao gênero, constituindo-se uma especificidade do discurso visual de In Nomine.

As temáticas específicas de Vampire são aquelas que veiculam os sentidos mais caros ao discurso do jogo. Não por acaso, essas são as temáticas em que fica mais evidente a importância estratégica do discurso visual como veículo de comunicação de significados interditados ao discurso verbal. É nelas que a análise deve se concentrar.

Outro dado relevante obtido ao se comparar esses diferentes RPGs de horror é a medida da intensidade relativa de utilização, em cada jogo, do discurso visual. Essa variável pode ser medida pela densidade de ilustrações por página nos diferentes livros consultados, expressa na tabela a seguir:

	Vampire	*Ravenloft*	*AFMBE*	*In Nomine*
Quantidade de ilustrações (A)	132	61	75	93
Número de páginas (B)	269	222	249	128
Densidade de ilustrações (A/B) [ilustrações/página]	0,49	0,27	0,30	0,72

[15] Fonte consultada: REIN-HAGEN, Mark et al (1992b). **Vampire: The Masquerade**. Second Edition. Clarkston: White Wolf, 1994.
[16] Fonte consultada: CERMAK, Andrew et al (s/d). **Ravenloft**. São Paulo: Devir, 2003.
[17] Fonte consultada: BRUNO III, Al et al (1999). **All Flesh Must Be Eaten**. Loudonville: Eden Studios.
[18] Fonte consultada: CAMBIAS, James et al (1998). **Infernal Player's Guide**. Steve Jackson Games, 2005.
[19] Este pode ser considerado um tema específico de Vampire, pois a diferença de abordagem entre o discurso visual de sexualidade neste RPG e em In Nomine é evidente; enquanto In Nomine aborda a questão da sexualidade principalmente sob o aspecto de sedução, Vampire apresenta situações muito mais explícitas.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

O que se observa é que Vampire utiliza-se do discurso visual com uma intensidade maior do que os outros RPGs de horror consultados – com a exceção de In Nomine, mas é preciso ter em mente que as ilustrações de In Nomine e dos outros RPGs são freqüentemente menores do que as de Vampire. Uma estatística mais fiel à realidade seria a densidade de ilustrações por página calculada com base na superfície ocupada pelas ilustrações, resultando na tabela a seguir:

	Vampire	*Ravenloft*	*AFMBE*[20]	*In Nomine*
Superfície ocupada pelas ilustrações (A) [cm^2]	31525	12384	--	10667
Número de páginas (B)	269	222	--	128
Densidade de ilustrações (A/B) [cm^2/página]	117,2	55,8	--	84,0

Novamente, essa fecundidade do discurso visual em Vampire (que se utiliza do discurso visual de forma ainda mais extensiva do que os outros RPGs de horror, que já são marcadamente multimodais) é um indicativo de sua importância estratégica como suporte para sentidos que não cabem no discurso verbal.

3.2.4 A padronização gráfica

Carmagnani (1996), referindo-se à padronização gráfica dos jornais, afirma que estes buscam definir sua imagem em função das necessidades políticas, econômicas e sociais de determinado período histórico. O mesmo vale para os RPGs: todo o projeto gráfico desses livros é uma resposta às expectativas do grupo que se constitui como seu público-alvo. Como afirma Dondis (1973), vivemos numa era em que a comunicação visual é privilegiada; além disso, Pavão (2000) identifica em sua pesquisa a forte influência dos quadrinhos e dos filmes sobre o público consumidor de RPGs. A comunicação visual, para

[20] Este dado não foi calculado, pois AFMBE não segue o mesmo formato dos outros RPGs pesquisados (21 x 28 cm, formato adotado por quase todos os RPGs; os livros de AFMBE seguem o formato 19 x 24 cm). Sendo a superfície das páginas diferente, não há sentido em comparar o valor da densidade de ilustrações de AFMBE com o dos outros RPGs.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

esse público-alvo, alcança uma importância extrema, rivalizando com a comunicação verbal escrita. Livros de RPG devem ser visualmente atraentes, e isso se tornou uma convenção de gênero. Além da exuberância das ilustrações, a padronização gráfica dos RPGs também deve ser abordada, pois "(...) as normas gráficas influem na produção de sentidos e (...) são exploradas de modo a emocionar, impressionar e interessar os leitores." (Carmagnani, 1996, p. 119). As normas de padronização gráfica, longe de serem apenas normas estéticas, têm uma importante função argumentativa.

Barzotto estudou especificamente o efeito da diagramação na produção de sentidos durante a leitura de um texto, concluindo que a diagramação dos textos, sua interrupção nas quebras de páginas e sua intercalação com outros objetos discursivos (imagens, propagandas, "olhos" de reportagens), o próprio movimento dos olhos durante o folhear de um suporte qualquer provocam o estabelecimento de relações dialógicas entre esses diversos elementos, produzindo efeitos de sentido que não seriam possíveis simplesmente a partir do texto principal. Nas palavras de Barzotto, os sentidos "(...) se encadeiam em decorrência da composição da revista e da recomposição da seqüência do texto lido proporcionado pelo gesto de folhear e de olhar que a própria forma do suporte exige do leitor. É na (des)continuidade (...) que os sentidos se encadeiam." (Barzotto, 2001)

Tendo em mente a importância da composição gráfica na produção de sentidos, é preciso avaliar de que forma e em que medida Vampire lança mão desse recurso argumentativo. Para tanto, é necessário descrever corretamente o posicionamento das imagens nas páginas do corebook de Vampire. Três considerações iniciais são necessárias a essa descrição:

a) com o livro aberto, a página que fica à esquerda do leitor é a página par, e a que fica à direita é a ímpar;
b) as dimensões das páginas e das figuras são sempre apresentadas no formato largura (horizontal) x altura (vertical), e
c) o formato da páginas de *Vampire*[21] é 21 x 28 cm.

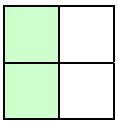
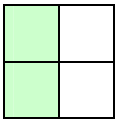
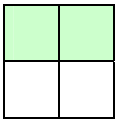
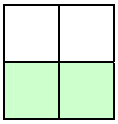
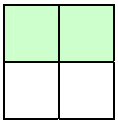
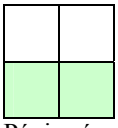
No estudo da padronização gráfica, foi utilizado apenas o corebook de Vampire. Nesse livro, as ilustrações possuem três formatos básicos: 8,5 x 24 cm (ilustração que ocupa cerca de metade da página, na vertical), 17 x 11,5 cm (ilustração que ocupa cerca de

[21] E de praticamente todos os outros RPGs existentes.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

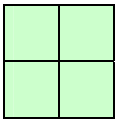
Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

metade da página, na horizontal) e 21 x 28 cm (ilustração que ocupa a página inteira). A distribuição estatística das ilustrações nas páginas de Vampire é representada na tabela a seguir:

Posição	**Ocorrências**	**%**
 Página par	33	25,0
Página par	2	1,5
 Página ímpar	1	0,8
Página ímpar	35	26,5
 Página par	10	7,6
 Página par	7	5,3
 Página ímpar	5	3,8
 Página ímpar	9	6,8

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

 Página par	11	8,3

Outros formatos de ilustração são incomuns, respondendo por apenas 14,4 % do total (19 ocorrências, a maior parte das quais são ilustrações no formato 8 x 11 cm). Não há ilustrações de página inteira em páginas ímpares.

A distribuição das ilustrações com orientação horizontal (17 x 11,5 cm) é aproximadamente igual nas quatro posições que elas podem ocupar, o que não permite qualquer conclusão. A distribuição das ilustrações verticais (8,5 x 24 cm) próximas à parte interna da página (à direita nas páginas pares e à esquerda nas páginas ímpares) é ínfima, o que ressalta o caráter diferenciado das ilustrações localizadas nas extremidades das páginas. De fato, a maior concentração de ilustrações ocorre nas páginas pares, à esquerda (25%) e nas páginas ímpares, à direita (26,5%). Está estabelecido que a página ímpar (à direita) é a mais olhada pelo leitor, "por permanecer estática enquanto a outra é movimentada" (Barzotto, s/d). O lado direito da página à direita – ou seja, onde se verificou uma maior concentração de ilustrações – é "a primeira porção da página que aparece aos olhos do leitor quando ele vira a página anterior." (Barzotto, s/d) e, em decorrência disso, as ilustrações localizadas nessa região da página são inevitavelmente varridas pelo olhar do leitor antes que este volte os olhos para a página da esquerda, que traz a continuidade do texto da página anterior (cf. Barzotto, 2001). A concentração de ilustrações nessa região afeta certamente os sentidos produzidos pela leitura do livro de RPG, na medida em que o leitor transita do discurso verbal para o visual e depois retorna ao verbal ao virar a página. Vê-se aqui novamente a importância do discurso verbal, que dialoga com o verbal das diversas maneiras apresentadas acima (reforçando-lhe alguns sentidos, acrescentando-lhe outros).

Se a página ímpar (à direita) é aquela que o leitor olha por mais tempo, a página par (à esquerda), conseqüentemente, é olhada por menos tempo. Mas também nessa região menos privilegiada (a parte esquerda da página par) há uma concentração muito grande de ilustrações. Observe-se também que as ilustrações de página inteira (que certamente atraem o olhar do leitor pelo seu tamanho e também pela técnica de representação fotográfica

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

utilizada em todas elas) ocorrem exclusivamente nas páginas pares. O posicionamento das ilustrações aí também promove o entrelaçamento do discurso verbal com o visual, pois essa é a região em que o leitor espera encontrar a continuação do texto que foi interrompido na página anterior. Outra função desempenhada pelas ilustrações nessa região é de deslocar o texto para uma posição da página em que o leitor se demora mais, efetivamente facilitando a absorção desse discurso pelo leitor.

As ilustrações de página inteira são material para uma outra reflexão: elas somente aparecem nas páginas em que se iniciam os capítulos. Embora a notação com o nome do capítulo esteja na página ímpar (à direita), a ilustração na página oposta atrai o olhar do leitor, como se cada capítulo se iniciasse, de fato, com o discurso visual, e não com o verbal.

Apresenta-se, a seguir, uma breve análise que ilustra o tipo de relações que se podem estabelecer entre o discurso verbal e o visual, e as formas como a diagramação do livro afeta a produção dos sentidos:

O seguinte excerto é o texto que encerra a página 145 (página à direita do leitor) do corebook de Vampire: The Masquerade:

"**Social**

Your Social Traits describe your appearance, charm and familiarity with the human mind. Your Social Traits are vital in determining first impressions, leadership ability and the nature of your interaction with others.

Charisma

Charisma is a measure of your aptitude for enticing and fascinating others. You use Charisma to win others over to you emotionally and to get them to trust you. This Trait is more a facet of a charismatic personality than it is an overt manipulation of others. It is a sum of the character's bearing, charm and power of influence. Charisma reflects your power to convince others to put their faith in you." (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 145)

Ao virar a página para continuar o texto, o leitor encontra, ocupando a metade esquerda da página 146 (onde os olhos esperariam encontrar o restante do texto), a seguinte ilustração:

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Figura 10 (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 146)

Como se argumentará mais adiante, a representação da personagem sob uma perspectiva frontal a aproxima do mundo do observador, da sua realidade; ao mesmo tempo, como ela não mantém contato visual, isso a torna um objeto para contemplação. A técnica de representação (o que foi anteriormente chamado de realidade polarizada) enfatiza a verossimilhança, e particularmente o detalhamento das roupas de vinil que a personagem veste geram o efeito de sentido de que esta é uma personagem real. Como a posição do observador é ligeiramente inferior em relação à personagem, isso a coloca numa posição de poder simbólico sobre o observador. Essa personagem é um objeto de desejo – desejo sensual, desejo de pertencimento a um grupo (evidenciado pelas roupas que a personagem veste). De qualquer forma, o efeito de sentido geral da imagem é de que a personagem é uma figura atraente para o observador. Esses significados combinam-se com o que o discurso verbal expunha na página imediatamente anterior: a definição de carisma

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

como a capacidade de fascinar as pessoas, causar uma resposta emocional favorável e convencê-las a confiar em você, causando uma ressonância dos significados afins. Se a imagem no lugar dessa fosse uma ilustração centrada nos significados de horror ou violência, teríamos uma combinação dissonante de texto e imagem, e a interpretação do discurso verbal sofreria uma quebra radical, dificultando o envolvimento do leitor com o texto. A imagem, neste caso, afeta a relação que o leitor estabelece com o texto.

O texto por sua vez, também afeta a interpretação da imagem. Como será explicado adiante, o leitor pode submeter-se à posição de intérprete que a imagem constrói para ele, ou pode fazer uma interpretação resistente, situando-se numa outra posição discursiva e enxergando outros significados na imagem. O leitor pode associar a personagem representada na ilustração em questão a uma subcultura sadomasoquista, por exemplo (significações que emanam das roupas de vinil e do quepe), e produzir reações de repúdio pela personagem. Entretanto, como o texto que precede a imagem seguia apresentando conceitos de boas primeiras impressões, bom entrosamento social, esses significados de repúdio parecem deslocados, o que reduz a adequação dessa leitura da imagem no contexto da interação entre discurso verbal e visual. O texto, dessa forma, contribui para que o observador interprete a personagem como uma figura atraente e carismática, alguém em relação a quem se tem uma boa impressão.

É nessa convergência dos discursos verbal e visual que novas significações podem surgir, que significações relativamente menores podem ser amplificadas, ou que outras podem ser suprimidas. Mas o foco da análise do discurso visual nesta pesquisa não está na sua interação com o discurso verbal, e sim na sua interação com o leitor. É a esse tipo de análise que se dará atenção agora.

3.3 A leitura de textos visuais

O processo de leitura de textos visuais é semelhante ao de leitura de textos verbais; discursivamente, nada muda. O produtor cria uma imagem, a qual ele pretende que veicule determinados sentidos; ele não tem, porém, controle total sobre os sentidos que constituem essa imagem. Para que os sentidos pretendidos pelo produtor sejam realizados, é preciso que o leitor seja assujeitado da forma prevista. O texto visual (a imagem ou conjunto de

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

imagens) exerce um esforço nessa direção, oferecendo pistas de sentido que levam o leitor a assumir a posição interpretativa desejada pelos produtores da imagem. Pode-se, assim, dizer que o texto visual possui um leitor ideal, conceito que já foi explorado na discussão sobre a posição discursiva do Leitor de Vampire (capítulo 1):

> "The 'implied reader', 'preferred reading position', etc., similarly, is 'an image of a certain competence brought to the text and a structuring of such competence within the text' (Rimmon-Kenan 1983: 118): the text selects a 'model reader' through its 'choice of a specific linguistic code, a certain literary style' and by presupposing 'a specific encyclopedic competence' on the part of the reader (Eco 1979:7)." (Kress; van Leeuwen, 1996, p. 120)

Não se deve esquecer que o Leitor não precisa necessariamente aceitar a forma de assujeitamento proposta pelo texto; ele pode assumir outras posições discursivas, promovendo leituras de resistência:

> "Readers will at least recognize [producers'] communicative intentions and these values and attitudes for what they are, even if they do not ultimately accept them as their own values and beliefs. They can 'recognize the substance of what is meant while refusing the speaker's interpretations and assesments' (Scannell 1994:11)" (Kress; van Leeuwen, 1996, p. 120)

Para compreender os efeitos de sentido resultantes de um texto visual, é preciso saber identificar os elementos formais utilizados para interpelar o leitor e construir para ele uma posição interpretativa. Essa não é uma tarefa trivial, pois, diferentemente do que ocorre com a escrita, que faz parte da vida diária de quase todas as pessoas, a comunicação visual permanece um campo pouco explorado pelos leigos.

Na bibliografia consultada, foram identificadas duas abordagens possíveis e não-excludentes para a identificação dos aspectos formais da comunicação visual:

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

a) a proposta por Dondis (1973), autora preocupada com recursos de ordem abstrata, aos quais ela chama de técnicas de comunicação visual: transparência (em oposição a opacidade), exatidão (em oposição a distorção), planura (em oposição a profundidade), unidade (em oposição a fragmentação), equilíbrio (em oposição a instabilidade), entre outras. O problema com esse modelo interpretativo é que ele depende demasiadamente da subjetividade do analista; não há justificativas de ordem discursiva para os efeitos de sentido identificados desta maneira. Na ausência de uma formulação teórica que explique o processo de emergência dos sentidos, qualquer interpretação torna-se possível, desde que pareça razoável ao seu autor, e a validade dos resultados da análise dilui-se em meio à força da sensibilidade do analista a determinados sentidos ou recursos argumentativos;

b) a proposta por Kress e van Leeuwen (1996), autores que, indo além do estudo da construção de efeitos de sentido por meio de recursos abstratos, propõem que parte das técnicas de expressão na comunicação visual são análogas às técnicas de comunicação presencial não-verbal da vida cotidiana:

> "The articulation and understanding of social meanings in images derives from the visual articulation of social meanings in face-to-face interaction, the spatial positions allocated to different kinds of social actors in interaction (whether they are seated or standing, side by side or facing each other frontally etc.). In this sense the interactive dimension of images is the 'writing' of what is usually called 'non-verbal communication', a 'language' shared by producers and viewers alike." (Kress; van Leeuwen, 1996, p. 121)

É claro que a estrutura interpretativa que os autores propõem, como qualquer outra, já é plena de sentido em si mesma; algumas possibilidades de emergência dos sentidos são priorizadas, em detrimento de outras. O modelo de interpretação apresentado pelos autores, centrado na identificação da posição que a imagem constrói para o observador, é compatível com os fundamentos teóricos da análise de discurso, e por esse motivo foi adotado. A presença de outros sentidos, assim como de outros

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

elementos argumentativos nas imagens do corpus não está sendo esquecida, apenas relegada a uma posição menos privilegiada na análise.

Uma vez compreendido o processo de leitura de textos visuais e apresentada a abordagem teórica favorecida neste estudo, deve-se agora proceder a uma exposição dos elementos formais selecionados para integrar a análise do discurso visual nesta pesquisa.

3.3.1 Elementos formais selecionados para análise

Kress e van Leeuwen (1996), ao discutirem as formas pelas quais uma imagem constrói uma posição interpretativa para o leitor propõem os seguintes critérios para análise visual:

3.3.1.1 *Offer* versus *demand*

Os autores mencionados apontam que existe uma diferença fundamental entre imagens nas quais a personagem representada[22] olha diretamente para os olhos do leitor e aquelas em que isso não ocorre. O primeiro tipo de imagem é chamado de *demand*, porque elas exigem um posicionamento do leitor. Ao olhar nos seus olhos, a personagem representada dirige-se diretamente ao leitor, como se a interpelasse com um 'você' visual[23]. Esse efeito de sentido pode ser reforçado se a personagem representada estiver fazendo algum gesto para o leitor ou de alguma outra forma utilizando a linguagem corporal para comunicar-se com ele. O tipo de relação que a imagem sugere depende da atitude expressa pela personagem representada – pela sua expressão facial, principalmente. A personagem pode sorrir para o leitor, ou olhar de forma desdenhosa, ou sedutora, e cada uma dessas situações convida-o a reagir de uma forma diferente, gerando efeitos de sentido de afinidade, inferioridade ou volúpia. O que é importante reconhecer é que a imagem exige

[22] i.e., a personagem que aparece na imagem em questão.
[23] Os autores ressaltam que, muito embora a imagem faça uma interpelação direta ao observador – por meio de um 'você' visual – não há de fato um 'eu' visual na imagem. As personagens representadas são sempre vistas em terceira pessoa. A conseqüência disso é que as imagens do tipo *demand* evocam uma linguagem semelhante à da propaganda ou dos manuais de instruções, em que há muitos 'vocês', mas poucos "eus".

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

uma resposta do observador, e dessa forma constrói para ele uma posição interpretativa que define quem esse observador é.

O segundo tipo de imagem mencionada é aquele em que não se encontram participantes humanos (ou humanizados) olhando diretamente para o observador. Aqui, esse observador não é o objeto de uma exigência, mas sim o sujeito invisível do olhar. Os autores chamam esse tipo de imagem de *offer*, pois os participantes da imagem são oferecidos ao observador como objetos para contemplação, de forma impessoal. Nenhuma relação é criada entre o observador e os participantes da imagem. Há um distanciamento quase científico em relação aos participantes, cujas ações devem ser interpretadas como naturais, afinal, eles não sabem que estão sendo observados. Por causa desse efeito de sentido, as imagens do tipo *offer* são empregadas em contextos nos quais se espera encontrar informação objetiva, livre de envolvimento emocional – por exemplo, em livros para os níveis superiores da educação básica.

Muitas conclusões podem ser obtidas a partir da análise das escolhas feitas pelos produtores das imagens. A algumas personagens é permitido interpelar o observador, enquanto que outras se prestam apenas como objeto para seu escrutínio. A quem é permitido exigir uma resposta social imaginária do observador e a quem não é? Por que motivos? Que tipo de observador constitui o público ideal presumido de um determinado texto visual? Os autores argumentam, por exemplo, que sujeitos familiarizados com contextos em que a informação é apresentada de forma impessoal e objetiva tendem a ser resistentes à interpelação direta das ilustrações do tipo *demand*, identificando esse tipo de assujeitamento com um "rebaixamento" de sua posição de sujeito (em razão da abundância de ilustrações tipo *demand* em contextos educacionais de nível básico, em oposição à predominância do tipo *offer* nos níveis mais elevados da educação).

3.3.1.2 Enquadramento / distanciamento social

Kress e van Leeuwen (1996) estabelecem a relação entre os tipos de enquadramento utilizados pelos produtores de TV e cinema e as distâncias empregadas intuitivamente no convívio social entre pessoas com graus variáveis de intimidade, o que resulta na seguinte progressão:

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

- Close shot: enquadramento que mostra a cabeça e os ombros do indivíduo; distância utilizada na vida social na interação entre pessoas que possuem intimidade;
- Medium close shot: enquadramento que mostra o indivíduo até a linha da cintura; distância empregada no convívio social para discutir assuntos de interesse pessoal dos sujeitos;
- Medium shot: enquadramento que mostra o indivíduo até os joelhos
- Medium long shot: enquadramento que mostra todo o corpo do indivíduo; distância empregada no convívio social para discutir assuntos impessoais;
- Long shot: enquadramento no qual o corpo do indivíduo ocupa cerca de metade da altura da imagem; essa distância enfatiza o aspecto de formalidade e impessoalidade de qualquer contato social;
- Very long shot: qualquer enquadramento mais distante do que o long shot; a distância mantida entre pessoas que são e devem permanecer desconhecidas; a distância que impossibilita o início de qualquer interação social.

Em linhas gerais, o que essa escala propõe é que indivíduos vistos a partir de uma longa distância tornam-se "estranhos" para o observador; é possível observá-los como se fossem "árvores numa paisagem" (Gosser apud Kress & van Leeuwen, 1996). Pessoas vistas de tamanha distância são aquelas com as quais não é necessário interagir socialmente, estando fadadas a permanecer desconhecidas. Outros usos possíveis da distância no enquadramento incluem significar respeito por figuras de autoridade (distância moderada) ou exacerbar as emoções da personagem representada (close-ups).

É relevante lembrar que as relações estabelecidas entre o observador e as personagens representadas numa imagem são imaginárias; as pessoas são representadas *como se fossem* amigas ou desconhecidas: "Images allow us to imaginarily come as close to public figures as if they were our friends and neighbours – or to look at people like ourselves as strangers, 'others'." (Kress; van Leeuwen, 1996, p. 132).

Novamente, as escolhas feitas pelos produtores da imagem revelam muito sobre sua posição discursiva e a posição interpretativa que a imagem tenta construir para o observador: quais são as pessoas que se considera necessário conhecer e quais as pessoas

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

que podem ou devem permanecer desconhecidas? Com que pessoas deve haver identificação por parte do observador? De que forma as relações imaginárias constituídas na imagem estão sendo manipuladas?

3.3.1.3 Ângulo horizontal / envolvimento

O que Kress e van Leeuwen (1996) definem como ângulo horizontal é a posição relativa entre o plano frontal do fotógrafo (ou do ilustrador) – que é, efetivamente, o ângulo sob o qual o observador vê a imagem – e o plano frontal dos participantes representados na imagem. Se esses dois planos forem paralelos, tem-se uma perspectiva frontal. À medida que os planos deixam de ser paralelos, a perspectiva torna-se progressivamente mais oblíqua. Não se trata aqui de uma distinção meticulosa; para os efeitos desta análise, é possível considerar que uma imagem possui um ponto de vista frontal mesmo que os dois planos mencionados não sejam perfeitamente paralelos[24]. É relevante lembrar também que, em imagens com mais de um conjunto de participantes representados, a perspectiva pode ser frontal em relação a um grupo, mas oblíqua em relação a outro.

Em termos de efeitos de sentido, uma perspectiva frontal sugere o envolvimento do observador com os participantes representados; esse ponto de vista os torna parte do seu mundo. A perspectiva oblíqua, por outro lado, gera um efeito de distanciamento; os participantes representados são vistos como "outros", alheios ao mundo do observador. Essas percepções valorativas são criadas pelos produtores da imagem, mas o observador não tem alternativa a não ser ver os participantes representados da maneira como são mostrados – ele é limitado pela perspectiva fixa da imagem. A posição interpretativa que é criada para o observador é a de um sujeito que compartilha a visão dos produtores da imagem. À semelhança do que ocorre com a leitura de textos verbais, o observador pode resistir a essa interpretação e negar a identificação com o ponto de vista expresso na imagem.

Os autores ressaltam que o sistema de perspectiva interage com a opção por imagens do tipo *offer* ou *demand* de maneiras complexas. Assim, uma personagem pode ser

[24] Em termos técnicos, os autores sugerem que se pode considerar uma perspectiva como frontal desde que os pontos de fuga estejam contidos dentro dos limites verticais da imagem.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

representada como parte do mundo do observador (ângulo frontal), mas de uma forma objetiva e distante, como um caso a ser estudado (*offer*); semelhantemente, pode ser representada como alguém que pertence a outro mundo, alheio à realidade do observador (ângulo oblíquo), mas que o convida a se situar numa relação imaginária com a personagem (*demand*).

Como todas as opções formais mencionadas anteriormente, a escolha de uma perspectiva revela muito sobre a posição discursiva dos produtores da imagem e a posição interpretativa que se tenta construir para o observador: que pessoas são consideradas parte do mundo do observador e que pessoas são consideradas alheias a ele? Por quais motivos?

3.3.1.4 Ângulo vertical / relações de poder

O ângulo vertical utilizado nas imagens tem uma relação direta com as relações imaginárias de poder que se estabelecem entre os participantes representados e o observador. Imagens feitas a partir de um ângulo superior (*high angle*, Kress; van Leeuwen, 1996) geram o efeito de sentido de superioridade do observador em relação ao que é observado. O participante representado na imagem é visto como impotente, sujeito a um determinismo inescapável, moralmente fraco, como um objeto a ser estudado e manipulado pelo observador. Ao contrário, imagens feitas a partir de um ângulo inferior (*low angle*, Kress; van Leeuwen, 1996) geram um efeito de sentido de superioridade, exaltação e triunfo da personagem representada em relação ao observador. Por fim, se a imagem é feita na altura da linha do olhar, nenhuma diferença de poder é indicada entre o observador e os participantes representados. Livros escolares normalmente exibem imagens feitas em um ângulo superior, pois o observador, neste caso, situa-se numa posição de conhecimento (e , portanto, de poder); celebridades em revistas são fotografadas sob um ângulo inferior, indicando seu poder simbólico sobre o observador; produtos em propagandas são vistos sob um ângulo superior, pois se deseja obter o efeito de que estejam ao alcance do observador.

Da mesma forma que na análise do ângulo horizontal, os efeitos de sentido do ângulo vertical manifestam-se de forma gradativa, proporcional ao desequilíbrio relativo entre as posições do observador e dos participantes da imagem.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

A escolha das personagens e do ângulo vertical utilizado em sua representação revela muito sobre as relações de poder que o produtor da imagem deseja projetar sobre o observador.

3.3.2 A suposta liberdade de interpretação do discurso visual

Em razão de termos (com exceção dos profissionais ligados à comunicação visual, como artistas plásticos, ilustradores, decoradores, designers gráficos) pouca familiaridade com os aspectos técnicos da produção de textos visuais – ou, nos termos de Dondis (1973), de possuirmos um alfabetismo visual precário –, freqüentemente não reconhecemos os aspectos formais dos textos visuais que nos cercam. Vivemos numa cultura que se tornou eminentemente visual, e isso se reflete no fato de sermos capazes de decodificar mensagens visuais, mas permanecemos, na maior parte, alheios às minúcias do processo de produção dessas mensagens. Disso resulta entre o público leigo a percepção (equivocada) de que os efeitos de sentido resultantes da leitura de um texto visual estariam menos firmemente ligados aos aspectos formais da mensagem, de que a interpretação de textos visuais seria algo mais livre, menos racional do que a interpretação de textos verbais, de que na interpretação de textos visuais a sensibilidade, a subjetividade peculiar do indivíduo desempenhariam um papel privilegiado. A contrapartida lógica de tal suposição é que o criador da mensagem visual teria um controle muito menor sobre os efeitos de sentido resultantes da leitura dessa mensagem, cabendo a cada leitor individualmente fazer aflorar os sentidos que lhe parecessem mais plausíveis. Para usar a terminologia de Bakhtin (1929), no âmbito dos processos de leitura de textos visuais, predomina ainda uma visão do subjetivismo individualista[25].

[25] Ao introduzir a questão de como abordar a linguagem como objeto de estudo, Bakhtin (1929) apresenta o que chama de "uma análise geral das linhas mestras do pensamento filosófico e lingüístico dos tempos atuais" (Bakhtin, 1929, p. 71). Segundo ele, há duas tendências principais e radicalmente opostas nos estudos da linguagem, o subjetivismo idealista e o objetivismo abstrato. Segundo o subjetivismo idealista, a língua é concebida como um fenômeno estético. Seu funcionamento (assim como o das manifestações artísticas) resume-se a um ato de criação individual, e as leis da criação lingüística são as leis da psicologia individual. Já na segunda tendência, o objetivismo abstrato, o estudo da língua se resume ao estudo do sistema lingüístico, o sistema das formas fonéticas, gramaticais e lexicais da língua; toda a contribuição individual, todos os atos particularizados de fala são desconsiderados. Segundo esta orientação, as leis lingüísticas não podem depender da consciência individual. (continua)

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Tomando por base a visão acima explicitada, os produtores de textos visuais adquirem, destarte, um status de inimputabilidade quanto aos sentidos das mensagens que criam. Isso explica, em parte, a divergência entre os sentidos expressos no discurso verbal e no discurso visual de Vampire. É possível ao Autor expressar idéias mais chocantes no discurso visual – idéias que seriam inadmissíveis no discurso verbal – pois o reconhecimento dos sentidos na mensagem pode ser atribuído ao Leitor, se não com exclusividade, pelo menos com muito mais ênfase do que ao Autor.

Outro fator que contribui para atenuar a responsabilidade dos produtores das imagens em relação aos significados presentes nessas imagens é a presença constante da polifonia visual, que se manifesta de diferentes maneiras:

a) as imagens possuem um caráter híbrido facilmente verificável em termos de temas representados (não há imagens puramente sexuais, ou puramente de horror, mas sim combinações indissociáveis de diversos temas na maior parte das ilustrações); a própria divisão entre os temas identificados não é definitiva.
b) diversas vozes contrastantes situam o leitor em diferentes posições interpretativas gerando um conflito nas interpretações.

Essas manifestações da polifonia garantem que as vozes polêmicas coexistam com outras que afirmam sentidos mais amenos e tranqüilizadores. Assim, é possível para os produtores do discurso visual explorar temas polêmicos, esquivando-se de acusações acerca da adequação do material do jogo ao seu público-alvo.

É relevante também observar que a própria divisão entre as editoras White Wolf e Black Dog sugere uma manobra para suavizar a responsabilidade dos produtores das imagens pelo que publicam: o público leitor sabe que os livros Black Dog lidam com temáticas "polêmicas", e, na visão dos editores, se um leitor decide adquirir tais livros, ele está declarando possuir a maturidade necessária para lidar com tal conteúdo; os editores, a partir dessa interpretação, colocam-se numa posição de apenas fornecer um produto a um

---

O subjetivismo individualista concebe a enunciação (e, portanto, a interpretação, que nada mais é do que uma enunciação a respeito de um enunciado produzido por outrem) como "expressão da consciência individual, de seus desejos, suas intenções, seus impulsos criadores, seus gostos, etc." (Bakhtin, 1929, p. 110-111)

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

mercado supostamente apto a tratar questões como violência extrema, manifestações explícitas de sexualidade e tabus religiosos.

3.4 Análise do discurso visual de Vampire, de acordo com os temas previamente identificados

Até este ponto, este capítulo apresentou uma descrição do discurso visual de Vampire: The Masquerade; foi também traçada uma análise das transformações históricas pelas quais passou esse discurso, e das relações que se estabelecem entre o discurso verbal e o visual; com base na literatura consultada, elaborou-se um referencial teórico para a análise particularizada das ilustrações. Feitas todas essas considerações, é chegado o momento de partir para a análise das imagens propriamente, tendo como objetivo compreender as relações que se estabelecem entre a posição discursiva do Produtor das imagens (o Autor) e a posição discursiva do Leitor, e determinar se, no âmbito do discurso visual, o poder interpretativo é centralizado na posição do Autor ou compartilhado com o Leitor.

O corpus de imagens desta pesquisa é muito vasto; analisar cada uma das ilustrações selecionadas, além de pouco prático, não tornaria possível chegar a qualquer conclusão mais elaborada, pois a experiência demonstrou que as análises se tornam repetitivas. Com o propósito de, por um lado, manter a relevância das análises apresentadas, e por outro, não ignorar elementos relevantes do discurso visual, decidiu-se analisar uma imagem de cada grupo temático. Os temas tabu e sexualidade, por cobrirem uma variedade maior de situações (e também por serem temas privilegiados do discurso visual de Vampire, conforme observado na comparação entre os diferentes títulos de RPGs de horror) determinaram que um número maior de ilustrações fosse analisado.

Após as análises, encontra-se um resumo dos efeitos de sentido predominantes em cada grupo temático. Colocando-se lado a lado uma explicação mais geral sobre o funcionamento discursivo de cada tema do discurso visual, espera-se evidenciar a conclusão final a respeito das relações que se estabelecem entre Autor e Leitor na interpretação das imagens.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

3.4.1 Tema: Tabu

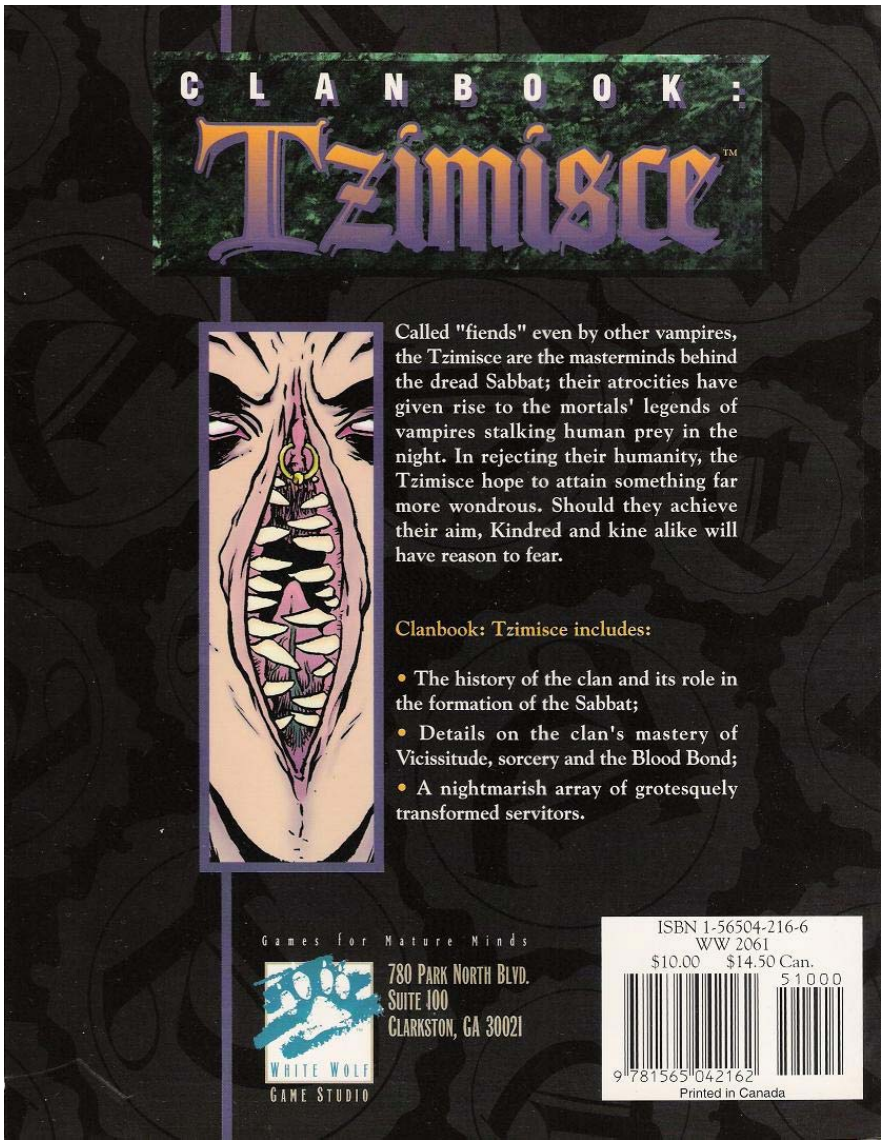


Figura 11 – Tabu (Hatch, 1995, 4.ª capa)

Trata-se de uma imagem do tipo *demand*; embora as pupilas da personagem não sejam visíveis, é praticamente inevitável presumir que o olhar esteja focado no observador. A criatura representada exige do observador algum tipo de reação emocional imaginária. A personagem é apresentada em close-up extremo, o que ressalta o impacto da expressão facial. Os olhos, até onde se pode vê-los, estão semicerrados, o que, em conjunto com a língua que aparece por entre os dentes, sugere uma expressão sedutora; o fato de se poder

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

visualizar os órgãos genitais da personagem reforça a atmosfera sexual da imagem (ainda que de uma forma vulgar), e autoriza uma interpretação ligada ao tema da sexualidade. Qualquer possibilidade de interpretação da expressão da personagem como uma tentativa real de sedução desaparece, porém, devido ao choque de se encontrar uma abertura vaginal no lugar onde deveria estar a boca. Mesmo o efeito de sentido de agressividade denotado pelos dentes longos, afiados e desalinhados e pelo piercing perde impacto frente ao aspecto repugnante e deformado da imagem. O choque é certamente o principal componente semântico desta imagem – mas um choque controlado, como se sugerirá a seguir.

Quanto ao ângulo horizontal, trata-se de uma imagem feita em perspectiva frontal, o que apresenta a personagem como parte do mundo do observador. Esse efeito é amplificado pelo enquadramento em close-up, como mencionado anteriormente. A posição construída para o observador, é, então, a de alguém que sentiria familiaridade, empatia, ou até mesmo desejo pela personagem representada. Isso parece congruente com o ângulo vertical empregado na imagem – tomada ao nível dos olhos – que sugere uma igualdade de poder entre o observador e a criatura que o contempla. É difícil imaginar que uma criatura com aspecto tão ameaçador e repulsivo possa estar em pé de igualdade com o leitor; para que tal afirmação possa ser plausível, o observador construído pela imagem não pode ser o indivíduo que tem em suas mãos o livro, mas sim uma personagem criada dentro do universo do RPG. Ao abandonar a posição discursiva do leitor humano e assumir a posição da personagem que criou para si, o choque desaparece (ou ao menos é reduzido), e a imagem passa a ser criativa, divertida e até mesmo bela. A técnica de representação, que remete aos quadrinhos, coopera para esse efeito de aceitação da criatura: uma imagem semelhante, produzida a partir de fotografias por um software de edição de imagens, teria um aspecto muito mais realista e repugnante; o aspecto caricatural, neste caso, suaviza a rejeição pela criatura, abrindo caminho para uma interpretação baseada em significados de aceitação. A utilização de cores (trata-se de uma ilustração de capa) também contribui para esse efeito de choque controlado, pois se, por um lado, as cores tornam a imagem mais real (do que uma imagem preto-e-branco), por outro, elas a mantém fora da realidade (as cores utilizadas não são cores reais de tom de pele, apenas uma aproximação caricatural), de forma semelhante ao que acontece com o estilo de representação.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

É claro que nem todos os leitores desejarão (ou mesmo serão capazes de) assumir a posição discursiva construída pela imagem; para alguns, possivelmente, o choque inicial permanece como o efeito mais forte da imagem – daí sua classificação dentro da temática do tabu. A leitura de resistência (aquela em que predominam os significados gerados pelo Leitor, não os propostos pelo Autor), neste caso, é a leitura que favorece os significados de rejeição – rejeição em relação à criatura representada, ao livro em cuja capa ela é representada, a todo o universo do jogo no qual ela está inserida. De qualquer forma, embora os produtores sejam responsáveis por publicar tal ilustração, não é razoável imaginar que o Leitor atribua-lhes a responsabilidade de sugerir uma identificação com a criatura representada (conforme a discussão sobre a suposta liberdade de interpretação do discurso visual). Em outras palavras, é difícil para o público leigo enxergar a posição discursiva que a imagem constrói como um efeito de sentido da imagem; o leitor leigo provavelmente considera as duas posições interpretativas mencionadas (afinidade e rejeição) como interpretações suas. A ele restam duas opções bem definidas: integrar-se ao universo do jogo ou renegá-lo.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

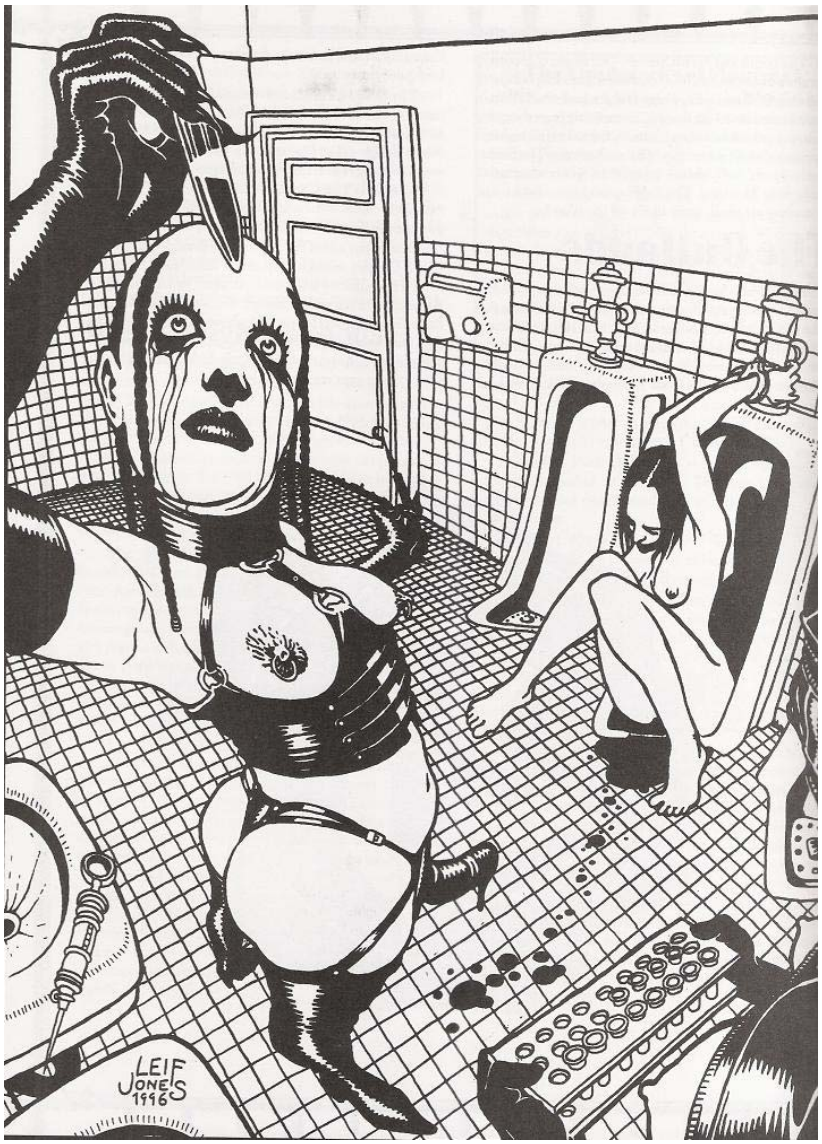


Figura 12 – Tabu (Boulle et al, 1997, p. 52)

A primeira coisa a ser notada na análise desta imagem é que há dois conjuntos de participantes representados: a moça caída dentro do mictório, ao fundo, e a personagem em primeiro plano, segurando o tubo de ensaio; neste mesmo grupo da personagem em primeiro plano, há uma outra personagem que está quase totalmente fora do enquadramento da imagem, de quem pouco se pode ver além das mãos segurando a bandeja dos tubos de ensaio e dos seios. É preciso analisar esses dois grupos separadamente.

Primeiramente, a moça caída ao fundo. Trata-se de uma personagem representada em modo *offer*; seus olhos estão fechados e seu rosto voltado para baixo, impossibilitando o

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

contato visual direto com o observador. As mãos algemadas, incapazes de fazer qualquer gesto em direção ao observador também reforçam o modo de representação *offer*. Essa personagem é oferecida ao escrutínio do observador. Nenhuma reação de empatia ou compaixão é esperada. O enquadramento também a afasta do observador; se a moça estivesse em pé, ocuparia cerca de metade da altura da imagem, o que qualifica o enquadramento como *long shot* – uma distância que enfatiza a formalidade e a impessoalidade, ou na qual, nas palavras de Gosser, citado por Kress & van Leeuwen (1996), é possível olhar para uma pessoa como se fosse uma árvore numa paisagem.

O ângulo vertical superior em relação à moça caída reforça seu aspecto de impotência, de sujeição a forças fora de seu controle (efeito reforçado pela mordaça e pelas algemas). O ângulo horizontal revela uma perspectiva bastante oblíqua, o que gera o efeito de sentido de não pertencimento ao mundo do observador. Sob todos os critérios de análise, a personagem da moça é o outro, alheio, estranho.

Passando ao grupo de personagens em primeiro plano, só podemos analisá-lo a partir da personagem que segura o tubo de ensaio contra a luz, pois a outra está demasiadamente fora do enquadramento. A primeira personagem, assim como a moça ao fundo, também é representada em modo *offer*; ela não está ciente da presença do observador, e leva adiante suas tarefas com uma expressão de distanciamento científico (o próprio tubo de ensaio compõe o significado de experimento). Esse efeito de sentido de racionalidade e frieza é reforçada pelo enquadramento *medium long shot*, que mostra todo o corpo do indivíduo ao longo da dimensão vertical da imagem, e que está associado à distância em que se trata de assuntos impessoais (ainda assim, a personagem está muito mais próxima do observador do que a moça).

O ângulo horizontal sob o qual a personagem do tubo de ensaio é enfocada não é realmente frontal; trata-se de uma perspectiva oblíqua, assim como a da moça caída. O que é evidente, porém, é que o ângulo entre o plano em que se encontra a personagem do tubo de ensaio e o plano frontal do observador é muito mais fechado do que aquele formado pelos planos do observador e da moça caída, ou seja, a perspectiva da personagem em primeiro plano é muito menos oblíqua do que a da moça ao fundo. Como os efeitos de sentido desenvolvem-se a partir das relações entre os participantes da imagem, e não simplesmente de valores absolutos de variáveis técnicas, a impressão resultante é que a

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

personagem em primeiro plano pertence ao mesmo mundo do observador – ou pelo menos está muito mais próxima dele do que moça caída ao fundo, essa sim uma absoluta estranha. O efeito de contraste resultante da utilização apenas de branco e preto na imagem ("realidade polarizada") opera uma divisão radical entre os dois grupos de participantes representados, o que elimina qualquer dúvida sobre as possíveis identificações do observador.

O ângulo vertical em relação à personagem em primeiro plano é ligeiramente superior; o observador está quase na altura da sua linha dos olhos, o que indica menos uma assimetria de poder do que uma posição ideal para observação das atividades que ela executa. Isso, associado à representação em *offer* dessa personagem, gera um efeito de sentido semelhante ao que se encontra em um livro didático: o observador tem à sua frente uma cena que se desenrola para sua análise objetiva, esvaziada de qualquer significação emocional. Lembrando que essa é a mesma atitude da personagem em primeiro plano, e que essa personagem se encontra no mesmo mundo do observador (ou muito próxima dele), a conclusão que se chega é que a posição que se constrói para o observador da imagem é a de uma afinidade metodológica e de interesses com a personagem em primeiro plano, a qual, trajada com indumentária sadomasoquista e utilizando-se de uma prótese fálica, está executando uma sessão de estupro e tortura.

Novamente, não se espera de fato que a posição interpretativa do Leitor seja compatível com a que a imagem sugere, mas sim que ele assuma a posição de uma personagem dentro do universo do RPG. Quando isso ocorre – e, novamente, deve-se ressaltar que nem todos os leitores estarão dispostos a fazer tal transição – a imagem passa a fazer sentido da forma prevista pelos produtores. Caso o leitor estabeleça uma leitura de resistência, o efeito de sentido mais provável será de repulsa pela violência e pelo abuso representados – novamente, de repulsa pelo universo do jogo.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

3.4.2 Tema: Sexualidade

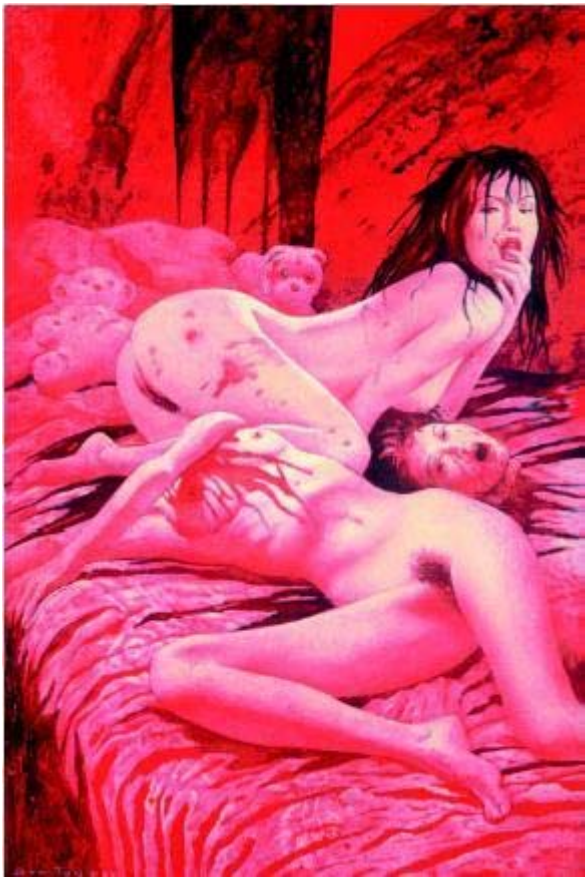


Figura 13 – Sexualidade (Taylor; Bolton, 1999, p. 65)

Assim como em outras imagens, há nesta dois grupos de participantes representados: a personagem principal, com uma mão sobre a boca, e uma personagem secundária, decapitada, cujo corpo jaz sobre a cama.

Analisando o ângulo vertical, vê-se que a perspectiva é quase ao nível dos olhos, o que denota uma assimetria mínima de poder. A nudez da personagem principal, o desalinho de seus cabelos, assim como a desordem e a imundície perceptíveis no ambiente sugerem que essa personagem tenha sido surpreendida, algo como um flagrante; talvez a pequena diferença de altura entre o observador e a personagem esteja ligado ao poder momentâneo concedido àquele que surpreende o outro em uma situação imprevista (é claro que, supondo-se que o observador está em pé, seus olhos estão a uma altura maior do que os de uma pessoa reclinada na cama, mas não se deve esquecer que a escolha do ponto de vista

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

do observador é uma variável determinada pelo produtor da imagem, e não um simples reflexo do mundo real; o ângulo vertical superior, neste caso, representa uma opção feita pelo produtor, e assim deve ser interpretado).

Quanto ao ângulo horizontal, tem-se que ambas as personagens são vistas sob uma perspectiva bastante oblíqua, situando-as além da realidade do observador. O enquadramento que mostra todo o corpo, medium long shot, (associado à distância social utilizada para discutir assuntos impessoais) deve ser interpretado aqui mais como um recurso para exibir a nudez das personagens do que como um significante de distância social – o efeito de sentido geral é de que o observador tem contato com a intimidade das personagens, ainda que seja um contato acidental, não-autorizado. A técnica de representação fiel à realidade exalta a nudez das personagens; isso, associado ao uso quase que exclusivo de tons de vermelho nesta imagem, reforça os efeitos de sentido de sexualidade, o que, novamente, aproxima o observador da esfera íntima das personagens.

Apesar de estarem ambas fora de seu mundo, o nível de envolvimento emocional do observador é bastante distinto em relação a cada uma das personagens, devido à utilização das técnicas de *offer* e *demand*: os olhos da personagem secundária, morta, fitam o espaço fora da imagem, não promovendo qualquer tipo de resposta emocional do observador (*offer*). Já a personagem principal dirige o seu olhar para baixo e para a sua direita (esquerda do leitor) – para a posição onde se encontra o observador[26]. Embora não seja possível determinar se ela o encara diretamente, é evidente que ela está ciente da presença do observador, estabelecendo uma relação do tipo *demand*. A personagem faz uma expressão sedutora, com os olhos semicerrados e o dedo entre os lábios – uma espécie de simulacro de inocência dentro de um universo de degradação –, convidando o observador a juntar-se a ela em seu mundo e forçando-o a emitir uma resposta emocional, seja de repulsa, seja de volúpia. Essas respostas emocionais definem uma posição discursiva para o observador, determinando sua identidade. Caso o leitor empreenda uma leitura de resistência e se apegue à sua posição discursiva no mundo real, ele sentirá repugnância pela imagem; caso ele abandone sua posição discursiva de leitor e se assuma outra posição como uma personagem dentro do universo do jogo, ele será capaz de atenuar a brutalidade e a

[26] É interessante notar que, nesta imagem, a posição do observador é espacialmente diferente da do leitor.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

vulgaridade da imagem e interpretar a expressão da personagem principal como uma tentativa de sedução, séria ou irônica.

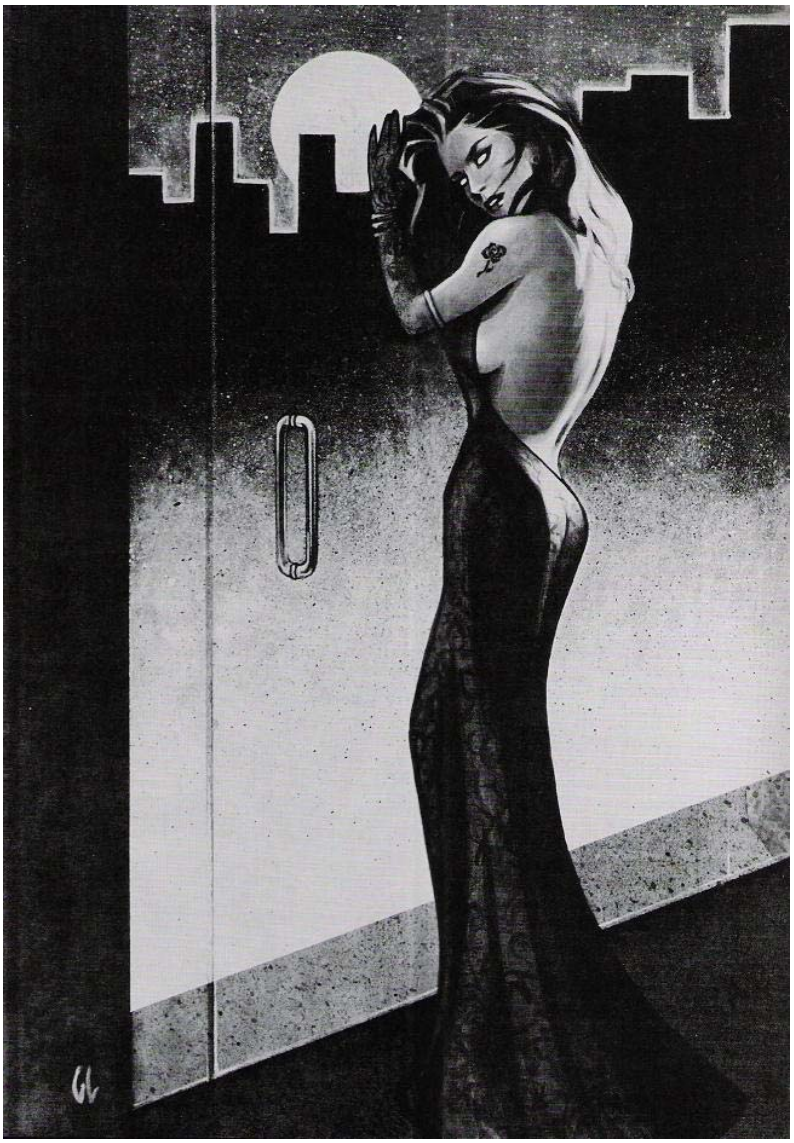


Figura 14 – Sexualidade (Dansky et al, 1999, p. 150)

A personagem é vista sob uma perspectiva oblíqua, o que a define como alguém que não pertence ao mundo do observador, e num enquadramento medium long shot, o que reforça o ar de impessoalidade, mas sua representação no modo *demand* (olhando diretamente para o observador) com uma expressão sedutora gera o efeito de sentido de que ela esteja convidando esse observador a participar desse mundo. Diversos elementos da sua

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

figura reforçam essa impressão: o vestido longo mas justo, que revela as formas do corpo, as luvas longas, as costas e os ombros nus, o cabelo arrumado, a postura com a cabeça inclinada, a tatuagem da rosa no braço, o batom e a maquiagem, a própria técnica de representação bastante fiel à realidade (que torna a existência da personagem mais palpável), tudo isso contribui para criar uma atmosfera de sedução e extrair uma resposta emocional do observador. As roupas e a postura da personagem sugerem que ela pertença a um extrato muito alto da sociedade (a um outro mundo, portanto, em relação à maioria dos leitores), mas ainda assim ela se faz acessível ao observador, convidando-o a envolver-se com ela. O ângulo vertical indica uma simetria de poder entre observador e personagem, reforçando sua acessibilidade.

Diferentemente do que ocorre em outras imagens analisadas, nesta não se constrói uma posição interpretativa para o observador que seja diferente da do Leitor. Não há elementos de tabu, violência ou vulgaridade, que poderiam ser euforizados ou disforizados dependendo do assujeitamento do Leitor. O efeito de sentido de sedução resulta da aplicação de convenções discursivas amplamente disseminadas no mundo real. A personagem representa um padrão de beleza amplamente aceito – a posição discursiva do observador é a de uma pessoa qualquer, transcendendo as divisões de sexo e preferência sexual. A leitura de resistência possível se resumiria basicamente a negar os significados de sedução, o que somente é possível neste caso se forem ignorados os diversos elementos anteriormente mencionados, incluindo-se aí a própria beleza da personagem. Essa leitura de resistência, embora possível, é pouco provável. Esta imagem funciona como um contraponto de consenso ao discurso visual altamente polêmico de Vampire, atenuando seu aspecto chocante.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

3.4.3 Tema: Horror

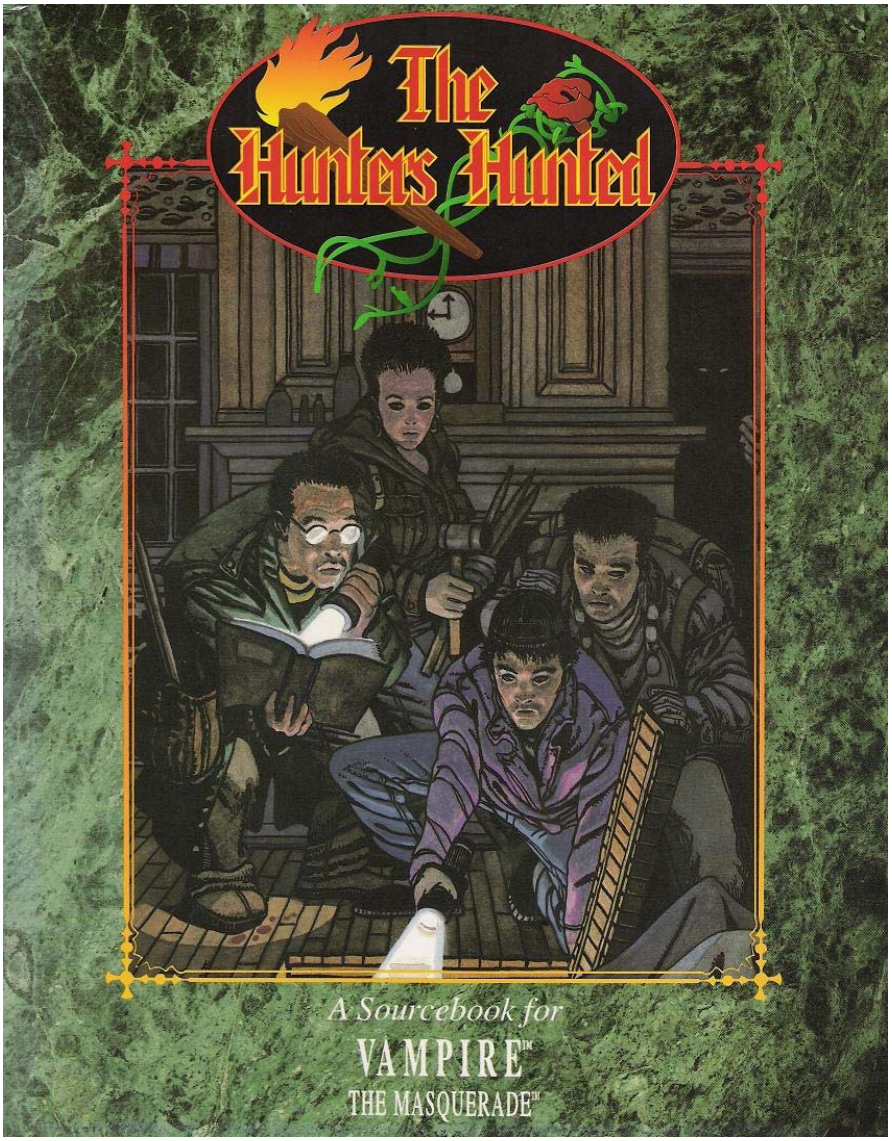


Figura 15 – Horror (Bridges, 1992, capa)

Todas as 4 personagens no centro da imagem correspondem a um único grupo de participantes representados. Elas são vistas sob uma perspectiva frontal, o que as situa como parte do mundo do observador. Não estão cientes da presença deste, porém, o que se conclui pela ausência de contato visual – ou seja, trata-se de uma representação tipo *offer*. Segundo o modelo de análise de Kress & van Leeuwen (1996) isso significa que, apesar de fazerem parte da realidade do observador, não se constituem como pessoas com as quais

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

este deva ter uma relação emocional. O ângulo vertical levemente superior, associado à representação *offer*, como em outras imagens analisadas, gera um efeito de "livro didático": a cena é apresentada ao observador como um esquema racional, um experimento, a partir do qual ele deve aprender algo. O enquadramento medium long shot, adequado a assuntos impessoais, reforça esse efeito de distanciamento científico.

Essa ausência de empatia com as personagens representadas pode ser explicado a partir da narrativa contida na imagem. Nela, vê-se um grupo de exploradores prestes a adentrar receosamente o que parece ser o porão ou um compartimento subterrâneo de uma casa. A partir da temática do jogo e da observação dos objetos que carregam – martelos, estacas – é possível inferir que se trata de um grupo de caçadores de vampiros. Pelas janelas ao fundo, é possível perceber que já é noite; as próprias personagens estão no escuro, como se observa pelos feixes luminosos das lanternas que carregam e também pela ausência de sombras. Trata-se de uma má escolha de horário para enfrentar criaturas estritamente noturnas. Para piorar a situação do grupo de personagens, o elemento surpresa que julgam ter também foi eliminado – ao fundo, à direita na imagem, há uma porta para um cômodo sem iluminação, e lá é possível ver, luminescentes na escuridão total, os olhos do vampiro que as personagens estão tentando emboscar. A situação do grupo de personagens parece ser bastante desfavorável; o único trunfo que tem a seu favor é a superioridade numérica, mas será que isso é o bastante? O próprio título deste suplemento, *The Hunters Hunted*, revela-se complexo e ambíguo: afinal, quem está caçando quem?

Em vista da situação crítica das personagens, pode-se interpretar a ausência de empatia com elas e o caráter didático da imagem como uma declaração visual de "isto é o que não se deve fazer quando se caça vampiros". As personagens não são exemplos a serem seguidos, heróis de uma causa nobre, pessoas com as quais o observador deve buscar identificar-se; elas estão cometendo erros que podem muito bem custar suas vidas.

Diferentemente de muitas outras imagens em que a posição interpretativa construída para o observador leva-o a criar uma identificação com os monstros, neste caso, a identificação (ainda que distante) é criada com seres humanos. Isso faz sentido, pois esta é a ilustração da capa de um suplemento sobre caçadores de vampiros; a identificação que se pretende construir para o observador é com essas personagens, e não com os vampiros (que são as personagens centrais da maior parte dos outros suplementos de Vampire, resultando

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

daí a freqüente identificação do observador com essas criaturas). É importante ter em mente que, no discurso visual de Vampire, mesmo quando a identificação do observador se faz com seres humanos, essa é uma identificação com personagens fictícias, dentro do universo do RPG (caçadores de vampiros, neste caso). Assim como ocorre quando se tem uma identificação com os monstros, para que o leitor possa assumir a posição discursiva que a imagem cria para ele, é necessário abandonar sua posição discursiva como ser humano no mundo real para assumir uma outra posição de sujeito (neste caso, a de um humano num mundo onde monstros existem). As leituras de resistência possíveis incluem a identificação com o monstro que espreita nas trevas, e também a identificação com os caçadores de vampiros; essas leituras, entretanto, são pouco plausíveis devido à ausência na imagem de elementos que permitam efetuar tais identificações. A leitura favorecida pela imagem é aquela pretendida pelo Autor.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

3.4.4 Tema: Violência

Figura 16 – Violência (Bennett et al, 2001, p. 37)

Nessa ilustração, há dois grupos de participantes representados: a agressora e a vítima. Ambos são vistos sob uma perspectiva pouco oblíqua, o que os aproxima do mundo do observador. Ambos são também representados no modo *offer*, o que situa essas personagens (e o ato de agressão propriamente) como algo a que o observador deve assistir impassivelmente – algo que não pode ser contestado. Da vítima, porém, se pode ver o rosto, o que a humaniza e aproxima do observador; a agressora, nessa imagem, é uma entidade

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

sem rosto, absolutamente inescrutável. O enquadramento em close shot da vítima enfatiza a sua expressividade, a dor e a impotência frente à agressora. Esta, por sua vez, é vista num enquadramento de corpo inteiro, uma distância impessoal, que enfatiza a frieza e a crueldade do seu ato. Por fim, o ângulo vertical do observador é ligeiramente superior em relação à vítima – ou seja, o próprio observador está muito próximo ao solo – mas bastante inferior em relação à agressora; a combinação do ângulo vertical com a representação sem o rosto gera o efeito de sentido de uma personagem titânica, beirando a onipotência e de motivações totalmente além da compreensão humana. Levando-se em conta que a identificação possível da posição interpretativa construída pelo Autor é com a vítima, o efeito de sentido geral da imagem é de submissão a um mundo dominado por uma violência inabalável e incompreensível.

A leitura de resistência mais evidente, neste caso, envolveria a identificação do Leitor com a agressora, mas não há qualquer elemento nessa imagem que autorize tal interpretação; a própria representação da agressora sem rosto é um recurso argumentativo de que o Autor lança mão para restringir as interpretações possíveis da imagem.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

3.4.5 Tema: Miséria

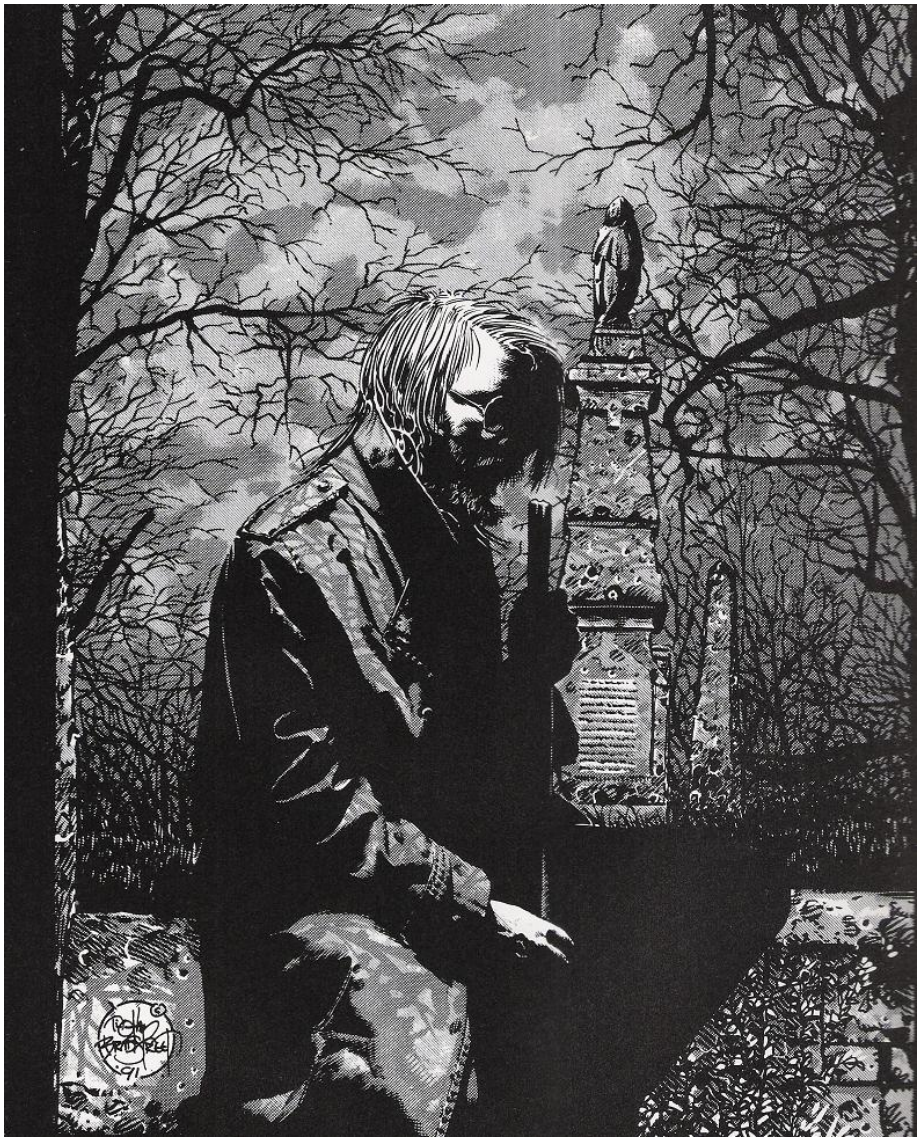


Figura 17 – Miséria (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 6)

Nesta ilustração, a personagem é representada no modo *offer*, ou seja, não há a exigência de que o observador estabeleça qualquer tipo de laço emocional com ela. O ângulo horizontal é o mais oblíquo possível – a personagem está totalmente de lado para o observador – o que a situa o mais distante possível da sua realidade, como alguém que pertence a um mundo totalmente diferente. Por outro lado, o enquadramento da personagem é medium ou medium close – o que indica uma distância associada ao tratamento de

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

assuntos pessoais. Apesar de ser representada como essencialmente alheia ao mundo do observador, essa personagem tem algo em comum com ele, algum assunto de ordem particular. O ângulo vertical em relação à personagem é ligeiramente superior – ela está ajoelhada, afinal –, o que, em conjunto com a atmosfera sombria e mórbida do cemitério, gera o efeito de sentido de que esteja submetida a forças externas contra as quais não pode prevalecer[27]. O ângulo vertical do observador em relação aos elementos que criam o efeito atemorizante da ambientação – o céu nebuloso, as árvores desfolhadas e retorcidas e os monumentos fúnebres – é radicalmente inferior. O efeito que resulta daí é que também o observador é impotente em relação às forças malignas que atuam nesse mundo. Essa é sua identificação com a personagem, o assunto que têm em comum: embora pertençam a mundos diferentes, estão ambos indefesos perante um mundo que conspira contra eles.

Nesta ilustração, a posição interpretativa construída pelo Autor não contém nenhum elemento que seja incompatível com a posição discursiva do Leitor; pode-se aceitar que a posição interpretativa favorecida pela imagem é a mesma do leitor que folheia o livro e se depara com a ilustração analisada. Por esse motivo, é mais difícil para este resistir ao assujeitamento da imagem e elaborar leituras de resistência.

[27] Se a personagem está ajoelhada e, ainda assim, o ângulo vertical do observador é pouco superior ao dela, entende-se que o próprio observador observa a cena de uma posição muito baixa, talvez ajoelhado ou sentado – mas certamente não em pé. A sua posição também é de submissão.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

3.4.6 Tema: Gótico-punk

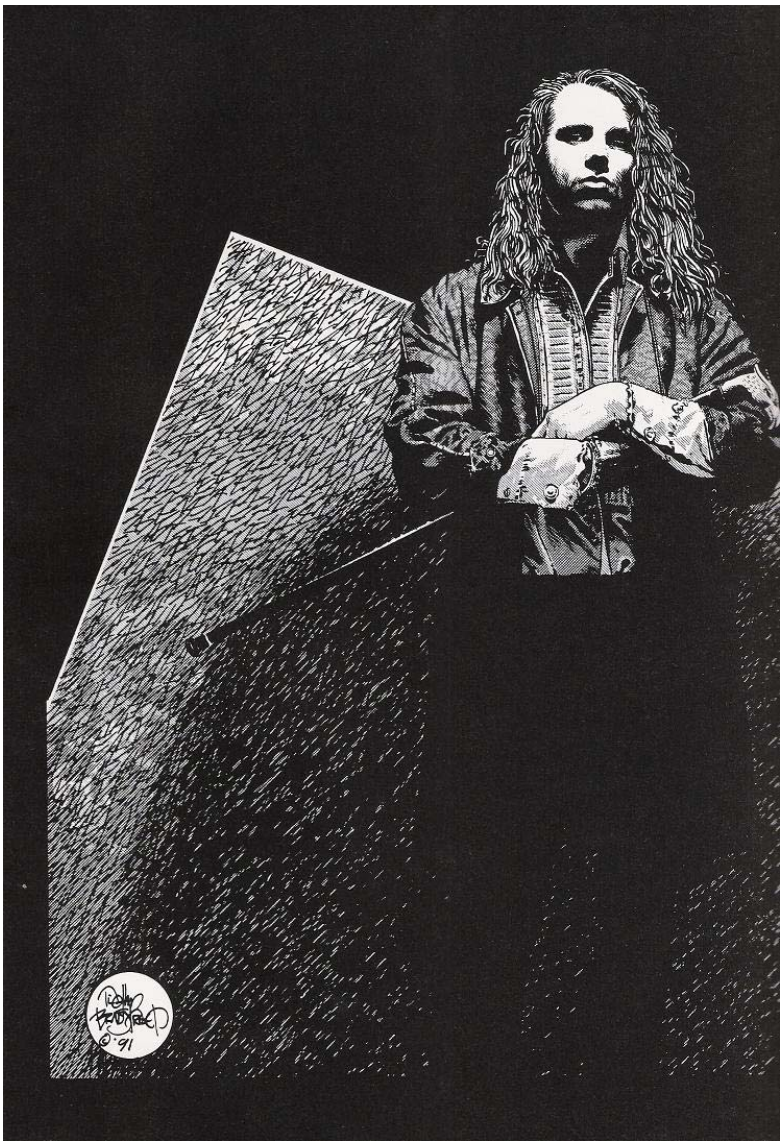


Figura 18 – Gótico-punk (Rein-Hagen et al, 1992b, p. 124)

A perspectiva sob o qual a personagem é vista é frontal, o que a traz para o mundo do observador, e a representação tipo *demand* estabelece imediatamente uma resposta emocional do observador. Embora pertençam ao mesmo mundo, a relação entre personagem e observador não é positiva. A expressão da personagem parece ser de desaprovação ou indiferença, na melhor das hipóteses. Os braços cruzados reforçam a idéia de que ela ostenta uma atitude não acolhedora em relação ao observador. O enquadramento

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

medium long shot (corpo inteiro) a mantém a uma distância impessoal, e serve também para exibir a totalidade dos trajes da personagem. O ângulo vertical inferior a coloca numa posição de superioridade, autorizando-a a emitir um julgamento sobre o observador. Além dessa postura arrogante, o outro elemento que chama a atenção na imagem são as roupas da personagem[28], que traja um sobretudo, usa abotoaduras nas mangas da camisa e porta uma bengala. Esses adereços dão-lhe um aspecto de elegância aristocrática, ainda que antiquada (e reforçam a sua posição de poder sobre o observador). Na ausência de outras temáticas chocantes (horror, sexualidade etc.), o que mais chama a atenção do observador é o estilo incomum das roupas da personagem – que está intrinsecamente ligado ao efeito de sentido da imagem, como demonstrado acima. É razoável, então, supor que a desaprovação da personagem esteja ligada ao modo de se vestir do observador. Essa é a característica fundamental das ilustrações classificadas dentro da temática do gótico-punk: elas ilustram o estilo de se vestir das personagens do Mundo das Trevas, e constroem a idéia das roupas como significantes de poder ou de afiliação a grupos. Fairclough (1992), a respeito da colonização das diferentes ordens de discurso societárias pelo discurso da publicidade já observara que, nesses casos, uma das funções principais da imagem é evocar uma experiência de segunda mão, criar uma comunidade de afinidades (o que as imagens conseguem fazer de modo muito mais rápido e efetivo do que a linguagem escrita). A esse respeito, ver também o capítulo 2, item 2.2.2 *comodificação*.

Retomando as considerações de Kress & van Leeuwen (1996) sobre as possibilidades de utilização do ângulo vertical, as figuras da mídia são geralmente representadas sob um ângulo inferior, o que as constitui como portadoras de um poder simbólico sobre o observador, como objetos de seu desejo. Esse parece ser o caso aqui. A personagem representada é um modelo estético a ser adotado, como confirma a análise de todas as variáveis técnicas. O observador pode ou não aceitar esse assujeitamento, é claro. A leitura de resistência mais provável, neste caso, partiria de uma posição interpretativa segundo a qual os trajes da personagem seriam vistos como ultrapassados, ridículos ou exagerados. Este tema do discurso visual é aquele que possui o maior potencial de produzir leituras de resistência, uma vez que os gostos particulares de cada leitor quanto ao vestuário

[28] Aqui, o estilo de ilustração "realidade fotográfica" é fundamental na criação do efeito de sentido pretendido, pois permite a identificação dos detalhes das roupas da personagem e também de sua expressão facial.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

são extremamente variados. Na prática, porém, isso não acontece, porque o estilo Gótico-punk se caracteriza por indumentárias e adereços bastante incomuns, o que cai no gosto de grande parte do público adolescente de Vampire.

3.5 Conclusão

Retomando as conclusões sobre os efeitos de sentido predominantes nos diferentes grupos temáticos, tem-se o seguinte:

- Tabu: O efeito de sentido de tabu nessas imagens está associado à sua interpretação a partir da posição discursiva do Leitor; o senso comum sobre o que é ou não aceitável em termos de conduta choca-se frontalmente com os significados que brotam das imagens, produzindo o efeito de desconforto e de rejeição pelo universo do jogo. Por outro lado, se o leitor assume a posição discursiva de uma personagem dentro do mundo ficcional do RPG (a posição interpretativa pretendida pelo Autor), os significados produzidos a partir da imagem são outros, a sensação de choque desaparece, e o universo do jogo passa a ser aceitável.
- Sexualidade: Como visto, freqüentemente as imagens centradas na temática de sexualidade lidam também com outros temas que, pode-se supor, causam desconforto ao leitor; As associações entre sexualidade e violência e sexualidade e tabu são particularmente frutíferas no discurso visual de Vampire. Supondo um leitor que não explore as práticas sexuais consideradas marginais, também estas imagens causarão um efeito de desconforto, superável pelo abandono da posição discursiva do Leitor e a adoção de uma posição discursiva ficcional no World of Darkness – a posição interpretativa ideal construída pela imagem.
- Violência: Muitas das imagens classificadas nesta temática representam agressores inatingíveis, sobre-humanos, ao mesmo tempo em que promovem a identificação do observador com as vítimas – ou seja, a imagem sugere a criação de uma posição interpretativa que não difere muito da posição discursiva do Leitor. O efeito de sentido geral acaba sendo uma atmosfera de temor, em que o observador se reconhece como vítima em potencial de uma violência praticada por um agressor

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

freqüentemente sem rosto (em 50% do corpus não se pode ver o rosto do agressor). Por outro lado, quando o observador é identificado ao perpetrador da violência (o que é garantido pelo tom do discurso verbal do livro onde a imagem está inserida), é claro, a posição que assume é bastante distante da posição discursiva do Leitor. O efeito de sentido de temor desaparece, dando lugar a um sentido de triunfo, de prevalência sobre os adversários. Nesses dois casos, porém, a posição interpretativa dominante é aquela construída pelo Autor; as leituras divergentes são sempre desautorizadas pelos elementos da imagem. Observe-se a diferença entre o funcionamento discursivo desta temática e da temática do tabu, por exemplo, em que o observador é quase sempre identificado com o perpetrador da violência.

- Horror: As imagens classificadas nesta categoria, em geral, apresentam seres humanos ameaçados por criaturas sobrenaturais, supostamente mais fortes e agressivas. Dessa situação surge um efeito de sentido de horror opressivo nessas imagens – pelo menos quando se leva em conta a posição interpretativa de um Leitor que se identifica com as vítimas humanas. Passando à posição do observador construída pela imagem, tem-se uma situação complexa, em que a identificação com as vítimas é, em certa medida, interditada (embora a identificação com os agressores nem sempre seja construída discursivamente). Ao observador resta permanecer passivo enquanto a narrativa das imagens segue seu curso. Como a identificação com as vítimas não é imediata, o elemento de horror é diluído, tornando-se um "horror cômico", à semelhança do que freqüentemente ocorre nos filmes de horror contemporâneos, em que o infortúnio das vítimas é um elemento de diversão e descontração. Entende-se que esta, a interpretação favorecida pelo Autor, possui um apelo mais forte entre o jovem público leitor de RPGs.
- Miséria: Tomadas em conjunto, essas imagens constroem para o observador uma posição discursiva que pouco difere da posição do Leitor. Por esse motivo, é mais difícil resistir ao assujeitamento que promovem. O efeito geral é de aproximar o observador das personagens representadas, criando sentimentos de compaixão pelas suas aflições e de proximidade. A temática da miséria, diferentemente de todas as outras, engloba ilustrações em que a polifonia não é facilmente identificável; não há um conflito evidente de posições interpretativas. É preciso lembrar que, como

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

mencionado na análise das séries históricas dos temas visuais, o tema da miséria é pouco representado depois dos anos iniciais da série Vampire, o que reforça a idéia de que o discurso visual desse RPG é pautado pela polêmica (o que reforça o efeito de polifonia e a possibilidade de conflito de interpretações, na medida em que a polêmica facilita o surgimento de interpretações divergentes).

- Gótico-punk: As imagens classificadas nesta categoria apresentam a maior freqüência de ocorrência de representações do tipo *demand* de todas as temáticas identificadas, assim como de perspectivas frontais, reforçando a proximidade e a relação emotiva entre observador e personagens. O ângulo vertical inferior também é freqüentemente empregado. As personagens representadas nessas imagens são, via de regra, modelos a serem adotados. As ilustrações centradas na temática do gótico-punk são as mais homogêneas de todo o corpus, quase nunca apresentando elementos polêmicos, o que permite que a posição interpretativa favorecida pela imagem seja próxima à posição discursiva do Leitor. Essas ilustrações desempenham um papel fundamental no assujeitamento dos leitores, estabelecendo padrões estéticos que são largamente aceitos pelos jogadores de Vampire e que permitem a fácil identificação mútua. A observação de grupos de jogadores demonstra que a ocorrência de leituras de resistência é mínima.

Como mencionado anteriormente, as temáticas da miséria e do gótico-punk rapidamente perdem espaço na série de livros de Vampire, que passa a investir consistentemente nas temáticas mais polêmicas, como sexualidade e tabu – não por acaso, estas temáticas são identificadas, na comparação entre o discurso visual dos diferentes títulos de RPG, como temáticas específicas de Vampire.

Tomando essa mesma constatação sob o ponto de vista das posições discursivas construídas para o leitor pelo discurso visual do jogo, tem-se que as temáticas que consistentemente favorecem posições interpretativas semelhantes à do Leitor são abandonadas, enquanto que as temáticas polêmicas, que favorecem posições interpretativas bastante divergentes e conflituosas em relação à posição do Leitor prevalecem.

Como mencionado anteriormente, as imagens que favorecem posições interpretativas polêmicas e divergentes da posição discursiva do Leitor são aquelas em que

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

a possibilidade de elaboração de leituras de resistência é maior. Isso pareceria indicar que o discurso visual de Vampire primaria pela valorização da polifonia, das interpretações não-previstas, do saber interpretativo do Leitor, em outras palavras, pelo reconhecimento do Leitor como participante ativo na construção dos sentidos.

Não é isso, porém, que as análises demonstram. O que se viu nas análises apresentadas neste capítulo é que o Autor exerce um controle rígido sobre as interpretações, utilizando-se de estratégias de desautorização das interpretações de resistência de forma muito hábil. A principal técnica de controle utilizada é o desejo de participação no universo do jogo: a posição interpretativa favorecida pelo Autor é aquela que permite a inserção do intérprete no universo de Vampire de forma mais efetiva; as posições interpretativas de resistência elaboradas pelo Leitor, via de regra, produzem significados que disforizam os temas caros ao jogo: horror, violência, sexualidade, tabu. O pertencimento completo ao World of Darkness implica que o Leitor deve aceitar a posição interpretativa favorecida pelo Autor, em detrimento de qualquer outra.

Assim, também no discurso visual, verificou-se um desnível imenso na relação de poder entre Autor e Leitor. A hipótese de pesquisa parece ter sido definitivamente contrariada.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

CONCLUSÃO

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Conclusão

Nesta pesquisa, buscou-se analisar a interação entre as posições discursivas do Autor e do Leitor em alguns livros da linha de RPG Vampire: the Masquerade, para confirmar a hipótese de que, nesse jogo, uma nova relação de poder era estabelecida entre as referidas posições, de tal forma que o Leitor seria alçado à posição de fonte privilegiada de produção de significados.

Na análise do discurso verbal de Vampire, é difícil chegar a uma conclusão clara; em algumas passagens parece ocorrer de fato uma valorização das contribuições do Leitor na produção de sentidos, enquanto que em outras se verifica uma tentativa clara de centralizar o poder interpretativo na posição discursiva do Autor, sem que haja a predominância de um ou de outro modelo de relação de poder. O que se pode dizer é que o discurso verbal é ambíguo em relação à sua intenção declarada de conceder o poder interpretativo ao Leitor. Passando à análise do discurso visual de Vampire, o que se observa é uma postura muito mais centralizadora por parte do Autor; as suas interpretações do discurso visual são evidentemente privilegiadas sobre as do leitor. Isso ocorre em parte porque, diferentemente do discurso verbal, o discurso visual não oferece ao Leitor a possibilidade de jogar com paráfrases e formulações alternativas; ele deve ater-se à formulação produzida pelo Autor (a ilustração), o que limita drasticamente as suas possibilidades de situar sua posição interpretativa. Ao Leitor restam, basicamente, duas opções: aceitar a posição interpretativa construída pela ilustração – uma posição discursiva que o inclui no universo do jogo e a partir da qual a ilustração gera sentidos desejáveis (isto é, de euforização do jogo e de sua atmosfera) – ou resignar-se a uma posição interpretativa de exclusão, externa ao jogo, na qual todas as temáticas visuais são disforizadas. Tomado como um discurso multimodal, e considerando-se a importância das imagens dentro do gênero RPG, os fatos parecem apontar para a efetiva centralização do poder interpretativo na posição do Autor, contrariando as freqüentes afirmações de liberdade interpretativa presentes no texto de virtualmente todos os livros da série Vampire. Como visto no capítulo 2, porém, a democratização é uma tendência discursiva contemporânea, o que dificulta a aplicação aberta de estratégias centralizadoras. Em decorrência disso, o aspecto centralizador é camuflado no discurso verbal, pois essa é a dimensão do discurso em que

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

ele pode ser mais facilmente percebido. Como, entretanto, a maioria das pessoas não teve acesso a uma educação formal sobre as estratégias argumentativas no discurso visual, nessa dimensão essas estratégias são menos perceptíveis e seu uso é mais ostensivo.

A hipótese inicial de que, no discurso de Vampire, estabelecia-se uma nova relação de poder entre Autor e Leitor, favorável a este último, não se confirmou. O que se verificou na verdade é a presença de uma nova forma de centralização do poder na posição discursiva do Autor; as formas tradicionais de centralização explícita foram abandonadas em favor de formas mais brandas e menos visíveis, de acordo com as convenções discursivas contemporâneas apontadas por Fairclough (1992). Ultrapassada a superfície textual, o discurso do livro de regras se torna mais centralizador; embora esse discurso seja evidentemente heterogêneo, e permita que o saber-poder interpretativo flua para o Leitor em determinados pontos, prevalecem os significados associados à posição discursiva do Autor. A relação de poder que se pretende construir nesse discurso, embora dissimulada, não difere daquela encontrada no discurso prescritivo das regras de qualquer outro jogo.

Não se deve, entretanto, esquecer que o leitor é um participante ativo (embora freqüentemente inconsciente) no processo de elaboração de sentidos, um participante capaz de moldar o discurso do jogo de formas imprevistas pelo seu Autor. O recorte da prática de jogo feito nesta pesquisa, centrado na interpretação do livro de regras, favorece a valorização do Autor como fonte de significados, pois todo o texto analisado é produzido a partir de sua posição discursiva; o domínio das práticas de jogo excluído desta pesquisa – a produção das narrativas individualizadas dentro do grupo de jogo – é, por oposição, o cenário em que se o Leitor/Jogador assume a posição hegemônica como produtor de significados. Isso explica a impossibilidade de se confirmar, neste texto, a hipótese inicial. A análise aqui desenvolvida tem sua validade como uma análise parcial da prática de jogo do RPG Vampire: The Masquerade, centrada na posição discursiva do Autor. Uma compreensão efetiva da prática de jogo como um todo só poderia ser obtida a partir de uma análise que englobasse cada um dos dois domínios dessa prática nas suas singularidades e nas suas formas de relacionamento. Somente uma tal análise tornaria possível estabelecer de forma precisa as estratégias discursivas, as possibilidades de ação e reação das posições do Autor e do Leitor no domínio das práticas de jogo de Vampire. O domínio

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

particularizado dos grupos de jogo, extra-textual, construído primordialmente por meio da linguagem oral permanece como um objeto para estudos futuros.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Referências Bibliográficas

BAKHTIN, Mikhail (1929). **Marxismo e filosofia da linguagem**. 11.ª edição. São Paulo: Hucitec, 2004.

BAKHTIN, Mikhail (1952). **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

de BARROS, Diana Luz Pessoa. (1994). Dialogismo, polifonia e enunciação. In: de BARROS, Diana Luz Pessoa; FIORIN, José Luiz (orgs.) (1994) **Dialogismo, polifonia, intertextualidade**. 2.ª edição. São Paulo: EDUSP, 2003.

de BARROS, Diana Luz Pessoa. (2005). Contribuições de Bakhtin às teorias do discurso. In: BRAIT, Beth (org.) (2005). **Bakhtin, dialogismo e construção do sentido**. 2.ª edição revista. Campinas: Editora da Unicamp.

BARZOTTO, Valdir Heitor (2001). Olhares oblíquos sobre sentidos não muito dissimulados. In: GREGOLIN, M.R.; BAROVAS, R. (orgs.) (2001). **Análise do discurso: as materialidades do sentido**. São Carlos: Claraluz.

BARZOTTO, Valdir Heitor (s/d). A materialidade do texto publicado em revistas periódicas. **Revista Leitura: Teoria e Prática**. Número 31, p. 27-49.

BEZERRA, Paulo (2005). Polifonia. In: BRAIT, Beth (org.) (2005). **Bakhtin: conceitos-chave**. São Paulo: Contexto.

BOURDIEU, Pierre (1982). **A economia das trocas lingüísticas**: o que falar quer dizer. São Paulo: EDUSP, 1996.

BOURDIEU, Pierre. (1994) The production and reproduction of legitimate language. In: _____. **Language and symbolic power**. Cambridge: Polity Press, s/d.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

BRAIT, Beth (1994). As vozes bakhtinianas e o diálogo inconcluso. In: de BARROS, Diana Luz Pessoa; FIORIN, José Luiz (orgs.) (1994) **Dialogismo, polifonia, intertextualidade**. 2.ª edição. São Paulo: EDUSP, 2003.

CADORE, Fábio; DANTAS, Isadora; SOUZA, Heloísa Regina (s/d). **O jogo e o adolescente.** Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Departamento de Psicologia. (artigo retirado da internet).

CÂNDIDO, Antônio et al, (1968). **A personagem de ficção**. 10.ª edição. São Paulo, Perspectiva, 2004.

CARMAGNANI, Anna Maria Grammatico (1996). **A argumentação e o discurso jornalístico**: a questão da heterogeneidade em jornais ingleses e brasileiros. 348 p. Tese de doutorado – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

DONDIS, Donis A. (1973). **Sintaxe da linguagem visual**. 2.ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

FAIRCHILD, Thomas Massao (2004). **O discurso de escolarização do RPG**. 186 p. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo.

FAIRCLOUGH, Norman (1992). **Discurso e mudança social**. Brasília: Editora UnB, 2001.

FÁVERO, Leonor Lopes (1994). Paródia e Dialogismo. In: de BARROS, Diana Luz Pessoa; FIORIN, José Luiz (orgs.) (1994). **Dialogismo, polifonia, intertextualidade**. 2.ª edição. São Paulo: EDUSP, 2003.

FOUCAULT, Michel (1969). **A arqueologia do saber**. 6.ª edição. Rio de Janeiro: Forense, 2002.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

FOUCAULT, Michel (1971). **A ordem do discurso**. 9.ª edição. São Paulo: Loyola, 2003.

FOUCAULT, Michel (1975). **Vigiar e punir**. 29.ª edição. Petrópolis: Vozes, 2004.

FOUCAULT, Michel (1979). **Microfísica do poder**. 18.ª edição. Rio de Janeiro: Graal, 2003.

GREGOLIN, Maria do Rosário (2004). **Foucault e Pêcheux na análise do discurso** – Diálogos e duelos. São Carlos: Claraluz.

HALL, Stuart (1992). **A identidade cultural na pós-modernidade**. 7.ª edição. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

HUIZINGA, Johan (1939). **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5.ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JONES, Gerard (2002). **Brincando de matar monstros**. Por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta. São Paulo: Conrad, 2004.

KRESS, Gunther; van LEEUWEN, Theo (1996). **Reading Images**. The Grammar of Visual Design. USA and Canada: Routledge, 1998.

MAILLOUX, Steven (1982). **Interpretive conventions**: The reader in the study of American fiction. Ithaca: Cornell University Press.

MARTINS, Luís Antônio (2000). **A porta do encantamento**: os jogos de representação (RPGs) na perspectiva da socialização e da educação. 204 p. Dissertação de mestrado – Faculdade de Educação, Universidade de Campinas, Campinas.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

MORENO, Montserrat (1986). **Como se ensina a ser menina**: o sexismo na escola. São Paulo: Moderna; Campinas: Editora da Unicamp, 1999.

MOTA, Sônia Rodrigues (1997). **Roleplaying game**: a ficção enquanto jogo. 364 p. Tese de doutorado – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro.

ORLANDI, Eni (1999). **Análise de discurso** – princípios e procedimentos. 4.ª edição. Campinas: Pontes, 2002.

PAVÃO, Andréa (2000). **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Games**. 2.ª edição. São Paulo: Devir.

PÊCHEUX, Michel (1988). **O discurso** – estrutura ou acontecimento. 3.ª edição. Campinas: Pontes, 2002.

SARGENTINI, Vanice; NAVARRO-BARBOSA, Pedro. (orgs.) (2004). **M. Foucault e os domínios da linguagem** – Discurso, poder, subjetividade. São Carlos: Claraluz.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Corpus Consultado

ACHILLI, Justin (1998). **Clanbook: Giovanni**. Clarkston: White Wolf.

ACHILLI, Justin et al (1998). **Kindred of the East**. Clarkston: White Wolf.

ACHILLI, Justin et al (1999). **Guide to the Sabbat**. Clarkston: White Wolf.

ACHILLI, Justin et al (2000). **Nights of Prophecy**. Clarkston: White Wolf.

ACHILLI, Justin et al (2002). **Guide to the Anarchs**. Clarkston: White Wolf.

ARMOR, Bryan et al (2003). **Orpheus**. Stone Mountain: White Wolf.

BENNETT, Gavin et al (2001). **Midnight Siege**. Clarkston: White Wolf.

BOE, Bjørn et al (2004). **Gehenna**. Stone Mountain: White Wolf.

BOULLE, Philippe et al (1997). **Montreal by Night**. Clarkston: Black Dog.

BOULLE, Philippe et al (2002). **Mexico City by Night**. Clarkston: White Wolf.

BRIDGES, Bill (1992). **The Hunters Hunted**. Stone Mountain: White Wolf.

BRINKMAN, William et al (2002). **Demon: The Fallen**. Stone Mountain: White Wolf.

BROWN, Steven C. (1992). **The Players Guide to the Sabbat**. Stone Mountain: White Wolf.

BROWN, Steven C. (1993). **Storytellers Handbook to the Sabbat**. Stone Mountain: White Wolf.

BROWN, Steven C. (1994a). **Clanbook: Toreador**. Stone Mountain: White Wolf.

BROWN, Steven C. (1994b). **Dirty Secrets of the Black Hand**. Stone Mountain: White Wolf.

BRUNO III, Al et al (1999). **All Flesh Must Be Eaten**. Loudonville: Eden Studios.

CAMBIAS, James et al (1998). **Infernal Player's Guide**.

CAMPBELL, Brian et al (1997). **Changeling: The Dreaming**. Second Edition. Clarkston: White Wolf, 2000.

CERMAK, Andrew et al (s/d). **Ravenloft**. São Paulo: Devir, 2003.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

COMER, Jim et al (2001). **Mummy: The Resurrection**. Clarkston: White Wolf.

CROW, Steve (1992). **Clanbook: Brujah**. Stone Mountain: White Wolf.

DANSKY, Richard et al (1999). **Guide to the Camarilla**. Clarkston: White Wolf.

DANSKY, Richard et al (2000). **The Walking Dead**. Clarkston: White Wolf.

FREMMAN, Brad (1993). **Clanbook: Gangrel**. Stone Mountain: White Wolf, 1998.

GRABOWSKI, Geoffrey C (1999). **Dharma Book: Devil-Tigers**. Clarkston: White Wolf.

GREENBERG, Andrew et al (1993). **The Vampire Players Guide**. Stone Mountain: White Wolf.

GREENBERG, Andrew (1994). **Clanbook: Ventrue**. Stone Mountain: White Wolf, 1999.

GREENBERG, Daniel (1993). **Clanbook: Malkavian**. Stone Mountain: White Wolf, 1998.

GREENBERG, Daniel; WOODRUFF, Teeuwynn (1995). **Giovanni Chronicles: The Last Supper**. Clarkston: Black Dog.

HATCH, Robert (1995). **Clanbook: Tzimisce**. Clarkston: White Wolf.

HERBER, Keith (1994). **Clanbook: Tremere**. Stone Mountain: White Wolf.

McCOY, Angel et al (2001). **Sins of the Blood**. Clarkston: White Wolf.

REIN-HAGEN, Mark et al (1992a). **Lobisomem: O Apocalipse**. São Paulo: Devir, 1994.

REIN-HAGEN, Mark et al (1992b). **Vampire: The Masquerade**. Second Edition. Clarkston: White Wolf, 1995.

REIN-HAGEN, Mark et al (1994). **Wraith: The Oblivion**. Stone Mountain: White Wolf.

SHOMSHAK, Dean; ROARK, Sarah (1999). **Time of Thin Blood**. Clarkston: White Wolf.

SKOOG, Sven; SOULBAN, Lucien (1998). **Clanbook: Baali**. Clarkston: Black Dog.

SOULBAN, Lucien; STEWART, James (2001). **Clanbook: Tzimisce**. Clarkston: White Wolf.

STOLZE, Greg; CHAMBERS, John (2001). **Clanbook: Giovanni**. Clarkston: White Wolf.

TAYLOR, Lucy; BOLTON, John (1999). **Eternal Hearts**. Clarkston: Black Dog.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

TWEET, Jonathan; COOK, Monte; WILLIAMS, Skip (s/d). **Dungeons and Dragons: Livro do jogador**. Livro de regras básicas v. 3.5 São Paulo: Devir, 2004.

WIECK, Stewart et al (1993). **Mage: The Ascension**. Stone Mountain: White Wolf.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

APÊNDICE I

HISTÓRIA DO RPG

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

História do RPG

O RPG foi inventado por Gary Gygax e Dave Arneson, dois estudantes de história na cidade de Lake Geneva, Wisconsin, nos EUA, no início da década de 70. Dave e Gary eram fãs de jogos de guerra, conhecidos como os "war games", mas com temáticas medievais. Não a Idade Média verdadeira e histórica, mas uma era medieval num mundo fantasioso, habitado por magos, elfos e dragões, inspirados em livros como "O Senhor dos Anéis" de J. R. R. Tolkien.

A vontade de jogar em mundos assim, os fez criar o seu próprio jogo de guerra, o Chainmail, ambientado em um cenário fictício chamado Greyhawk. Eles entraram tão fundo no universo do jogo, que queriam alguma coisa mais, queriam criar um ambiente real, onde as guerras fossem decididas não só através da batalha, mas também pela diplomacia. O que aconteceria se um diplomata fosse enviado ao reino inimigo para tentar negociar a paz, no lugar de um exército pelejar numa batalha?

Para fazer isso, os dois rapazes elaboraram as estatísticas de um só personagem, assim como tinham antes feito com os exércitos. Mas para negociar a paz não bastavam números: o jogador iria precisar interpretar o personagem, como em uma peça de teatro, mas sem roteiro. O resultado foi a criação de um jogo onde não se jogava mais com exércitos, e sim com personagens daquele mundo de fantasia: mago, guerreiros, anões e elfos. O trabalho de Gary Gygax e Dave Arneson deu origem ao primeiro jogo de RPG, o Dungeons & Dragons.

http://www.portaldoelisio.com/rpg/historia.htm

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

UM POUCO DA HISTÓRIA DO RPG

Oficialmente, o roleplaying game surgiu em 1974, com o lançamento de Dungeons & Dragons pela empresa TSR, nos Estados Unidos da América. Inicialmente, o D&D era apenas um suplemento para um jogo de miniaturas chamado Chainmail ("cota-de-malha"), mas acabou por dar origem a um gênero de entretenimento completamente novo.

O D&D era um jogo relativamente simples se comparado a outros livros de RPG da atualidade, e não negava sua origem em jogos de guerra. Isso leva muitos a crer que o RPG mais "de representação" e menos "matar-e-trucidar" demorou a surgir. Poucos sabem, que praticamente junto com o D&D era lançado outro jogo mais complexo que já mostrava outra abordagem para o RPG.
Seu nome era Empire of Petal Throne e foi lançado pela prórpia TSR em 1975, alcançado pouco sucesso de vendas. O autor, o professor universitário M.A.R. Barker, abandonou os clichés das lendas medievais para criar um mundo completamente diferente, habitado pelos Ahoggya, Pe Choi e dezenas de outras raças bizarras que se inspiravam lendas astecas, egípicias e de outros povos da antiguidade.
Ao contrário, de masmorras genéricas e NPCs esteriotipados, a descrição detalhada do mundo chegava a incluir instruções para se comunicar na língua daquelas raças fantásticas. As regras não eram muito diferentes do D&D, mas a abordagem de "roleplaying" era bem diferente.

Isso mostra que desde o início o RPG mostrava que podia ser tanto um divertimento leve para adolescentes (invadir a masmorra/matar o dragão/pegar o tesouro), como um exercício de representação que permitia abordar as mais diversas experiências.

Durante o anos 80, enquanto o D&D confirmava seu sucesso com o lançamento do AD&D e conquistando milhões de jogadores pelo mundo, surgiam gêneros e sistemas alternativos:

- Super Heróis: com o sistema Champions, que além de ter iniciado um gênero trouxe um modo de criação de personagem baseado em pontos, acrescentando além dos

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Atributos e Perícias, Vantagens e Desvantagens que tornavam os personagens algo muito mais "tridimensional" e interessante

- Terror/Misticismo: como a série Storyteller (Vampire, Werewolf, etc), Call of Cthulhu (baseado em contos do escritor H.P. Lovercraft), entre outros
- CyberPunk: originado no movimento literário da década de 80 que discute o impacto da informática e da realidade virtual no futuro próximo (CyberPunk 2020, entre outros)
- Ficção Científica: baseados na literatura existente (Star Wars, por exemplo) ou totalmente inovadores (Traveller, o precurssor do gênero)
- Sistemas Genéricos: com diversificação de gêneros muitos autores passaram a buscar sistemas de regras que permitissem ao jogador conhecer todos os gêneros de RPG com apenas um sistema de regras. O mais famoso e bem sucedido é, sem dúvida, GURPS de Steve Jackson.
- Outros: definivamente entre o fim do anos 80 e início dos 90 surgiram sistemas para todos os gostos em todos os gêneros possíveis (militar, antiguidade, etc).

Hoje, existem centenas (provavelmente milhares) de jogos diferentes sendo publicados pelo mundo. E não há quem negue que o RPG veio para ficar.

RPG no Brasil

E pra quem acha que só sabemos de samba e carnaval, aqui também tem RPG (e do bom).

Até onde eu sei o primeiro jogo nacional é O Desafio do Bandeirantes lançado no início dos anos 90. Baseado no D&D e AD&D, substituiu os orcs e elfos por curupiras, sacis e outros seres das lendas brasileiras. Apesar de ter alcançado pouco sucesso, ainda pode ser encontrado em livrarias especializadas.

Alguns outros sistemas nacionais são: Tagmar (fantasia *a la* AD&D), Millenia (ficção científica), Invasão (Arquivo X tupiniquim), Trevas (terror) e Defensores de Tóquio (super heróis japoneses).

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

É importante parabenizar os esforços da Livraria Devir e da revista Dragão Brasil, que superaram as dificuldades de se publicar qualquer coisa nesse país e mantém vivo o RPG nacional.

http://members.tripod.com/~ZIPrpg/rpg/umpouco.htm

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

GLOSSÁRIO

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Para compreender as discussões desenvolvidas ao longo da dissertação, é recomendável que o leitor se familiarize com os seguintes termos, consagrados nos livros da família de jogos do World of Darkness (os termos originais em inglês estão entre parênteses):

Black Dog: A editora "gêmea" da White Wolf, responsável pelos livros com temáticas polêmicas, sediada nos EUA.

Corebook: o livro "fundador" de uma linha de jogo qualquer, que descreve as regras do sistema *Storyteller*, a ambientação do *World of Darkness*, o processo de criação de personagens dentro do jogo em questão, além de possuir diversas orientações sobre como elaborar e conduzir narrativas para esse jogo.

Gothic-Punk: termo usado para descrever a ambientação das narrativas dos jogos da família *World of Darkness*, realçando sempre os aspectos mais sombrios, decadentes e misteriosos.

Jogador: indivíduo que participa da sessão de RPG interpretando uma personagem que criou, i.e., decidindo sobre suas reações ao desenvolvimento da narrativa e suas interações com as demais personagens (PCs e NPCs).

Lance de dados: prática utilizada para medir o nível de sucesso com que uma personagem do jogo executou uma ação. Dependendo do resultado do lance de dados, o efeito da ação pode variar do desastroso ao fabuloso.

Mind's Eye Theatre (MET): A linha de suplementos para Live-Action Roleplaying (LARP) da White Wolf.

Mundo das Trevas (*World of Darkness*, WoD): o mundo ficcional onde se desenvolvem as estórias desenvolvidas nas sessões dos jogos da família WoD. Nele, criaturas

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

sobrenaturais vivem escondidas em meio aos seres humanos, freqüentemente influenciando os rumos de suas ações.

Narrador (*Storyteller*, ST): o participante de uma sessão de RPG que narra a estória da qual as personagens dos jogadores (PCs) participam. Ao Narrador cabe criar o enredo dessa estória, descrever o mundo ao seu redor das PCs, interpretar o resultado dos lances de dados, entre outras tarefas. O Narrador não interpreta uma personagem específica, mas sim todas as demais personagens que as personagens dos jogadores encontram em suas peripécias. O texto dos livros do *World of Darkness* utiliza a inicial maiúscula para *Storyteller*, por uma questão de marca; nesta dissertação, utilizar-se-á Narrador com inicial maiúscula porque, assim como ocorre com o Autor, trata-se de uma posição discursiva.

Personagem de jogador (*player character*, PC): uma personagem criada e interpretada por um dos jogadores numa sessão de RPG.

Personagem não-jogador (*non-player character*, NPC): uma personagem coadjuvante no desenvolvimento da estória, que não é interpretada por nenhum dos jogadores, nem foi por eles criada, tendo sido retirada de algum suplemento ou inventada pelo Narrador.

Sistema (*system*): o conjunto de regras ("game mechanics") utilizada por um jogo, envolvendo, entre outros aspectos, o tipo de características que são representadas na ficha de personagem, o tipo de dados utilizados e como esses dois elementos influenciam o desenvolvimento da estória. Os jogos ambientados no Mundo das Trevas (Vampire, Werewolf, Mage, Wraith, Changeling, Hunter, Demon, Mummy, Orpheus, Kindred of the East) utilizam o sistema *Storyteller*, que adota dados de 10 faces.

Suplemento (*supplement*): livros que auxiliam o desenvolvimento da narrativa em uma linha de jogo qualquer, apresentando um detalhamento minucioso de aspectos que foram apenas esboçados ou ficaram de fora do *corebook*. Alguns suplementos oferecem informações de caráter geográfico, descrevendo cidades ou regiões e as personagens que nelas habitam (e.g. *Berlin by Night* ou *Rage Across Australia*); outros são suplementos para auxiliar o narrador a ambientar estórias em um determinado período histórico (e.g. *Wraith:*

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html

The Great War); outros ainda detalham as crenças, segredos e pontos de vista de um determinado grupo social (e.g. *Clanbook Nosferatu* ou *Guide to the Anarchs*).

White Wolf: A editora dos jogos do *World of Darkness*, entre diversas outras linhas, sediada nos EUA.

Trial version of ABC Amber PDF Merger, http://www.processtext.com/abcpdfmg.html