

## **A linguagem visual no Role-playing Game**

### *Visual language in the Role-playing Game*

*Eliane Bettocchi*

Originalmente publicado em Estudos em Design. , v.8, 2000.

#### **Resumo**

Este trabalho se propõe a introduzir uma breve evolução visual das publicações impressas de *role-playing games* (RPG), contextualizando este jogo como linguagem essencialmente pós-moderna.

Palavras-chave: *role-playing game*, linguagem visual, *design* gráfico, jogos de linguagem, pós-modernidade.

#### **Abstract**

*This article aims to present a brief visual evolution of role-playing game publications, inserting this game as language into the post-modern context.*

*Key-words: role-playing game, visual language, graphic design, language games, post-modern.*

## O que é RPG e qual é sua relação com o *design*?

Pode-se determinar alguns elementos-chave do RPG traçando um paralelo com o teatro. A *ambientação* seria o cenário onde se desenrolam as situações. As personagens são criadas, na maioria das vezes, pelos jogadores, coerentemente com a ambientação e com o *sistema de regras*, ou sistema de simulação da realidade. Uma típica aventura de RPG consiste de uma ou várias situações propostas pelo narrador, ou *mestre do jogo*, a serem solucionados pelos jogadores através da interpretação de seus respectivos personagens e do sorteio dos componentes aleatórios do sistema de regras. Diferentemente do teatro, o roteiro do mestre do jogo é aberto, e depende fundamentalmente das ações dos jogadores para se completar.

Normalmente um livro de RPG contém a descrição da ambientação e um sistema de regras<sup>1</sup>. As ambientações podem ter as mais variadas inspirações: fantasia, mitologia, história, ficção-científica, cinema, histórias em quadrinhos, seriados de TV, literatura, realidade cotidiana.

Praticamente todos os livros de RPG possuem ilustrações referentes à ambientação e personagens. Inicialmente simples, as ilustrações de RPG cresceram junto com as inovações tecnológicas das artes gráficas que permitiram, entre outros fatores, a evolução dos primeiros manuais comercializados em caixas para livros de elaborado acabamento gráfico produzidos por editoras e comercializados em livrarias. Atualmente, as ilustrações de RPG vão desde o mais simples traço em nanquim até às colagens, aerografias e computação gráfica. Os estilos de representação figurativa também são os mais variados, sendo razoavelmente comuns, além do naturalismo, o surrealismo e o expressionismo.

Os resultados obtidos no meu estudo prévio (BETTOCCHI, 1999), onde apresento os passos do processo de criação da concepção gráfica para a segunda edição de um livro de RPG, me levaram à seguinte conclusão: num livro de RPG, onde existe um tema a ser tratado (a ambientação) a ilustração é fundamental não apenas como reforço do texto, mas como fonte de informação extra e além do tema. Acredito que isto seja resultado da capacidade de informação intrínseca aos elementos e princípios da composição gráfica, os quais se constituem *per se* em narrativa visual.

Wickiser (*In: ENCYCLOPEDIA of World Art*, 1968) entende por elementos da composição gráfica os elementos visuais que compõem qualquer

---

<sup>1</sup> Em geral, este é o *módulo básico*, que pode vir a ser ampliado em publicações complementares, chamadas *complementos* ou *suplementos*. Algumas linhas editoriais preferem o esquema de um módulo básico apenas com o sistema de regras e vários complementos com diversas ambientações vendidos separadamente.

imagem gráfica ou pictórica: linha, cor, tonalidade, forma, iluminação, textura e espaço. O modo como estes elementos são dispostos e organizados, seja segundo normas estabelecidas seja intuitivamente, é frequentemente nomeado composição. Uma vez que estes elementos devem ser dispostos num espaço delimitado de forma a expressar idéias, um dos princípios de arranjo fundamentais à composição é a unidade. A unidade de uma composição permite a compreensão da obra como um todo significativo, da mesma forma que a disposição das palavras dá sentido ao texto. Em contraposição à unidade, a variedade de elementos cria interesse numa composição, seja por alternância, repetição, ênfase, dominância ou contraste entre estes elementos. Finalmente, o equilíbrio da composição é determinado pela regulação entre tensão e estabilidade entre os elementos, gerando um dinamismo e contraponto de forças que confere ao mesmo tempo integridade e diversidade à obra.

Os elementos e os princípios da composição são manipulados, consciente ou inconscientemente, para exprimir idéias. As variações de direção, movimento e espessura da linha podem conter informações acerca de intenções emocionais e sensoriais. Da mesma forma, as cores carregam em si códigos simbólicos que podem depender não somente da percepção visual, mas também do acervo cultural do indivíduo. As relações de proporção e o uso da perspectiva podem informar sobre determinadas circunstâncias psicológicas, históricas e sociais. Tanto a manipulação quanto a percepção dessas informações varia de acordo com a época e a situação social em que se inserem artistas e espectadores. Desta maneira se desenvolvem, ao longo da história, diferentes idéias de arranjo da composição, os estilos de representação – geométrico, clássico, naturalista, maneirista, barroco, impressionista, expressionista, etc (ARGAN, WICKISER, GIOSEFFI *In: ENCYCLOPEDIA of World Art*, 1968).

Sendo essencialmente figurativa, a ilustração de RPG não foge a estas regras de composição. A título de exemplo, posso citar minha pesquisa anterior (BETTOCCHI, 1999), onde os esboços das ilustrações foram construídos com a intenção de criar uma narrativa visual que facilitasse a apreensão da atmosfera do Brasil Colonial, cenário do jogo, além de oferecer um panorama da arte colonial brasileira. As composições obedeceram aos princípios de arranjo barrocos de pinturas e gravuras de Rembrandt, evocando a visão do artista da época, sem, entretanto, ignorar o gosto estético do público-alvo e a sintaxe gráfica comum nos livros de RPG.

Essa necessidade de “modernizar” as composições (afinal, poderiam ter sido utilizadas ilustrações da própria época) me levou à observação de que parece existir um conteúdo intrínseco nos elementos formais que poderiam constituir uma linguagem própria nas imagens produzidas para RPG. Independentemente do tema retratado, parecem existir nestas ilustrações algumas codificações formais que referem-se às influências, além da literatura, de outras linguagens contemporâneas como a fotografia, o

cinema, a televisão, as histórias em quadrinhos e os *video-games*. Estas influências podem ser fonte de interesse para – e sobretudo de identificação com – os jogadores e mestres de RPG.

Estamos diante, então, de um objeto de *design*? Segundo a definição etimológica, *design (to design)*, do latim “*designare*” (*de+signum*), significa desenvolver, conceber (BOMFIM, 1997). Desenvolver, conceber, projetar um objeto de uso ou um sistema de comunicação visual que tenha uma forma e uma função para satisfazer uma necessidade de um usuário. Forma e função constituem-se num todo indivisível que depende dos processos de produção e de utilização, nos quais deve-se levar em consideração diversos fatores técnicos, sociais e psicológicos.

Já vimos para que serve uma ilustração de RPG (função) e já vimos que esta ilustração possui uma composição que precisa obedecer a determinados parâmetros (forma). Ora, se existe necessidade de um projeto que leve em consideração as necessidades de um sujeito, podemos afirmar que estamos diante de um objeto de *design*. Pode-se dizer que o relacionamento objeto-usuário neste caso encontra-se no nível psicológico, de natureza objetivo/subjetiva (BOMFIM, 1997), visto que o objeto expressa um equilíbrio entre forma e função cujo projeto deve levar em consideração as tendências semelhantes do sujeito “grupo de indivíduos”, no caso, os jogadores.

Andréa Pavão pergunta “Qual o papel da imagem nas práticas de leitura/escrita na contemporaneidade?” (PAVÃO, 1999:172), destacando a importância das imagens para a terceira geração de mestres, seja a imagem do próprio livro de RPG, sejam as imagens das referências, frequentemente quadrinhos e cinema.

Falar dos meios de comunicação atuais é falar da importância da imagem. Cada vez mais as gerações jovens se identificam com a televisão, o cinema, o computador e os quadrinhos enquanto que a escola vai progressivamente se tornando um espaço estranho e enfadonho, um local freqüentado por pura obrigação. Da mesma forma que a arte se distancia do público, restringindo-se a uma minoria capaz de usufruir de experiência estética nos recintos fechados da arte (museus, galerias, salas de concerto, etc.). Sem o conhecimento de arte e história, não é possível a consciência de identidade nacional; o que se tem é um *apartheid* cultural, com apropriação de ambas as tradições.

Para Ana Mae Barbosa (*Apud*: BETTOCCHI, 1999:9), o canal de realização estética é inerente à natureza humana, desconhecendo diferenças sociais; o ser humano busca a solução de problemas através de dois meios: pragmático - praticidade e eficiência - e estético - que dê prazer. A união entre razão e imaginação, aprendizado e diversão, não pode ser feita sem a utilização da imagem. Na minha opinião, o RPG se presta bem como elo de ligação entre as mídias que despertam interesse nos jovens e a arte-educação, através de uma narrativa visual elaborada conscientemente, da mesma forma que pode criar

uma ponte entre imaginação e razão, ou entre diversão e aprendizado (BETTOCCHI, 1999).

Andréa Pavão compara o RPG ao hipertexto, “[onde existem] ‘janelas’ que podem ou não ser abertas, trilhas que podem ou não ser trilhadas, em oposição à torrente de informações, que tantas vezes, conduzem-nos à sedução da passividade das ‘aventuras prontas’ nos trilhos da alienação” (PAVÃO, 1999:28). O que para Pavão se refere ao texto, para mim se refere à imagem no livro de RPG. As ilustrações são “janelas” ou “links” de informação para o jogador sobre o cenário onde serão construídas suas próprias histórias, e, conseqüentemente, suas próprias imagens. Numa época em que se consome tudo pronto e parcialmente digerido, cultivar idéias de forma espontânea soa como um desafio, e o desafio sempre despertou o interesse dos jovens. A ilustração está no livro de RPG não para ser consumida acriticamente, mas para ser, como diria Sonia Mota (*Apud*: PAVÃO, 1999), “pilhada” pelo sujeito a fim de ser reconstruída de acordo com suas experiências cotidianas, permitindo a concepção de novas imagens e a recriação da realidade.

Para começar a mapear essa linguagem visual do RPG, achei interessante contextualizar historicamente a produção de RPG traçando um paralelo com o perfil dos jogadores, visto que, na maioria dos casos, planejadores e usuários se encontram no mesmo grupo de indivíduos.

Este mapeamento está longe de se esgotar nesse trabalho e merecerá um maior aprofundamento num estudo posterior.

## **A linguagem visual do RPG: um breve histórico**

Não pretendi fazer aqui um levantamento histórico detalhado nem uma catalogação de jogos que existiram ou que ainda existem no mercado. Para aprofundamento nos cenários e regras dos jogos aqui citados e de outros, bem como no perfil da população de jogadores e mestres de RPG, sugiro os trabalhos a que me refiro.

Fábio Amâncio (1997) fez um levantamento sobre a situação do mercado editorial brasileiro de RPG. Neste estudo, o autor fala de três fases de produção norte-americana de RPG (de 1974 a 1997). No Brasil, o processo é similar, ainda que temporalmente tardio e consideravelmente mais rápido (de 1987 a 1997) do que nos Estados Unidos.

Andréa Pavão (1999) identificou três gerações de mestres de RPG no Brasil baseada sobretudo nas fontes onde estes buscam suas referências para a construção das aventuras: literatura “erudita”, literatura “popular” e cinema/televisão. Sem nunca deixar de chamar a atenção para os riscos da generalização, a autora identifica os mestres de primeira e segunda geração como aqueles que lêem “palavras”, ao passo que os de terceira geração lêem “imagens”, independentemente da faixa etária. Isso talvez se deva ao fato de os

mestres de primeira e segunda geração terem se iniciado no RPG através de temas como fantasia, que demandam um conhecimento literário maior, bem como de mitologia geral, assuntos incomuns nas mídias atuais.

É interessante notar que as temáticas e referências na produção dos jogos listadas por Amâncio não por acaso coincidem com as referências literárias dos mestres categorizados por Pavão.

A comparação entre esses dois trabalhos me permitiu concluir acerca das características visuais que marcam as três fases de produção das publicações impressas de RPG.

Nos Estados Unidos, Dave L. Arneson, um popular juiz dos então modernos jogos de guerra, e Gary Gygax desenvolveram, em 1974, o primeiro RPG propriamente dito, *Dungeons & Dragons*, onde os jogadores interpretavam personagens numa história narrada por um juiz.

O cenário de fantasia inspirado na obra de J.R.R. Tolkien e o tipo de produção gráfica deste jogo nos dão uma primeira dica acerca da origem da ilustração de RPG. Pode-se notar uma grande influência dos livros ilustrados sobre fábulas e contos de fadas do final do século XIX e início do século XX, e de lendas tradicionais como as do ciclo arturiano e Carlos Magno. Posso de imediato citar os álbuns ilustrados por Gustave Doré, aos quais eu mesma recorri como referências para produzir ilustrações para o RPG de fantasia *Tagmar*, de Julio Augusto Cesar, Leonardo Nahoum, Marcelo Rodrigues e Ygor Morais, primeiro RPG concebido e produzido no Brasil em 1991, publicado pela editora GSA.

Também não parece difícil perceber nos estilos de ilustração desta primeira fase do RPG influências das pinturas Pré-Rafaelitas do século XIX, principalmente naquelas que retratam o imaginário das canções de gesta medievais e das mitologias céltica e grega.

Além das referências clássicas, é possível notar ainda a influência dos quadrinhos que abordam temas de fantasia, sobretudo *Príncipe Valente*, de Hal Foster, originalmente publicado na década de 1950 e *Conan, o Bárbaro*, de Robert E. Howard, originalmente publicado nos anos 30 e revitalizado nos anos 80 e 90.

Finalmente, não posso deixar de mencionar o trabalho de ilustradores como Frank Frazetta, Boris Vallejo, Chris Achilleos, Jusko, Dave Dorman, Julie Bell, entre tantos outros, muitos publicados na tradicional revista *Heavy Metal*, edição americana da original *Metal Hurlant* francesa, ambas famosas nas décadas de 1970 e 1980.

Segundo Amâncio (1997), o RPG chegou ao Brasil na década de 1970, via estudantes estrangeiros e brasileiros de passagem pelo exterior. As primeiras traduções apareceram no final da década de 1980, pela Editora

Marques Saraiva<sup>2</sup>. Em 1991, a Editora Devir traduziu o RPG *GURPS*. Como se tratam de traduções, não serão discutidos aqui, apesar de as duas empresas terem participação fundamental na divulgação do RPG no Brasil.

Esses contatos iniciais levaram muitos jogadores a desenvolverem seus próprios sistemas de regras e ambientações, inicialmente de forma amadorística, até o surgimento de editoras profissionais especializadas no assunto. Um processo muito similar ao que aconteceu nos Estados Unidos, porém muito mais rápido. O RPG começou a ser produzido no Brasil praticamente junto com a chegada das inovações tecnológicas, sobretudo na área da computação gráfica, o que sem dúvida deve ter encorajado os primeiros editores.

A maioria dos RPGs da primeira fase, tanto no Brasil quanto nos EUA, foi feita por entusiastas, de forma quase artesanal ou amadora. Não podemos esquecer que muitos destes entusiastas vieram dos jogos de estratégia (Amâncio, 1997:13). Isso talvez explique em parte a identidade de manual técnico destes jogos. Fica clara também a relação entre as preferências dos jogadores e autores desta fase pela literatura erudita e a preocupação com o sistema de regras, relegando a um segundo plano o projeto gráfico, limitado à diagramação convencional e caracterizado pela uniformidade de estilos visuais. As ilustrações são, na sua vasta maioria, naturalistas, refletindo a forte influência do livro ilustrado tradicional.

Em 1975, surgiu nos EUA o interesse pela ficção-científica. Em 1977, o lançamento do filme *Star Wars*, de George Lucas, serviu como alavanca para a popularização do então criado *Travellers*, de Marc Miller, pela *GDW*, com uma ambientação bem estruturada e um sistema de regras inovador, que substituiu as classes por profissões e aboliu os níveis, apesar de manter os modificadores raciais, agora para os alienígenas.

Na ilustração desta fase já se pode perceber a introdução de influências vindas dos quadrinhos de diversos gêneros, como faroeste e terror, destacando-se o de super-heróis, até então esquecidos que retornaram com força total através das editoras *Marvel* e *DC* e dos mangás que rapidamente se popularizaram depois do sucesso dos seriados de TV japoneses.

A literatura de ficção-científica tomou o lugar da fantasia como influência mais forte. Em 1983 foi lançado o livro *Neuromancer*, de William Gibson, romance que inaugurou o gênero *cyberpunk*. Muitos filmes ajudaram a popularizar o gênero, que encontrou em *Blade Runner*, de Ridley Scott [198-] sua mais famosa expressão. O cinema também começou a se fazer presente, sobretudo nos filmes de ação e aventura onde os efeitos especiais tornaram-se as estrelas.

---

<sup>2</sup> Esta editora lançou no Brasil os livros da série *Aventuras Fantásticas*, um conjunto de livros-jogos acompanhado de um livro introdutório ao jogo, *RPG Aventuras Fantásticas: uma Introdução ao Role-Playing Game*.

No início da década de 1980, além da ampliação no leque de ambientações – cômicos, filmes de ação, super-heróis, etc – (Amâncio, 1997:23), essa nova leva de jogos viu o surgimento de uma novidade em termos de regras: o conceito de sistema genérico. Este conceito contribuiu para a diversificação sem mudança de regras, pois estas se aplicavam a qualquer ambientação. Essas linhas editoriais adotaram o sistema de um livro de regras básico simples, com diagramação tradicional e suplementos visualmente mais elaborados para os cenários. O mais popular desses sistemas foi e continua sendo *GURPS*, de Steve Jackson, publicado em 1987 pela *Steve Jackson Games*.

A década de 1980 viu o surgimento de duas tendências no RPG norte-americano: a tradicional, de manual técnico, encabeçada pela *TSR*, seguida sobretudo pelas editoras que se concentram mais nos sistemas de regras, em geral complexos; e a nova tendência de ênfase na ambientação, aproveitando as inovações tecnológicas emergentes e a expansão da área publicitária. É essa segunda tendência que desemboca na virada dos anos 90, com a ascensão da grande concorrente da então soberana *TSR*: a *White Wolf*.

Ainda que distantes temporalmente, podemos notar similaridades entre os jogos brasileiros e norte-americanos que se caracterizam como de segunda fase. Em ambos os casos, ao contrário das empresas que também produziam jogos de guerra, as editoras passaram a investir no gênero literário, aproximando seus RPGs cada vez mais do livro ilustrado. Com o crescimento, o mercado atraiu muitos profissionais, além dos entusiastas até então dominantes na produção dos jogos. As companhias transformaram-se em editoras profissionais, o que fez surgir a necessidade de uma diferenciação de identidade de linhas.

Notamos também um crescente interesse pela literatura popular e pelo cinema, bem como uma maior preocupação com o desenvolvimento da ambientação e das histórias. Esse interesse por outras linguagens parece se refletir também na identidade visual dos suportes, onde começam a aparecer inovações na diagramação, como a inclusão de propagandas para apresentar elementos da ambientação e nos estilos de ilustração, em que técnicas tradicionais como nanquim, retículas ou grafite incorporam influências do mangá e dos quadrinhos de super-heróis.

Em 1992, a então desconhecida *White Wolf* lançou no mercado o RPG *Vampire: The Masquerade*, criação de Mark Reign•Hagen. Este jogo trouxe duas grandes inovações: a primeira foi o sistema de regras muito mais flexível chamado *Storyteller*, privilegiando a ambientação, a criação de personagens e a narração de histórias; a segunda foi a possibilidade de o jogador interpretar personagens até então considerados oponentes, ou seja fazer o papel do monstro (o vampiro), ao invés do de herói.

Visualmente, a editora abusou de técnicas não ortodoxas dentro da mesma publicação, inaugurando uma nova fase gráfica caracterizada pela

miscelânea estilística que surpreendeu os jogadores tradicionais e agradou em cheio aos jogadores mais jovens.

A ilustração desta nova fase despontou junto com o *boom* dos quadrinhos norte-americanos dos anos 90. Editoras como *Vertigo* lançavam quadrinhos adultos como *Sandman* e *Death*, do *cult* Neil Gaiman; *Books of Magic*, de Peter Gross; os ultra-violentos *Lobo*, de Keith Giffen e *Hellblazer*, de Garth Ennis; as releituras de personagens clássicas e obras inéditas de roteiristas/desenhistas como Will Eisner, Frank Miller e Bill Sienkiewicz; quadrinhos escritos e desenhados por mulheres; enfim, uma explosão de estilos, temas e possibilidades.

O cinema descobriu a computação gráfica e a TV a cabo inundou o telespectador com séries e animações de todos os tipos, desde os desprezíveis *Hércules* e *Xena*, até o sombrio e assustador *Millennium*; desde os sofisticados animes, até o cínico e cru *South Park*.

E, *at last, but not least*, instalaram-se nos nossos computadores pessoais o *video-game* e a *internet*. E daí em diante, a ilustração de RPG nunca mais foi a mesma. A produção de RPGs se diversificou imensamente, em parte facilitada pela informatização e conseqüente barateamento da produção gráfica (*laserfilmes*, “fábrica de livros”), em parte pelos caminhos abertos pelas novas editoras. Algumas partiram para a produção de *CD-Roms*, outras para divulgação virtual.

Segundo Pavão (1999), os mestres brasileiros de terceira geração entraram no mundo do RPG através das traduções pela Devir, a partir de 1994, dos RPGs de alta qualidade gráfica da *White Wolf*, com temas inspirados em produções da mídia, como por exemplo, *Vampiro: A Máscara*.<sup>3</sup> Pavão (1999:172) destaca a importância das imagens para a terceira geração de mestres, seja a imagem do próprio livro de RPG, sejam as imagens das referências, freqüentemente quadrinhos, *video-game* e cinema.

Nesse contexto, o cenário de produção nacional viu-se forçado a mudar. Entretanto, os RPGs nacionais recém-lançados em 1995 não ofereceram nenhuma grande inovação, apesar da evidente melhora gráfica e originalidade temática, devido à profissionalização das editoras, sobretudo da Trama Editorial, de São Paulo, responsável pela publicação da revista *Dragão Brasil*, a mais popular especializada em RPG.

Foi somente em 1996 que a miscelânea gráfica e estilística inaugurada pela *White-Wolf* dominou a produção a brasileira, com a entrada no mercado da Akritó Editora, no Rio de Janeiro, e da Daemon, em São Paulo.

---

<sup>3</sup> Um caso interessante: apesar de inspirado nos romances literários de Anne Rice, a ambientação do jogo se popularizou muito mais graças a produções cinematográficas, como *Nosferatu*, (Herzog, 1979) *Garotos Perdidos* (Schumacher, 1987), *Drácula* (Coppola, 1993), *Entrevista com o Vampiro* (Jordan, 1994), *Um Drink no Inferno* (Tarantino, 1996), *Blade, O Caçador de Vampiros* (Norrington, 1998), e, atualmente, o seriado de TV *Buffy, A Caça-Vampiros* (FOX, 1996), entre vários outros.

Juntando as características de jogadores e de produção, podemos identificar uma terceira fase no RPG onde os suportes lançam mão de diferentes referências visuais emprestadas de outras linguagens como cinema, quadrinhos e *video-games*, não só nas ambientações, mas também na estética. Nota-se uma crescente preocupação com o *design* gráfico, característico de editoras profissionais, motivo de críticas ou admiração por parte de jogadores, autores e jornalistas da área. Finalmente, é evidente, a começar pela elaboração das fichas, a ênfase na criação e evolução das personagens, muitas das quais ganham destaque em romances e quadrinizações publicados pelas suas respectivas editoras.

Neste ponto cabe uma reflexão sobre a mistura estilística presente dentro de uma mesma publicação: na terceira fase, parece que assunto e estilo se desvinculam. As publicações desta fase não assumem mais “compromissos” visuais: vale estilo mangá tanto para fantasia quanto para ficção-científica, expressionismo tanto em cenários cômicos quanto sombrios. Vale também ilustração realista ou psicodélica para o mesmo cenário. Ou seja, vale tudo. E continua valendo no cenário atual.

O cenário atual do RPG nos Estados Unidos é dominado pelos produtos da *Wizards of the Coast/TSR*<sup>4</sup>, seguida de perto pela *White Wolf*.

No Brasil, o cenário atual se compõe basicamente de novas edições de jogos já lançados, à exceção de *Crepúsculo*, jogo de Cristiano Chaves e Gilton Santos que aborda o sobrenatural, publicado em 1999 pela editora Akritó.

Em 1998 foi publicado *Era do Caos 1.5*, de Carlos Klimick, Flávio Andrade e Eliane Bettocchi, uma versão atualizada do RPG da editora Akritó, porém sem grandes modificações na identidade visual. Atualmente, a linha conta com quatro suplementos impressos e um *web-site*, *Jornal da Elite* (dentro do *site* da editora), que dá continuidade aos suplementos publicados no fanzine *Quando os Dados Rolam*, impresso em "xerox" até 1999.

A segunda edição do RPG *Invasão*, de Marcelo Cassaro e Marcelo del Debbio, foi publicada em 1999 pela editora Daemon. O livro possui ilustrações em técnicas diversas, muito influenciadas pelos quadrinhos contemporâneos, sobretudo da editora norte-americana *Image*, e fotografias. As personagens não são ilustradas no livro, mas aparecem como encartes em diferentes números da revista *Dragão Brasil*. Expansões do cenário também são publicadas na revista e, em agosto de 2000 foi disponibilizado no portal *Spellbrasil* ([www.rpg.com.br](http://www.rpg.com.br)) o jogo *GURPS Espada da Galáxia*, sobre os metalianos descritos em *Invasão*.

A segunda edição de *Tormenta*, de Marcelo Cassaro, foi publicada como o décimo oitavo número da revista *Dragão Brasil Especial*, em 2000.

---

<sup>4</sup> Após uma série de percalços, a TSR foi comprada pela *Wizards of the Coast*, proprietária dos *cardgames* mais vendidos do mundo, *Magic The Gathering* e *Pokémon*, que continuou publicando suas linhas. Em 1999, a *Wizards* foi vendida para a *Hasbro*, proprietária do jogo *Banco Imobiliário*, entre outros.

Reúne, além das ilustrações publicadas na primeira edição, imagens do mangá *Holy Avenger*, série que conta a história de algumas personagens do RPG onde são publicados também suplementos para o jogo. A diferença para a edição anterior é ser esta edição exclusiva para o sistema *3D&T*.

Diante do quadro histórico apresentado, podemos começar a caracterizar o RPG como uma linguagem tipicamente pós-moderna, construída sobre colagens, apropriações e reinterpretações. Parece muito pertinente o termo “pilhagem narrativa”, cunhado por Sônia Mota (*Apud*: PAVÃO, 1999:24) para descrever o processo de construção e utilização desta linguagem, cujas histórias e imagens são tecidas a partir de elementos de outras histórias e de outras imagens, apropriadas de autores que não são citados, aproximando essa narrativa da narrativa oral “sem dono”.

Vejamos a seguir, a título de conclusão, a contextualização do RPG dentro do ambiente pós-moderno e seus diálogos com outras mídias.

## **Conclusão: o RPG como linguagem pós-moderna**

Como vimos ao longo deste capítulo, RPG se caracteriza pela mistura e apropriação de diferentes linguagens como teatro, cinema, televisão, literatura, quadrinhos ocidentais e orientais e computador sem no entanto perder a consciência de sua própria forma. A representação visual expressa-se como uma colcha de retalhos através da mistura de estilos dentro de uma mesma publicação, fato marcante sobretudo nos jogos da terceira fase.

E isto não é exclusivo do RPG. Will Eisner fala sobre a participação do leitor na construção de uma história em quadrinhos: “Quando você desenha algo está pedindo para o leitor imaginar junto com você, há uma parceria intelectual, emocional e em termos de experiência.” Eisner diz que as seqüências elipsadas dos quadrinhos levam o leitor a concluir a seqüência por si mesmo. “Quando se acaba uma história em quadrinho, você contribuiu para uma narrativa.” (EISNER, 1999:24).

O cinema não-clássico também traz à tona sua estrutura narrativa. Segundo Coelho (2000), no filme *eXistenZ* (*eXistenZ*, David Cronenberg, EUA, 1999),

“A distância entre a iconografia, seus espaços de representação e o presente do espectador é mínima, quase imperceptível. [...] Tal estratégia aponta para um contraditório processo de desnaturalização da narrativa, fazendo com que o jogo proposto de construção de mundos virtuais torne-se constantemente reflexivo, pondo à mostra seus processos de significação. Por essa mesma via, mais adiante, as personagens comentam suas próprias narrativas e, como num jogo de RPG, enfatizam aspectos voltados exclusivamente para uma definição daquilo que é “humano” no

comportamento, ou comentam sua atuação, diálogos e sotaques.” (COELHO, 2000:4-5).

Ainda no cinema, o que observamos no filme *Corra Lola Corra* (*Lola Rennt*, Tom Tykwer, Alemanha, 1998) é a intenção de trazer à tona a estrutura narrativa do próprio cinema, destacando os objetos marcadores do tempo, processo similar, segundo os estudos de Bergson, ao da memória humana. Tykwer evidencia o tempo em espiral, não-linear, onde existe um retorno não a uma condição original, mas a uma condição modificada.

Esta condição do tempo implica numa relativização do destino, apagando da narrativa o determinismo de causa e efeito, uma desconstrução típica do pós-estruturalismo: as repetições existem, é evidente; mas quem “liga os pontos” é o observador, dentro de um contexto (o sujeito), de acordo com seu “filtro” cognitivo (RHODES, 1988).

Assim como Cronenberg em *eXistenZ* e Tom Tykwer em *Corra Lola Corra*, que elegem, para contar a suas histórias justamente a linguagem do jogo (no caso de ambos o *video-game*), tão cara à pós-modernidade (BARTHES, 1978 e LYOTARD, 1986), o RPG brinca com as linguagens contemporâneas e suas estruturas narrativas sem perder a consciência da forma, mostrando todas as possibilidades estéticas a que uma narrativa pode recorrer.

Essa consciência da forma e do discurso remete à consciência da própria individualidade: a percepção da mensagem perde importância para a percepção da forma. Essa quebra da representação da forma externa nos faz lembrar do vazio deixado pela decadência dos grandes relatos da Modernidade e do surgimento dos “pequenos relatos” a que Lyotard se refere como os “jogos de linguagem”. Segundo o autor, Wittgenstein diz que as diversas categorias de enunciados devem poder ser determinadas por regras que especifiquem suas propriedades e o uso que delas se pode fazer, caracterizando-as como jogos de linguagem<sup>5</sup>.

Dentro deste contexto, a comunicação e o próprio vínculo social se dão a partir de um consenso (as “regras” do “jogo”) que estabelece as coordenadas cronológicas e cosmológicas sobre quem emite (fala, percebe, experimenta...), como se emite (linguagem, pensamento, percepção...) e sobre o quê se emite um enunciado (objeto, fato...). (LYOTARD, 1986). Ou seja, não se pode mais falar em situação como estado permanente entre sujeito e objeto: o que acontece é uma relação cuja complexidade não se estabelece apenas por si, mas pela sua interpretação (BOMFIM, 1997).

---

<sup>5</sup> Três observações são importantes a respeito desses jogos: a primeira que suas regras não possuem legitimação nelas mesmas, mas constituem-se de um contrato entre os jogadores; a segunda, que sem regras não existe jogo, e qualquer alteração nelas altera a natureza do jogo, assim como um “lance” ou enunciado que não satisfaça às regras não pertence a tal jogo; e finalmente, todo enunciado deve ser considerado um “lance” feito num jogo (LYOTARD, 1986).

Esta relação será fundamental para nós num estudo posterior onde serão abordadas as figuras de discurso que podem ser inferidas a partir de um estudo da composição de ilustrações de RPG. Afinal, a essência do *design* está intimamente ligada à relação sujeito-objeto, da qual não se pode excluir o viés ideológico e/ou utópico. Como objetos de *design*, as ilustrações de RPG anunciam ou denunciam alguma visão de mundo que podem vir a influenciar o imaginário e, eventualmente, até mesmo o comportamento dos jogadores fora do contexto do jogo.

### ***Eliane Bettocchi***

Pós-graduação *Lato sensu* em Teoria da Arte – Faculdade de Educação/UERJ  
Graduação em Ciências Biológicas – UFRJ  
Ilustradora e *Designer free-lance*  
Rua Carlos Rizzini, 107 – Jacarepaguá, Rio de Janeiro/RJ – CEP 22750-470  
e-mail: bettochi@marlin.com.br

### **Referências Bibliográficas:**

- AMANCIO, Fabio. *O RPG no Mercado Editorial Brasileiro*. Monografia de Bacharelado em Comunicação Social, Universidade de São Paulo, 1997.
- BARTHES, Roland. *Aula*. Tradução e Pós-fácio Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, [1978].
- BETTOCCHI, Eliane. *Aventuras Visuais na Terra de Santa Cruz: Concepção do Projeto Gráfico para um livro de RPG ambientado no Brasil Colonial*. Monografia de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Teoria da Arte, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 1999.
- BOMFIM, Gustavo. *Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design*. Recife: Edição do autor, 1997.
- COELHO, Luiz A L. Subjetividade virtual em “nova carne”. In: *Anais COMPÓS 2000*. (prelo)
- EISNER, Will. O último grande mestre dos Quadrinhos. In: *Revista Bundas*, número 21. Rio de Janeiro: [s.n.], novembro de 1999.
- GIOSEFFI, Decio. *Perspective*. In: *ENCYCLOPEDIA of World Art*. London: McGraw-Hill Publisher Co. Ltd., 1968. Col s 181-204.
- LYOTARD, Jean-François. *O Pós-moderno*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2ª Edição, 1986.
- PAVÃO, Andréa. *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (RPG)*. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999. Pp. 17-31, 172-176.
- RHODES, Philipp. Designing Hypermedia: Narrative within a Cognitive Context. *P&D Design 98, Anais do P&D Design Estudos em Design*, Rio de Janeiro, v.ii, p. 646-656, out. 1998.
- WICKISER, Ralph L. *Design*. In: *ENCYCLOPEDIA of World Art*. London: McGraw-Hill Publisher Co. Ltd., 1968. Col s 356-358.