

O Conselheiro, a Mulher e o Brigão: estereótipos visuais no RPG *The Counselor, the Woman and the Figther: visual stereotypes in the RPG*

Eliane Bettocchi, Mestre in em Design, PUC/RJ
Luiz Antônio L. Coelho, PhD, PUC/RJ

Palavras-chave: ilustração, semiótica, gênero.

Neste trabalho, estabeleceu-se uma relação entre a semiologia, segundo Roland Barthes, e a iconologia, segundo Erwin Panofsky. Esta relação foi a base de um método que reflete sobre o processo de construção de estereótipos visuais femininos e masculinos, partindo da descrição e análise da sintaxe visual na ilustração de personagem de RPG.

Key-words: illustration, semiotics, gender.

In this work, a relationship between semiology, according to Roland Barthes, and iconology, according to Erwin Panofsky was developed. This relationship was the basis of a method that discusses the construction process of gender visual stereotypes, based on the description and analyses of the visual syntax in the RPG character illustration.

Como o estereótipo contamina a imagem? Segundo Roland Barthes, “toda imagem é de certo modo uma narrativa”. Assim sendo, pode-se deduzir que toda imagem está sujeita, como a língua, a carregar consigo impurezas e refugos. É disto que se ocupa sua semiologia: um segundo sistema semiológico (o estereótipo) sobreposto a um sistema semiológico primeiro, a linguagem visual. Deste modo, estabeleceu-se uma relação entre este segundo sistema semiológico e o que a iconologia - um método voltado para a análise de obras visuais - toma como conteúdo: o que a obra evoca, mas não ostenta. Este trabalho pretende refletir sobre o processo de construção do estereótipo, especificamente os estereótipos visuais femininos e masculinos, partindo da descrição e análise da sintaxe visual na ilustração de personagem de RPG.

RPG é uma sigla em inglês que quer dizer *Role-Playing Game*, Jogo de Interpretação de Personagens. Este é um jogo em que os jogadores recebem ou criam personagens cujas ações na história são decididas por eles. Um jogador, em geral chamado de “Mestre do Jogo” ou “Narrador”, conta a história e decide quais são as ações e reações das personagens coadjuvantes. Quando uma personagem tenta fazer uma ação simples, por exemplo, abrir uma porta destrancada, o Mestre pode dar-lhe sucesso automático. Ou seja, basta querer fazer para conseguir. Se a ação for complexa (por exemplo, passar despercebido por um vigia atento), o Mestre pedirá um teste. Na maioria das vezes o teste consiste em um rolamento de dados que determina se a personagem conseguiu ou não fazer a ação pretendida. Os dados são o componente aleatório. 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.

Tradicionalmente na publicação impressa de RPG, onde existe uma ambientação a ser representada, a ilustração é fundamental não apenas como reforço do texto, mas como fonte de informação complementar (BETTOCCHI, 2000). 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, penso referir-se 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. 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. É justamente essa relação subjetiva entre objeto e usuário que qualifica estas imagens como objetos de design (BOMFIM, 2000).

Estamos, deste modo, diante de um objeto imbuído de diversas funções simbólicas de comunicação entre indivíduos ou grupos de indivíduos (jogadores, autores, ilustradores...) de um determinado contexto histórico-social, que se estendem além das funções utilitárias. Chegamos, então, a um signo que desliza sobre seus múltiplos significados, desencadeando no receptor uma cascata de associações e referências resultantes de uma história de vida e de interações que não se realizam nem no nível psicológico nem no nível social, mas na encruzilhada de ambos: a linguagem. Não existe sujeito fora da linguagem, mas se pode – e se deve – trapaceá-la, jogar com ela e com os signos. É nesse jogo que o sujeito aparece: não na mensagem, mas no uso

de seus códigos formais. E é destes usos formais do signo que se ocupa a semiologia segundo Barthes (1977, 1999): as diversas operações de deslizamento do significante sobre o significado.

Uma destas operações é a repetição. Segundo Coelho (*In: JOBIM E SOUZA, 2000:27-38*), a repetição está na raiz dos discursos e não somente nas manifestações mais simples e óbvias (rituais, por exemplo). O eterno só se eterniza através da repetição. Qual é a operação de deslizamento que faz o estereótipo sobre o signo? Não se trata de uma repetição inocente, mas sim de uma repetição “roubada”. O estereótipo apropria-se de um (ou mais) significante, esvaziando-lhes e agregando um (ou mais) significado, que se fixa pela insistência. Uma operação similar à apropriação mítica. O mito é um sistema de comunicação, uma mensagem, e como tal, não é um objeto, conceito ou uma idéia; é antes uma forma (quem sabe uma fôrma, no caso do estereótipo?), uma “fala” alienante, uma redução que aplaina os conflitos. Seu processo de naturalização é justamente um processo de “insignificar”. Seus limites formais não surgem da “natureza” das coisas, mas sim de escolhas históricas (BARTHES, 1999). As várias maneiras de se usar o signo são, portanto, mensagens que não se definem pelos seus suportes, posto que qualquer matéria pode ser dotada de significação. Então, se qualquer matéria pode servir de suporte às falas “roubadas”, chegou a hora de trazer a semiologia para mais perto do objeto deste estudo: a linguagem visual.

O mito e o estereótipo são sistemas sgnicos tridimensionais como qualquer outro: o significante que desliza sobre o significado. Entretanto, eles se constroem a partir de uma cadeia semiológica prévia - neste caso, um sistema sgnico visual plástico bidimensional, uma pintura ou desenho, conforme exemplificado no esquema da tabela 1. O segundo sistema seria parte daquilo que a iconologia chama de conteúdo (PANOFSKY, 1991). Deste modo, o primeiro sistema fica reduzido à condição de significante e sua composição tridimensional não importa mais; importa sim sua composição na totalidade, como forma - ou fôrma - que servirá de suporte ao conceito que lhe é atribuído nesta segunda instância semiológica.

Se (nível natural: <i>forma da composição</i>) \nearrow So (nível convencional: <i>mensagem visual</i>) Signo (<i>ilustração</i>) = Se (<i>forma da ilustração</i>) \nearrow So (<i>conceito de gênero</i>) Signo (nível intrínseco ou conteúdo: <i>estereótipos de gênero</i>)
--

Tabela 1: Esquema baseado no método semiológico proposto por Roland Barthes (1999:64-65) e no método iconológico proposto por Erwin Panofsky (1991:137). Em itálico, os elementos que serão analisados neste trabalho.

Desconstruir para reconstruir

A partir de agora, estaremos tratando das convenções gráficas da ilustração de personagem de RPG dentro dos níveis propostos na tabela 1. Primeiro, serão descritos os elementos da composição, que pertencem ao nível natural (Se); a seguir, a iconografia, relativa ao nível convencional (So). Juntos, os níveis natural e convencional formam o primeiro sistema sgnico, a ilustração (Se/So). Finalmente, as idéias de feminino e masculino, relativos ao nível de conteúdo, que se compõe ele mesmo de duas etapas: os conceitos [So] e suas as “fôrmas” [(Se/So)], construídas segundo as convenções gráficas do primeiro sistema sgnico. Juntos, os três níveis compõem o segundo sistema sgnico: o estereótipo [(Se/So)/So].

O quê são estas ilustrações (Se)? Estas ilustrações são, entre outras coisas, mensagens visuais. Segundo Twyman (1982:7), trata-se de uma linguagem visual gráfica pictórica, que demanda técnicas e materiais - desenhos, pinturas e, raramente, devido a custos materiais e legais, fotografias - apropriados a estas exigências sem nunca esquecer os recursos de produção - impressão gráfica industrial mono ou policromática - e os usuários - grupo social de jogadores e mestres com referências culturais específicas (PAVÃO, 1999) - a quem se destina, assim como as circunstâncias de uso - publicações impressas que serão diretamente manipuladas pelo usuário. As convenções gráficas da ilustração de personagem de RPG vêm da arte fantástica (BETTOCCHI, 2000). Estas convenções ditam a maneira como os elementos básicos da composição (linha, cor, valor, textura, etc.) são arranjados no espaço, neste caso, bidimensional, em termos de contraste e harmonia. Estas são escolhas pessoais, sociais e históricas, que sintetizam estilos de composição (DONDIS, 2000).

Observam-se nestas ilustrações (Figuras 1 a5) dois conjuntos de técnicas: um que privilegia a harmonia, outro que privilegia o contraste. O primeiro conjunto (equilíbrio, unidade, singularidade, estase, simetria, profundidade e agudeza) costuma ser utilizado, segundo Dondis, pelos estilos ditos clássicos. O “clássico”, inicialmente concebido pelos gregos antigos, busca idealizar a natureza até a supra-realidade através da perfeição matemática, cujas formulações seriam um meio de “expressar a Verdade”. (DONDIS, 2000:173). Isto parece refletir a similaridade da forma conservadora do retrato com a configuração “clássica” da ilustração de personagem de RPG. O retrato como gênero pictórico é fruto do ambiente histórico-cultural renascentista onde a contenção e o domínio das emoções tornaram-se convenções e regras sociais a partir das quais “[...] estabeleceu-se a noção de ambigüidade das

posturas e gestos que passaram a ser exibidos nos retratos e configuraram a morfologia deste gênero pictórico” (CIPINIUK, 2001:24). Exigia-se a circunspeção e o recato, reforçando uma “estética objetiva onde a percepção uniforme da composição impunha a unidade, síntese e compactação espacial” ao mesmo tempo que “[...] propunha-se ambigüamente a descontração e a concentração, efeitos graves e afáveis” (CIPINIUK, 2001:24).



Figuras 1 a 5: Exemplos de convenções compositivas das ilustrações de personagem de RPG. (1) A configuração é sinóptica, unitária, singular e não-linear; orientação vertical; enquadramento neutro (*eye-level shot*, plano americano ou geral); localização centralizada, equilíbrio simétrico ou assimétrico; movimento sutil, tendendo para estase. (2) Perspectiva, proporção e formato tendem para exagero, distorção e complexidade (ângulos agudos e diagonais são freqüentes, conferindo “tensão”). (3) A linha une espontaneidade e agudeza (contraste entre “organicidade” e sensação de “auto-confiança” da figura heróica). (4) A iluminação tende para a artificialidade e ênfase (dramaticidade). (5) Cores e texturas são profusas e variadas (ornamentalismo). Segundo Grant & Tiner, 1996.

Onde a ilustração fantástica e, conseqüentemente, a ilustração de personagem se afastam do retrato tradicional é na utilização das técnicas de exagero e, por vezes, de distorção da dimensão e da proporção. Abandona-se aqui a contenção e a ambigüidade de expressões e gestos do retrato moderno em favor de uma exacerbação dos sentimentos mais óbvios da personagem retratada, caracterizando o conjunto de técnicas que privilegia o contraste (exagero, distorção, profusão, ênfase, variação) de acordo, segundo Dondis, com os estilos ornamentais. “Os efeitos grandiosos que [o ornamentalismo] pode produzir constituem um abandono da realidade em favor da decoração teatral e do mundo da fantasia.” (DONDIS, 2000:176). Fica clara nesta afirmação a relação da arte fantástica com o ornamentalismo que também caracteriza a composição da ilustração de personagem de RPG.

Para que serve este tipo de ilustração (So)? Esta ilustração é projetada para descrever uma mensagem: a idéia de uma personagem, ou seja, um indivíduo com personalidade, história de vida, características físicas, etc., associado a conceitos genéricos e abstratos como classe, raça, ambientação. Elas servem como exemplos para construção das personagens dos jogadores ou para uso imediato deles. Da mesma forma que na literatura, a identificação narrativa se dá através das personagens. A personagem de RPG é essencialmente uma figura heróica. O herói e a heroína no RPG são aquelas personagens que proporção alguma mudança estrutural ou de paradigma para alguma situação da ambientação, e que exercem algum tipo de função heróica. Segundo a conceituação do *Livro do Jogador de Advanced Dungeons and Dragons* (TSR, EUA, 1978), “Lutador, mago, clérigo e ladrão são as classes padrão. São arquétipos históricos e lendários comuns a diferentes culturas. Deste modo, são apropriados para qualquer tipo de campanha de *AD&D*.” (*Advanced Dungeons and Dragons: Player’s Handbook*, 1989:25. Tradução minha.). As “classes” do *AD&D*, aqui mencionadas, acabaram se tornando uma espécie de padrão para os tipos de personagens de todos os outros RPGs, muito provavelmente devido ao fato deste ter sido – e continuar sendo – o RPG mais popular do mundo desde seu lançamento em 1979. Neste artigo, parto, portanto, deste conceito para organizar metodologicamente as funções heróicas das personagens e introduzo pequenas modificações de modo a tornar as “classes” mais abrangentes em relação a ambientações tão diferentes entre si. São as seguintes as modificações:

Classe Guerreira: abrange as ocupações genéricas relacionadas a quaisquer tipos de combate (bélicos, atléticos, de caça, etc.). São as personagens que vivem, por dinheiro, prazer ou ideal, do combate armado e/ou desarmado e do conhecimento tático e estratégico – soldados, mercenários, paladinos, rastreadores, mateiros, cavaleiros, policiais, lutadores, gladiadores, bárbaros, etc.

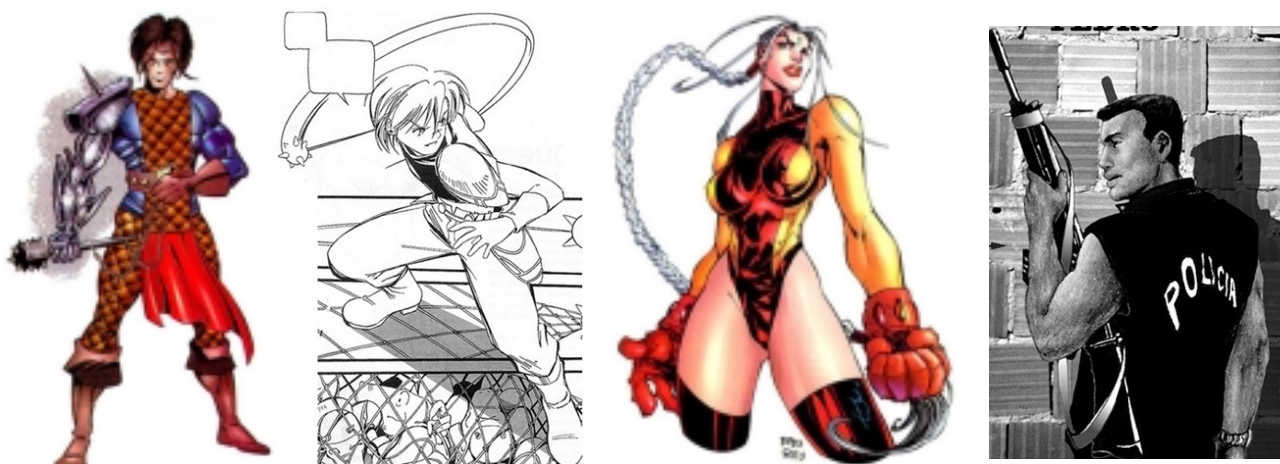
Classe Sacerdotal: aqui, incluí, além das profissões religiosas, todas aquelas que tivessem alguma participação política e/ou social. Uma boa justificativa para esta inclusão encontra-se na associação entre ritual e identidade grupal, como defendida por Coelho (*In: JOBIM E SOUZA*, 2000:29-30). São as personagens detentoras de sabedoria moral (*ethos*) e espiritual, guardiãs da ordem social, protetoras e curandeiras do corpo e da psique – druida, clérigo, monge, médico, curandeiro, xamã, político, jurista, psicólogo, assistente social, etc.

Classe Mágica: aqui estão, além dos tradicionais usuários de magia, todas as ocupações profissionais relacionadas à produção de conhecimento intelectual. Esta inclusão foi baseada na *Teoria da Magia* desenvolvida por Durkheim (1912) e por Weber (1922), como apresentada por Boudon (1995:536-540). São as personagens criadoras e transmissoras do conhecimento (*logos*) sob a forma de magia, ciência, tecnologia ou filosofia – feiticeiro, alquimista, sábio, intelectual, professor, cientista, tecnólogo, etc.

Classe Mensageira: originalmente está incluída na classe ladina. Entretanto, em muitas ambientações, principalmente nas modernas e futurísticas, esta classe emerge como autônoma, sobretudo devido à mudança de *status* dos artistas e comunicadores em geral, de profissões anônimas e muitas vezes marginais para ocupações de grande influência social; vários historiadores e teóricos da arte sustentam esta visão, entre eles Hauser (1998). São os emissores de relatos, formadores de opiniões, estimuladores dos sentidos (*aesthesis*), em geral portadores do acesso ao simbólico e ao imaginário – bardo, artista, profeta, jornalista, etc.

Classe Ladina: aqui permanecem as ocupações genéricas consideradas à margem – legal ou costumeiramente – da ordem social, geralmente associadas à transgressão e à rebeldia. São as personagens que ludibriam, seduzem, transgridem, manipulam por dinheiro, prazer ou ideal – ladrão, prostituto, mendigo, pirata, espião, *hacker*, terrorista, etc.

Como é descrita a mensagem (So)? A imagem fantástica tem muitos elementos de observação do real (desenho anatômico, perspectiva, iluminação, etc.), mas é fundamentalmente conceitual. Se estamos diante de um “retrato conceitual”, precisamos antes de mais nada observar que conceitos estão sendo descritos, ou retratados. Parece evidente que a “classe” é fundamental na caracterização. A partir dela serão definidas anatomia, postura, vestuário (Figuras 6 a 9). Eu arriscaria pensar que até a história e a personalidade sejam dependentes da função heróica.



Figuras 6 a 9: Exemplos de convenções iconográficas. (6) Caracterização e anatomia partindo da individualização de “clichês” genéricos faciais (no exemplo, rosto largo e quadrado) e corporais (no exemplo, quadrada e musculosa) que evocam atributos de personalidade e função heróica. (7) Linguagem corporal exagerada, como na atuação de palco; a arte fantástica é uma arte de performance, fornecendo ao espectador “pistas”, não “imposições” da realidade. (8) Vestuário e equipamento: “O modo como alguém está vestido fornece pistas evidentes sobre o tipo de ofício que esta pessoa normalmente exerce” (GRANT & TINER, 1996:55. Tradução minha). Obviamente cada tipo de vestuário apresenta-se de acordo com a ambientação do jogo (no exemplo, lutadora de ficção-científica). (9) A cenografia: quando presente, atua tanto como fonte de contextualização da personagem na ambientação, quanto como um reforço de suas características psicológicas. Elementos da paisagem e da arquitetura, aliados à iluminação e perspectiva, são comumente manipulados de modo a transmitir sensações como medo, opressão, fúria, tristeza, sensualidade, ascetismo, etc. Segundo Grant & Tiner (1996).

Chegamos ao conteúdo. Qual é a idéia de gênero que estas imagens evocam [(Se/So)/So]? Uma contagem de personagens disponíveis nas publicações brasileiras de RPG revelou que, apesar de minoria na função (lembramos que, neste caso, o “artista” não é associado à transgressão – esta seria mais a função do Ladino – mas à produção e transmissão do “belo”). Some-se a estes resultados, as seguintes informações: é dado que existe um senso comum de que a maioria dos jogadores de RPG é masculina (observação em eventos, lojas e cartas de leitores para a revista *Dragão Brasil*); e é fato a quantidade de autoras (2 em no mínimo 10) e ilustradoras (3 em no mínimo 10) no RPG brasileiro.

“Moças heróicas e bonitas para deleite de rapazes”: um mito? Estas ilustrações evocam para mim, enquanto sujeito psicológico e social, uma idéia de masculino e feminino baseada em estereótipos que buscam atender a uma suposta demanda de um público majoritariamente masculino sobretudo se comparadas à representação proposta pela nova edição do RPG *Dungeons and Dragons*, segundo o depoimento via *e-mail* de Beverly

Marshall Saling, ex-membro do staff de produção da Wizards of the Coast, editora do jogo: “[...] Nós discutimos a padronização dos documentos, examinamos vários exemplos, e conversamos sobre como elementos tais como vestuário, expressão facial e postura levariam uma obra a ser vista como sexista [...]” (SALING, mireldis@netscape.net, 1 dez. 2000. Tradução minha). Além disto, o editorial da revista *Dragon*, divulgadora oficial deste jogo, nomeia um dos vários clichês que assombram o RPG com gênero: “*Warrior Vixens clad in chainmail bikinis*” (“Guerreiras machonas metidas em biquínis de cota de malha”).

Vamos ver quais são os conceitos [So] que se apropriam dos signos visuais, tornando-os significantes, ou fôrmas de representação (Figuras 10 a 12). Começamos pela tradução do clichê feminino proposto pela revista *Dragon: Warrior*, guerreiro ou guerreira. *Chainmail*, cota de malha; segundo o dicionário Aurélio, “Cota: [...] S.f. 1. Armadura de couros retorcidos ou de malhas de ferro, que cobria o corpo. [...]”. *Vixen*, segundo o dicionário Websters, “*Vixen: fem. of fox; 1. a female fox; 2. a shrewish ill-tempered woman.*” (raposa fêmea, mulher intratável). *Bikini*, segundo o dicionário Aurélio, “[...] s.m. 1. maiô [q.v.] de duas peças de dimensões bastante reduzidas. 2. Calcinha que parte dos quadris.” Seria este termo uma referência irônica à personagem *Red Sonja* (Sonia Ruiva ou Sonia Vermelha), coadjuvante na série de quadrinhos *Conan, the Barbarian*, de Robert E. Howard, criada na década de 1930 nos Estados Unidos e retomada pela Marvel Comics na década de 1980)?

“Os quadrinhos nasceram na virada do século, um gênero feito por homens para homens, e por isso mesmo um retrato fiel do imaginário masculino sobre as mulheres nos últimos cem anos. Até hoje o papel principal das personagens femininas é excitar os leitores com seus corpos feitos de encomenda para o gosto de cada época.” (PARANHOS, 1999: 94). Para exibir esta anatomia, nada mais apropriado do que um “duas-peças de dimensões bastante reduzidas”. E para combinar com agressividade, melhor ainda se se tratar de uma lingerie sexy. Em seu livro *Fetichismo: moda, sexo e poder*, a historiadora Valerie Steele (1997) faz um ensaio crítico sobre o dito “fetichismo” na moda, em que determinados vestuários associam, numa espécie de ritual, sexo e dominação. A autora descreve os elementos deste tipo de vestuário sempre fazendo referência à dominação, seja pela punição, seja pela disciplina, seja pelo jogo de esconder-revelar. Sensualidade + agressividade: seria o duas-peças de cota de malha uma alusão à roupa íntima fetichista?

E os clichês masculinos? Em livro sobre arte fantástica voltado para profissionais de ilustração, John Grant e Ron Tiner (1996) freqüentemente referem-se à personagem Conan, de Robert E. Howard, para exemplificar métodos e técnicas de ilustração fantástica, sobretudo no que diz respeito à caracterização de guerreiros. “Na fantasia moderna, um bom exemplo de uma forma radical de herói bárbaro é Conan, que já foi representado em diversos livros, filmes e quadrinhos e já inspirou uma série de imitações.” (SUCKLING, 1987:15. Tradução minha.).

Conan teria todos os atributos mais importantes para um herói que combate as “forças do mal”: a força, a auto-suficiência e um desprezo pela morte não-honrada (nas versões jovem ou ladina, a agilidade e a espreiteza). Mas, apesar de “combater o Caos”, o herói bárbaro vive no caos e esta é a razão de sua existência. Para conter seus “heróis selvagens”, a era medieval inventou a Cavalaria. Entretanto, a principal batalha do cavaleiro é contra seu próprio caos. Enquanto o bárbaro considera natural viver no limiar entre ordem e caos, o cavaleiro toma este limiar o dilema que dita sua condição heróica.

Numa civilização urbana e teoricamente controlada, a figura do “bárbaro” parece soar como um oásis de liberdade e espontaneidade masculinas. O mundo “civilizado” pode ser um misto de bênção e maldição uma vez que a “segurança” representa, freqüentemente, um tolhimento de oportunidades. Conan, neste contexto, corporifica, mais do que os mitos originais em que é baseado, a frustração do “bárbaro” que só tem utilidade em situações de guerra (SUCKLING, 1987:20). Não é então de se estranhar a quantidade de heróis contemporâneos com vida dupla. Em seu ensaio sobre o *catch* (também conhecido como Luta-livre e *Wrestling*), Barthes (1999:11-20) traça um paralelo entre os mitos evocados nas diversas formas de teatro popular da antigüidade e as personas encarnadas pelos lutadores no ringue: a “Eterna Luta entre o Bem e o Mal”. Deste modo, numa sociedade “segura” e “pacífica”, complexificada por leis e teorias, o “bárbaro” sobe ao ringue para executar suas “danças de guerra”. Nesta “arte da guerra”, o cinturão de premiação da Luta-livre poderia ser um elo de ligação entre o poder bélico do bárbaro, livre e selvagem, e o campeão “civilizado”; e o uniforme militar evoca a armadura reluzente daquele que vive sob estritos códigos de honra para controlar seu próprio caos.

No mesmo livro já citado anteriormente, John Grant e Ron Tiner (1996) alertam o ilustrador sobre a caracterização de “Mago”: “[...] Lembre-se que as convenções governam amplamente sua visão de personagens de espada e magia [fantasia] - não há prêmios para a originalidade neste contexto. Manto, barba, magreza e idade avançada, todos se combinam para representar ‘mago’.” (GRANT & TINER, 1996:105. Tradução minha.). Neste momento, é importante ressaltar que o cenário de fantasia do primeiro RPG

propriamente dito, *Dungeons and Dragons*, foi inspirado na obra do lingüista britânico J.R.R.Tolkien (anos). Vejamos, a seguir, um trecho do livro *The Lord of the Rings*:
 “No final da Segunda semana de setembro, chegou uma carroça [...]. Um homem velho a guiava sozinho. Ele usava um chapéu azul pontudo, uma longa túnica cinza e uma estola prateada. Tinha uma longa barba branca e sobranceiras espessas que saltavam para fora do chapéu. [...] Aquela era a marca de Gandalf, obviamente, e o velho era Gandalf, o Mago [...]” (TOLKIEN, (1954); 1988:37. Tradução minha.).

É bom lembrar que mantos, túnicas, robes, hábitos fazem parte da indumentária sacerdotal até os dias atuais, evocando qualidades como ascetismo, sobriedade, intelectualidade, às vezes até uma “aura de mistério”. Qualidades aplicáveis àquele que lida com o conhecimento, seja científico, seja místico – talvez por isso o jaleco do “cientista louco” seja tão insistentemente presente nas produções “pulp”. Seria interessante, neste momento, relembrar a classificação dos papéis heróicos sacerdotal e mágico. Seria lícito sugerir uma insistência imaginária na relação entre ciência e magia como formas de explicação de fenômenos naturais e humanos e na relação entre aquele que detém este tipo de conhecimento e sua capacidade de organizar a sociedade?

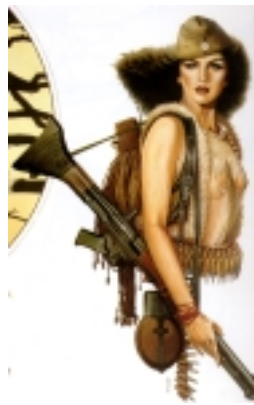


Figuras 10 a 12: As “fôrmas” [(Se/So)] dos estereótipos, construídas com as convenções gráficas (composição e iconografia) da ilustração de personagem de RPG. (10) *Barb Wire*, (11) *A Força em Alerta*, (12) *Doutor Estranho*.

Estas fôrmas evocaram para mim, respectivamente, as formas da voluta, do pedestal e do fuste de uma coluna em estilo arquitetônico maneirista ou barroco (ÁVILLA *et al*).

Eu sei, mas mesmo assim...

Antes de começar a concluir qualquer coisa, gostaria de enfatizar que estamos tratando aqui de imaginário. Portanto, não quero perder de vista o conselho de Barthes de “não criar outro imaginário, tolo e pedante” sobre figuras que já são do imaginário. Vou propor aqui algumas leituras, ressaltando a abordagem que guia toda esta análise - a de não ter um propósito hermenêutico de revelar uma verdade, o que seria, em um trabalho qualitativo e subjetivo como este, nada além de impor mais um imaginário tolo e pedante. Tomemos como ponto de partida a ilustração de Bill Siekwicz mostrada na figura 13. Na legenda, Grant e Tiner (1996:118) destacam as formas quadrangulares que circundam a figura de Conan em contraste com as formas curvilíneas que circundam a mulher. Na figura 10, a fôrma feminina (voluta: circular/sinuoso = feminino = ornamental) na função heróica evoca um “capricho” narrativo e uma “concessão” (vá à luta, mas não deixe de ser bela). Nas figuras 11 e 12, respectivamente, as fôrmas masculinas (pedestal e fuste: quadrangular/retilíneo = masculino = estrutural) seriam as sustentadoras “naturais” da narrativa épica. Tenhamos em mente que o sinal (=) aqui não representa uma situação de “real”, mas de imaginário: está no lugar de um fenômeno psicológico e social chamado linguagem onde as “colas imaginárias” acontecem. Assim, circularidade não é, por exemplo, associado à feminilidade por conta de algum fenômeno natural, místico ou a priori, mas sim por fenômenos históricos - as escolhas históricas que constroem os mitos, segundo Barthes (1999).



Figuras 13 a 15: Exemplos de associação estereotípica de significados a certas composições visuais. (13) Conan. Ilustração sem data de Bill Sienkiewicz para uma capa de quadrinhos (In: GRANT & TINER, 1996:118). (14) *The Partisan*. Ilustração de Chris Achilleos (1982, In: ACHILLEOS, 1990:101). (15) Ilustração sem título e data de Henry Flint (In: GRANT & TINER, 1996:86).

Utilizando a mesma ilustração da figura 13 como referência, suponhamos agora a “cola imaginária” em elementos da mensagem visual. Podemos sugerir uma primeira “cola” entre as posturas e caracterização das personagens e suas funções narrativas. Ele, Conan, é representado entronizado, trajando vestimentas e portando objetos que indicam uma função heróica guerreira. Sua representação, além de “dominar” a composição, “domina” sua função heróica de guerreiro e líder. Deitada aos pés dele, a figura feminina evoca talvez a sensação de alguém que não precisa se preocupar com decisões ou projetos. Segundo Simone Formiga (2001:10-11), “A mulher representada deitada ilustra seu ‘papel decorativo’, enquanto sonha, entrega-se aos sonhos masculinos.” Para a autora, existiria uma relação histórica entre esta representação e a situação de objeto passivo de contemplação. A sensação de passividade parece ser reforçada pela ausência de nome e de objetos ou vestuário que indiquem qualquer função heróica. Neste trabalho, entretanto, estamos falando da “concessão”: a figura feminina exercendo a função heróica. Por mais que possa sugerir um “capricho” na narrativa épica, a “*Barb Wire*” não se permite uma atitude de objeto passivo de contemplação: ela “vai à luta”. Mas, como não deve deixar de ser bela, ela então “obriga” o espectador a contemplá-la.

A “Bela que obriga” sugere uma segunda “cola imaginária” entre o poder através do sexo e o exercício da função heróica, que se expressa na iconografia “fetichizada”. Na legenda da ilustração “*The Partisan*” (figura 14), o próprio autor sugere a presença da fetichização ao reconhecer que “**sabe** que uma *partisan* dificilmente se pareceria com esta, **mas mesmo assim**” quis representá-la “glamourosa com *Hollywood* o faria”.

Analogamente, a figura masculina se “fantasia” não de “*Dominatrix*”, mas de “Conan Rei”, ao cobrir-se de “exageros iconográficos” que evocam o poder não na esfera sexual, mas na da violência, conforme Grant e Tiner (1996:76) ao sugerirem que o ilustrador retrate o guerreiro sem medo de exagerar, dando-lhe tantas armas que lhe seria difícil ficar de pé se tivesse que carregá-las no mundo real (figura 15); ou na esfera da sabedoria, referente ao clichê do “mago” circunspecto, mesmo sabendo que nem todo mago seria igual. Entretanto, em contraste com a representação feminina, a função heróica parece ser fundamental na escolha entre os dois estereótipos masculinos. Nas ilustrações de personagem de RPG, nota-se uma certa preferência pela fôrma “A Força em Alerta” para as classes guerreira e ladina e pela fôrma “Doutor Estranho” para as classes sacerdotal e mágica, podendo a classe mensageira oscilar entre as duas fôrmas.

Apesar da diferença em relação às funções heróicas, a lógica do “eu sei, mas mesmo assim...” parece ser um ponto de encontro no tratamento visual entre figuras feminina e masculina. A fôrma de representação visual da figura feminina heróica atenderia a uma condição de objeto de desejo sexual de um “espectador ideal”, enquanto que as fôrmas de representação visual da figura masculina heróica atenderiam uma condição de objeto de identificação, ou pela via da agressividade ou pela via da sabedoria, respectivamente, com este mesmo “espectador ideal”. Poderíamos sugerir uma ponte entre a figura feminina como “capricho” e “concessão” na narrativa épica e o objeto de desejo de um “espectador ideal” e entre a figura masculina como “sustentação” desta narrativa e o objeto de identificação com este mesmo espectador. Se por esta ponte fizermos passar o conceito de personagem como elemento de identificação do usuário com a narrativa, esbarraremos no senso-comum do meio de RPG de que a maioria dos jogadores é masculina.

Testemunhamos, talvez, pela necessidade de atender - ou criar - estes desejos, uma série de mecanismos de apropriação: a representação visual pelo discurso fetichista e este, por sua vez, pelo discurso do mercado, investindo na comercialização através da sedução. São três “achatamentos” míticos que ressaltam, como propõe Barthes (1999), a responsabilidade da forma, no caso, estereotípica, no processo de significação. Resta saber se o *design* está disposto a dividir esta responsabilidade.

Bibliografia

- ÁVILA, Affonso; GONTIJO, João Marcos Machado *et* MACHADO, Reinaldo Guedes. **Barroco Mineiro: Glossário de Arquitetura e Ornamentação**. São Paulo: Fundação João Pinheiro, Fundação Roberto Marinho, Companhia Editora Nacional, 1980, pp. 135, 136, 138, 148 e 181.
- BARTHES, Roland. **Aula**. Tradução e Posfácio Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 1977.
- _____. **Mitologias**. Tradução Rita Buongermino e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, (1957) 1999, 10ª. ed.
- BETTOCCHI, Eliane. A Sintaxe Visual no Role-playing Game. *In: Estudos em Design*, v. 8, n. 3. Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design do Brasil, mai. 2001.
- BOMFIM, Gustavo. **Teoria e Crítica do Design**. Apostila de Aula, 2000, 22fl.
- BOUDON, Raymond. **Tratado de Sociologia**. Tradução Teresa Curvelo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1995, pp. 536-540.
- CIPINIUK, Alberto. A Forma Conservadora do Retrato. *In: Pendurando Cabeças*. Texto inédito, 2001, 36 p.
- COELHO, Luiz Antonio L. A repetição na cultura. *In: JOBIM E SOUZA*, Solange (org.). **Mosaico: Imagens do Conhecimento**. Rio de Janeiro: Marca d'Água, 2000, pp. 27-38.
- _____. **Texto sobre Apreciação do Meio Ótico/Eletrônico**. Apostila de Aula, [199-], 2fl.
- COOK, David. **Advanced Dungeons & Dragons: Player's Handbook**. Lake Geneva: TSR, 1989, 2nd ed., pp. 25 e 46.
- DONDIS, Donis A. **A Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- FORMIGA, Simone. **Por baixo da roupa de baixo**. Dissertação de Mestrado em Design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2001, pp. 10-11.
- GRANT, John & TINER, Ron. **The Encyclopedia of Fantasy and Science Fiction Art Techniques**. Philadelphia: Running Press Book Publishers, 1996.
- HAUSER, Arnold. **História Social da Arte e da Literatura**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- PALADINO, Lara. *In: Dragão Brasil*, número 35. São Paulo: Trama Editora, [199-], p. 16.
- PANOFSKY, Erwin. **Significado nas Artes Visuais**. Tradução de Maria Clara F. Kneese *et* J. Ginsburg. São Paulo: Perspectiva, (1955) 1991, 3ª ed, pp. 11-87.
- PARANHOS, Neuza. Mulheres em Quadrinhos. *In: Marie Claire*. [S. l.: s. n.], jun. 1999, pp. 94-98.
- PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (RPG)**. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.
- STEELE, Valerie. **Fetichismo: Moda, Sexo e Poder**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997, il.
- SALING, Beverly Marshall (mireldis@netscape.net) **Re: [Beverlys contact info]**. E-mail para ELIANE BETTOCCHI (bettochi@marlin.com.br) [mensagem capturada em 1 dez. 2000].
- SUCKLING, Nigel. **Heroic Dreams**. Limpsfield: Dragon's World, 1987, pp. 15-74.
- TOLKIEN, J. R. R. **The Lord of the Rings**. London: Unwin Hyman Limited, 3rd ed., (1954) 1988, p. 37.
- TWYMAN, Michael. The Graphic Presentation of Language. **Information Design Journal**, vol.3 (1). Stony Stratford: Grillford Ltd, 1982, pp. 2-22.

Fontes das Imagens:

- ACHILLEOS, Chris. Partisan. *In: ACHILLEOS, Chris et SUCKLING, Nigel. Medusa*. Limpsfield: Dragon's World Ltd., 1990, il., pp. 101.
- ANDRADE, Flavio, BETTOCCHI, Eliane *et* KLIMICK, Carlos. **Era do Caos 1.5**. Rio de Janeiro: Akritó Editora, 1998, p. 51.
- _____. **Noturnos**. Rio de Janeiro: Akritó Editora, 1997, il., sem paginação.
- ARKAM. *In: Dragão Brasil*, n. 45. São Paulo: Trama Editora, 1998, p. 36.
- CASSARO, Marcelo. Tormenta. *In: Dragão Brasil Especial*, n. 18. São Paulo: Trama Editora, 2000, pp. 6, 26, 27, 37, 38, 48 e 128.
- FLINT, Henry. Sem Título. *In: GRANT, John & TINER, Ron. The Encyclopedia of Fantasy and Science Fiction Art Techniques*. Philadelphia: Running Press Book Publishers, 1996, p. 86.
- GLADIADORA. *In: Dragão Brasil*, n. 55. São Paulo: Trama Editora, 1999, encarte.
- KILLBITE. *In: Só Aventuras*, n. 9. São Paulo: Trama Editora, [199-], encarte.
- LISANDRA. *In: Dragão Brasil*, n. 44. São Paulo: Trama Editora, 1998, p. 38.
- OGRESA. *In: Dragão Brasil*, n. 53. São Paulo: Trama Editora, 1999, encarte.
- SENSEI. *In: Dragão Brasil*, n. 51. São Paulo: Trama Editora, 1999, encarte.
- SIENKIEWICZ, Bill. Conan. *In: GRANT, John & TINER, Ron. The Encyclopedia of Fantasy and Science Fiction Art Techniques*. Philadelphia: Running Press Book Publishers, 1996, p.118.