



## FANTASIA ANTROPOFÁGICA?

O cenário Terra Nova busca construir uma relação metafórica/alegórica da colonização geográfica de um continente, com sua colonização "simbólica", especificamente no que diz respeito à ambientação concebida pelo lingüista britânico J.R.R. Tolkien, a qual veio a ser a fonte de inspiração para o cenário do primeiro RPG, *Dungeons & Dragons*, e para tantos outros. Assim, a Terra Nova, o "novo continente", seria uma metáfora para o conceito de "fantasia medieval" (uma colagem de diversas referências) que se desenvolveu no RPG, a partir da Terra Média (*Middle Earth*), o "velho continente", que seria a representação das origens deste conceito de "fantasia medieval".

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, ambientada em um cenário de fantasia.

Mas, o que é um "cenário de fantasia"? Na segunda edição da versão avançada de *Dungeons & Dragons (AD&D)*, não existe uma definição de fantasia. Parte-se do pressuposto que todos sabem:

*After creating your character's ability scores, you must select a player character race. This is not a race in the true sense of the word: caucasian, black, asian, etc [SIC]. It is actually a fantasy species for your character – human, elf, dwarf, gnome, half-elf or halfling. (COOK, 1989:20).*

Aportando em terras tupiniquins, a definição do RPG *Tagmar* parece tornar a fantasia menos obscura:

Tagmar não é só o nome do jogo, mas também do lugar onde vivem e onde atuarão os personagens do grupo, um mundo ao mesmo tempo muito semelhante e muito diferente do planeta Terra que conhecemos, onde a magia é uma realidade do cotidiano e onde convivem raças, povos e monstros míticos. (SILVA *et al*, 1991:2).

Quais raças? "O jogador pode pertencer a uma raça que não humana (Pequeninos, Anões, Elfos e Meio-elfos)." (SILVA *et al*, 1991:2).

Este "cenário de fantasia" parece ser uma releitura da obra de J.R.R. Tolkien:

(Da carta 211, a Rhona Bear)

*I have, I suppose, constructed na imaginary time, but kept my feet on my own mother-earth for place. I prefer that to the contemporary mode of seeking remote globes in 'space'. However curious, they are alien, and not lovable with the love of blood-kin. Middle-earth (o termo: nota nossa) is not my own invention. It is a modernization or alteration (NED 'a perversion') of an old*



*word for the inhabited world of Men, the oikoumenê: middle because thought of vaguely as set amidst the encircling Seas and (in the northern imagination) between ice of the North and the fire of the South. O. English middan-geard, medieval E. midden-erd, middle-erd. Many reviewers seem to assume that Middle-earth is another planet!* (TOLKIEN, Apud: PORTINARI, 2003:17).

Robin Law, game designer dos EUA, observa que os RPGs costumam buscar referências em outros produtos da mídia de massa como filmes, seriados, histórias em quadrinhos, animações etc. Law responde a crítica sobre a forte presença de clichês e estereótipos em cenários e enredos de RPG com o conceito de fantasias pré-existentes "Quanto mais o cenário se parecer com algo que eles (os jogadores) já conhecem do entretenimento popular, mais provável se torna que eles consigam se valer de uma fantasia pré-existente que sempre tenham querido exercer." (LAW, 2002:9). Em um cenário de ficção científica um jogador que gosta muito do personagem Sr.Spock de Jornada nas Estrelas pode criar um personagem similar para se divertir. Em um cenário medieval, uma jogadora pode interpretar uma personagem inspirada em Joana D'Arc ou Robin Hood. A atração também pode ser por um estilo de história, resolver um mistério ou um crime como num romance policial, desfrutar uma aventura emocionante como num thriller. Personagem, cenário ou enredo, tratam-se de fantasias que os jogadores já possuíam, fantasias pré-existentes que, de alguma forma, agora podem vivenciar via RPG.

Defendemos, assim, que a narrativa atua como o encontro lúdico de diversos saberes na medida em que este lúdico remete ao jogo do "faz-de-conta", acionando fantasias pré-existentes que geram interesse, identificação e afeto (no sentido geral de resposta emocional, não necessariamente prazerosa), e transformando tais fantasias na Fantasia, segundo J.R.R. Tolkien (1966), a atividade humana de representar, por meio da arte, aquilo que não existe no "mundo primário", cotidiano, criando "mundos secundários" tão narrativamente consistentes que se tornam críveis. J.R.R. Tolkien, lingüista britânico, foi autor de vários textos literários entre eles a série O Senhor dos Anéis (*The Lord of the Rings*, 1954/1988; Unwin Hyman Lt), principal fonte de inspiração para a ambientação do primeiro RPG publicado, Dungeons and Dragons (EUA, 1974).

Segundo Portinari (2003), Imaginário para Tolkien é a própria Imaginação: a atividade humana de "representar" que alcança sua melhor expressão a serviço da Fantasia, por meio da criação de um "Mundo Secundário". Para Tolkien (1966) a arte é o elo operativo entre Imaginação e o produto final, que ele chama de "sub-criação" em virtude da formação católica ("Criação" é um ato de Deus; o ser humano só pode "sub-criar"). O universo que envolve a criação do "mundo secundário" apresentado por Tolkien em suas obras de ficção engloba ainda outros elementos da sua vida pessoal, como interesses em diferentes áreas de conhecimento, principalmente as línguas, a botânica, a caligrafia e os contos-de-fada.



A palavra escolhida por Tolkien para abarcar tanto a arte criativa (entendamos daqui para diante que "criativo" para nós é "sub-criativo" para o autor), quanto o estranho e o maravilhoso derivados da faculdade de imaginar, é "Fantasia". Fantasia passa a ser, deste modo, a mais alta criação artística: a representação daquilo que não existe no "Mundo Primário" (por oposição a "Mundo Secundário", o mundo banal, rotineiro).

O Mundo secundário é alcançado pela suspensão voluntária do descrédito (willing suspension of disbelief), exercício em geral mais fácil para crianças. Operação que no adulto moderno resvala, por força cultural, na confusão entre Fantasiar e Sonhar, mas enquanto no Sonhar normalmente não há arte no sentido de elo operativo aqui descrito, a Fantasia é uma atividade racional. Construir um Mundo Secundário capaz de evocar a crença literária (literary belief) é, para Tolkien, tarefa artística das mais difíceis e requer muito trabalho e pesquisa e uma busca quase heróica para conferir ao fantástico uma consistência de realidade.

Fantasiar é ser bem sucedido em fazer ou vislumbrar outros mundos. Não mundos possíveis, mas mundos desejáveis. Tolkien não desejou viver as aventuras de Alice, elas apenas o divertiram. Mas as antigas lendas do Rei Artur e as sagas nórdicas despertaram-lhe o desejo. O dragão tem, para ele, a marca de Faërie: "I desired dragons with a profound desire." (TOLKIEN, 1966:64). Não, obviamente, na vizinhança da sua casa, ameaçando sua integridade, mas na Fantasia, a permissão de vislumbre de "Outros-Mundos", quaisquer mundos que dragões habitassem. O "drama faérico", para Tolkien, é aquele que pode produzir Fantasia com realismo, cujo resultado é a suspensão da descrença, permitindo a imersão "corporal" no Mundo Secundário. Para Tolkien essa é a arte élfica, melhor expressa pela palavra Encantamento.

Tal processo não ganha força, entretanto, sem aquilo que o autor chama de recuperação histórica da fantasia: nem abandonar o passado, nem mitificá-lo: "Recovery (which includes return and renewal of health) is a re-gaining - regaining of a clear view." (TOLKIEN, 1966:77). Podemos exemplificar este processo de criação poética na entrevista veiculada no Youtube com o escritor norte-americano George R.R. Martin, autor da série de livros *Songs of Fire and Ice*, transposta para a série televisiva *Game of Thrones*, na qual menciona como suas fantasias se converteram em narrativas (In: BIENIA, 2012; <http://bienia.wordpress.com/2012/07/23/what-is-role-playing-as-a-state-of-mind/>) e mundo secundário, ou seja em Fantasia, segundo Tolkien, criação que tem sido capaz de mobilizar vários sujeitos em suas próprias atividades fruidoras e criadoras.

Assim como J.R.R. Tolkien, Gary Gygax & Dave Arneson (autores do RPG *Dungeons&Dragons*), George R.R. Martin, J.K. Rowlings, Machado de Assis, Guimarães Rosa e tantos outros criadores de mundos secundários, aquele que joga e/ou cria um RPG também faz uma recuperação histórica das suas fantasias pré-existentes, pilhando diversas fontes, para que estas venham a se converter em Fantasia, consistente e coerente, capaz de promover refigurações.



## **PREMISSAS: PILHAGEM NARRATIVA TOLKINIANA E ANTROPOFAGIA VISUAL TROPICALISTA**

O cenário Terra Nova é ser descrito, tanto verbal quanto visualmente, sob a forma de diários de viagens das personagens dos jogadores. A ideia é que se passe a sensação de construção, como se o cenário fosse ganhando contornos conforme vai sendo explorado (inclusive no sentido de viagem exploratória, como as feitas pelos exploradores do século XIX). A partir destas descrições individuais pretende-se costurar diferentes roteiros para narrativas figuradas em diversos suportes.

Como **forma de narrativa hipertextual**, o RPG se constitui de texto verbo-audiovisual (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação das personagens pelos jogadores), onde a disponibilidade instantânea de possibilidades articulatórias permite a concepção não de uma obra acabada, mas de estruturas que podem ser re combinadas diferentemente por cada usuário. Estes elementos (ilustrações, textos, linguagem corporal e verbal) são, ou deveriam ser, "janelas" ou "**inks**" de informação para o jogador sobre o cenário onde serão construídas suas próprias histórias, e, conseqüentemente, suas próprias imagens, textos etc.

Para este cenário, os suportes são gerados pelo Design Poético [[http://historias.interativas.nom.br/designpoetico/?page\\_id=31](http://historias.interativas.nom.br/designpoetico/?page_id=31)] como hipersuportes,<sup>1</sup> em que os elementos de cada linguagem (imagens, textos, sons...) e das tecnologias (encadernação, interface, objetos etc) são projetados para atuarem como *links* cujo propósito é abrir as possibilidades para a construção de significados pelo receptor. Assim, o tratamento formal para o cenário pretende refletir sua condição de **forma-objeto** (os hipersuportes) que se relaciona com um **conteúdo-objeto** (um cenário de jogo e seus desdobramentos). A condição de "objeto" é para lembrar que tanto conteúdos como formas são pretextos para se experimentar o deslizamento dos signos dentro do contexto de uma obra coletiva que significa à medida que se constrói, que se constrói à medida que os participantes interagem.

### **Premissa narrativa: pilhagem**

Um dos recursos possíveis para costura narrativa destas descrições individuais é o da pilhagem, conforme proposto por Sonia Mota (1997). Em sendo uma forma de narrativa, o RPG possui os elementos levantados por Cardoso [(2001)] (tema, personagens, ação, tempo, espaço, ponto de vista, conflito), possuindo unidade de ação, tempo e lugar, e desenvolvendo-se através da relação de causa e efeito, etc. Entretanto, devido às suas características interativas, o RPG difere do conceito tradicional de narrativa por se tratar de uma

---

<sup>1</sup> Na a hipertextualidade, "Hiper" (Hyper), quer dizer, segundo Theodor Nelson (In: WANDELLI, 2003:39), "além de", "que se expande". O signo de pontuação mais característico do hipertexto é o link (elo, em português), o ponto de intersecção entre os "nós" textuais, a janela de acesso entre as diferentes camadas textuais e visuais.



plataforma operacional não só para contar uma mesma história de diferentes maneiras, mas para contar diferentes histórias a partir de elementos comuns: regras e ambientação.

Nos suportes de RPG, texto e imagem existem não para serem consumidos passivamente, mas para serem, “pilhados” pelo sujeito a fim de serem reconstruídos de acordo com suas experiências cotidianas, permitindo a concepção de novas imagens e novos textos e a recriação da realidade. Por exemplo, a utilização de narrativas existentes cujos eventos podem servir de "esqueleto" a ser revestido com a roupagem do cenário, como foi feito numa experiência de apropriação do livro "O Cortiço", de Aluísio de Azevedo misturado ao filme "Amarelo Manga", de Claudio Assis, para narrar uma história ambientada na cidade de Ervantes.

Pretende-se evocar esta sensação de pilhagem e colagem de referências utilizando-se também uma colagem de diferentes fontes mitológicas, sobretudo as dos povos nativo-americanos e africanos, para construção da cosmogonia do cenário. Tal colagem não será feita de modo direto, mas através da apropriação e mistura das estruturas de tais mitos. Por exemplo, alguns povos urbanos do cenário entendem "divindades" como heróis e heroínas, outrora mortais, que ascenderam e ganharam poderes sobre aspectos da natureza; este conceito de divindade é inspirado no conceito de Orixá, segundo a tradição oral.<sup>2</sup> Seguindo tal lógica, uma divindade das fontes de recursos naturais, da vida, da fertilidade, seria também responsável pela agricultura (a domesticação da terra); ou da pesca e da navegação (a domesticação da água); e assim por diante.

Em artigo publicado anteriormente (BETTOCCHI & KLIMICK, 2005), construímos uma relação entre o conceito de *jouissance* como força resultante de um processo escritural, proposto por Roland Barthes (2002) capaz de promover um deslizamento poético no jogo de inovação e sedimentação da tradição postulado por Paul Ricoeur (1983). Como exemplo deste processo escritural, propusemos o conceito de Fantasia apresentado por Tolkien. O ato de configurar, via pilhagem, qualquer um destes elementos narrativos pode ser pensado sob a perspectiva mimética de Paul Ricoeur e levado, ou não, aos extremos da Fantasia tolkiniana e da escritura barthesiana.

---

<sup>2</sup> Por ser uma tradição oral, a religião de matriz africana escapa de consensos conceituais. Por este motivo, preferimos citar como referências para o conceito de Orixá segundo o terreiro de candomblé Ilê Omin Axé Omo Erinlé, de linhagem Ketu, e o terreiro de umbanda Cabana do Pai Miguel das Almas, com influências do candomblé de Moçambique, ambos no Rio de Janeiro.



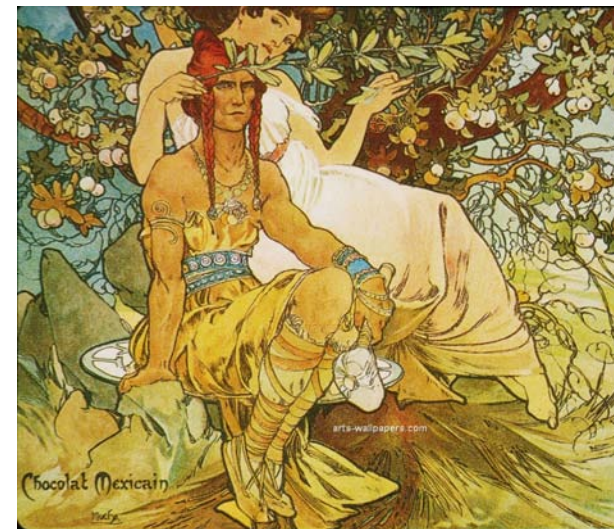
## Premissa visual: antropofagia

A concepção do elo de ligação formal entre os suportes do cenário, sua organização compositiva e estrutural, em cada um dos suportes, considera suas especificidades técnicas e materiais e sua capacidade de significar, de se relacionar com o conteúdo narrativo de modo hipertextual, ou seja, capaz de abrir vários "*links*" de informação, permitindo a abertura deste processo de significação.

A primeira poposta é utilizar a Arte Nova, ou *Art Nouveau*, como base composicional sobre a qual serão agregados outros estilos, como armorial e cordel, mangá, art naïf, indígenas, africanos, e tantos outros quanto o interesse dos jogadores. O estilo foi escolhido por evocar visualmente o conceito de fantasia de J.R.R. Tolkien, visto que Terra Nova pode ser considerado um cenário tradicionalmente definido como "fantasia medieval".

Primeiro, pela aproximação temática que não remete diretamente à mitologia, mas a uma certa idéia de mitologia, os "fragmentos poéticos e míticos das línguas desaparecidas" que dançam no imaginário uma ciranda de contos-de-fadas. Segundo, pela responsabilidade histórica que o estilo guarda em relação à arte fantástica, origem mesmo tanto do RPG quanto de sua visualidade: das linhas aparentemente inocentes do *Art Nouveau* brotam a publicidade, os quadrinhos, os cartazes, e, num futuro não muito distante, os *games*. E estas linhas levam consigo, para nossas produções de massa contemporâneas, seus "fragmentos fantásticos".<sup>3</sup>

No entanto, deve-se atentar para o alerta de Roland Barthes (1977, 1999), de que toda linguagem é um sistema de classificações, e toda classificação é opressiva, ressaltando a responsabilidade da forma – que vira fôrma.



Litogravura de Alphonse Mucha para publicidade de chocolate: índio? celta?

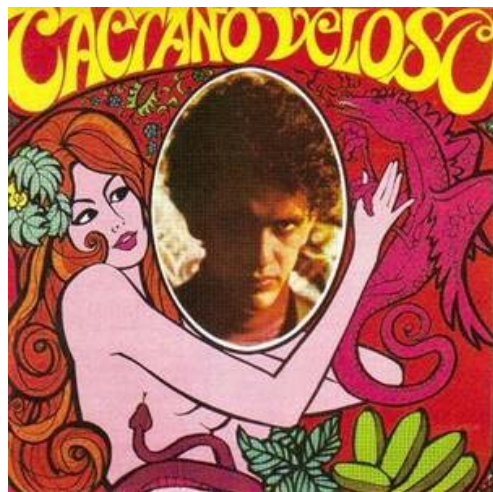
<sup>3</sup> O cenário de fantasia inspirado na obra de J.R.R. Tolkien e o tipo de produção gráfica do primeiro RPG, *Dungeons & Dragons*, nos dão uma primeira dica acerca da origem da ilustração de RPG. Pode-se notar uma grande influência dos livros ilustrados sobre fábulas e contos de fadas do final do século XIX e início do século XX, e de lendas tradicionais como as do ciclo arturiano e Carlos Magno. 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 mito e 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.





Mas se pode – e se deve – trapacear a opressão da linguagem no uso de seus códigos formais, sejam quais forem seus elementos sintáticos – letras, números, linhas e cores, movimentos, notas musicais – e aí reside a poética: o jogo com os signos e a denúncia da falsa naturalidade dos mitos e estereótipos, para escorregar de discursos engessados pelo poder para uma criação mais livre e autônoma (BARTHES, 1977, 1999).

Em 1929, Oswald de Andrade escreve o Manifesto Antropófago no qual "reelabora o conceito eurocêntrico e negativo de antropofagia como metáfora de um processo crítico de formação da cultura brasileira. [...] Como antropófagos somos capazes de deglutir as formas importadas para produzir algo genuinamente nacional, sem cair na antiga relação modelo/cópia, que dominou uma parcela da arte do período colonial e a arte brasileira acadêmica do século XIX e XX." ([http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=74&lst\\_palavras=&cd\\_idioma=28555&cd\\_item=8](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=74&lst_palavras=&cd_idioma=28555&cd_item=8) em 07/02/2013). E que ainda domina certos setores de produção visual, como das ilustrações para os meios de comunicação de massa, sobretudo os da indústria do entretenimento.



Daí, a este conceito de Fantasia, propõe-se o desafio de contaminar o colonizador pelo colonizado, e o de experimentar de fato a antropofagia, movimento tocado pelo tropicalismo, mas não de todo incorporado ao pensamento poético brasileiro - apesar de muito presente em outros setores da cultura, sobretudo a música e a street art (<http://177.71.252.105/materiacontinuum/fevereiro-2012-saga-modernista-completa-90-anos/> em 07/02/2013) - que se manifestaria não apenas na materialização coletiva de um cenário de fantasia tolkiniana, mas sim de uma fantasia europeia contaminada com nossa "tupiniquice".

Capas de discos tropicalistas: organicidade e decorativismo da arte nova com iconografia "tupiniquim".



## **FONTES**

Amarelo Manga: <http://omelete.uol.com.br/cinema/iamarelo-mangai/>

Antropofagia:

[http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=74](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=74)

Manual de Indentidade Visual Incorporais: <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/indentidade.pdf>

O Cortiço: [http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetailObraForm.do?select\\_action=&co\\_obra=1723](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetailObraForm.do?select_action=&co_obra=1723)

RPG Incorporais: <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/index.html>

Terra Nova: <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/terranova/index.html>

Tropicalismo:

[http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia\\_IC/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=3741&cd\\_idioma=28555](http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia_IC/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3741&cd_idioma=28555)

## **BIBLIOGRAFIA**

BARTHES, Roland. A Atividade Estruturalista. In: **O método estruturalista**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967, pp. 57-63.

\_\_\_\_\_. **Aula**. Tradução e Posfácio: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 1977.

\_\_\_\_\_. **S/Z**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992. [1970]

\_\_\_\_\_. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, (1957) 1999, 10a. ed.

\_\_\_\_\_. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva, 2002, 3a. ed.

BETTOCCHI, Eliane & KLIMICK, Carlos. Fantasia e Êxtase: um exercício de resistência através da forma. In: **Anais do IV Simpósio do Laboratório da Representação Sensível: O (In)Visível**. Rio de Janeiro: Laboratório da Representação Sensível, Puc-Rio, 2005. Disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/artigos/lars05.pdf>.





BIENIA, Rafael. What is ... role-playing? A Comparison of Creative Playing and Writing. In **Bienia on Games**. Disponível em [<http://bienia.wordpress.com/2012/07/23/what-is-role-playing-as-a-state-of-mind/>]. Capturado em 23/07/2012.

CARDOSO, João Batista. **Teoria e Prática de leitura, apreensão e produção de texto: por um tempo de "PÁS" (Programa de Avaliação Seriada)**. Brasília: Universidade de Brasília, São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2001.

COOK, David. **Advanced Dungeons & Dragons: Player's Handbook**. Lake Geneva: TSR, 1989, 2<sup>nd</sup>. ed., p. 83.

LAW, Robin. **Robin's Laws of Good Game Mastering**. EUA: Steve Jackson Games Inc, 2002.

MOTA, Sonia Rodrigues. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira Tese de Doutorado no Brasil sobre o roleplaying game**. Bertrand Brasil, 2004.

PORTINARI, Denise B. A Construção do Cenário da Terra Média por J.J.R. Tolkien. Palestra conferida no **I Histórias Abertas: Simpósio de RPG em Educação**, Laboratório de Pedagogia do Design - Departamento de Artes e Design, Departamento de Letras e Coordenação Central de Educação a Distância, PUC-Rio, 2003. Disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/artigos/tolkien.pdf>.

RICOEUR, Paul. **Temps et Récit, Tome I**. Paris: Editions du Seuil, 1983.

SILVA, Ygor Moraes Esteves da *et all*. **Tagmar**. Rio de Janeiro: GSA, 1993, capa e pp. 1 e 16.

TOLKIEN, J.R.R. **The Tolkien Reader**. New York: Ballantine Books, 1966.

\_\_\_\_\_. **The Lord of the Rings**. London: Unwin Hyman Limited, (1954) 1988.



## REFERÊNCIAS NARRATIVAS E ICONOGRÁFICAS

O cenário é o elemento de uma narrativa que oferece o contexto (social, histórico, político, psicológico, natural, tecnológico etc.) no qual os outros elementos narrativos acontecem: personagens que existem e que vivenciam eventos e situações. Para expressar, em qualquer linguagem (visual, verbal, sonora etc), qualquer um destes elementos, é preciso buscar intersecções entre as premissas do cenário e premissas individuais (interesses, desafios, conflitos, incômodos etc), que chamamos de "fantasias pré-existentes".

A expressão isolada de um elemento narrativo é uma descrição. A narração acontece quando os elementos se relacionam entre si por meio de causalidade e sequencialidade. Portanto, o primeiro passo é escolher o/s elemento/s narrativo/s que será/ão expresso/s: personagens, eventos e situações, ou o próprio cenário; e suas características e peculiaridades, ou seja, a iconografia destes elementos.

As referências básicas narrativas e iconográficas deste cenário são a toda a obra literária de J.R.R. Tolkien que versa sobre a Terra Média, sua versão cinematográfica, do cineasta neozelandês Peter Jackson e sua versão para RPG editada pela Decipher; os cenários de fantasia medieval-tolkieniana do RPG *Dungeons & Dragons*; e a recente obra literária do norte-americano George R.R. Martin, *Songs of Fire and Ice* e sua versão televisiva veiculada pela rede HBO, *Game of Thrones*. Entretanto, como se trata de uma fantasia antropofágica, listaremos aqui um conjunto inicial de referências narrativas e iconográficas brasileiras e latino-americanas que constituem a peculiaridade do cenário Terra Nova.

Algumas referências narrativas para os tipos de aventuras e histórias a serem construídas neste cenário:

*Grande Sertão, veredas*, de Guimarães Rosa [[http://pt.wikipedia.org/wiki/Grande\\_Sertão:\\_Veredas](http://pt.wikipedia.org/wiki/Grande_Sertão:_Veredas)] e sua versão televisiva veiculada pela rede Globo

*O Cortiço*, de Aluísio de Azevedo: [http://pt.wikipedia.org/wiki/O\\_Cortiço](http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Cortiço) | [http://objdigital.bn.br/Acervo\\_Digital/livros\\_eletronicos/cortiço.pdf](http://objdigital.bn.br/Acervo_Digital/livros_eletronicos/cortiço.pdf)

A obra de Jorge Amado: <http://www.jorgeamado.org.br/?langen?langenpt>

A obra de Ariano Suassuna [<http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/ariano-suassuna/ariano-suassuna.php>] e suas versões televisivas veiculadas pela rede Globo



*Memorial de Maria Moura*, de Rachel de Queiróz e sua versão televisiva veiculada pela rede Globo

*Besouro*, filme de João Daniel Tikhomiroff: <http://www.besourofilme.com.br/>

*Anahy de las Misiones*, filme de Sérgio Silva: <http://www.paginadogaicho.com.br/cine/anahy.htm>

*Brava gente brasileira*, filme de Lucia Murat: <http://www.taigafilmes.com/bravagente/>

Algumas referências iconográficas para os povos do cenário:

Os povos nativos, pejorativamente chamados de "orcós", atualmente vivem espalhados pelo continente em terras consideradas inóspitas ou economicamente desinteressantes. Os que habitam locais frios e/ou montanhosos são uma mistura cultural de referências andinas (Incás, Aimarás etc) e patagãs (Mapuches) e povos das estepes da Europa Oriental e Ásia (Hunos, Mongóis, Búlgaros etc). Os habitantes de locais quentes e/ou litorâneos são uma mistura cultural de tribos brasileiras e celtíberas. Mestiços orco/humano são chamados de orcanos e orco/elfo de orquelfos. Existem raríssimos orconões, mestiços orco/anão.

Povos nativos do Brasil: <http://pib.socioambiental.org/pt>

Celtíberos: <http://pt.cyclopaedia.net/wiki/Celti-ibericos>

Relações entre povos andinos e amazônicos: <http://www.revistadehistoria.com.br/secao/capa/a-cordilheira-e-a-floresta>

Vestuário andino: <http://hernehunter.blogspot.com.br/2012/07/vestuario-dos-povos-andinos.html>

Incás: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Incás>

Aimarás: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Aimarás>

Mapuches: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Mapuches>

Os Andes: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Cordilheira\\_dos\\_Andes](http://pt.wikipedia.org/wiki/Cordilheira_dos_Andes)

Os povos do deserto na parte leste do Grande Continente, entre o mar e os Montes do Destino, são formados majoritariamente por orcós e orcanos, com uma minoria de humanos.

Os orcós e orcanos são descendentes de uma civilização que existiu por centenas de anos construindo cidades e aquedutos subterrâneos para sobreviver no deserto. Sabe-se que mumificavam seus mortos e deixaram belas peças em cerâmica.



Essa civilização se destruiu sozinha por desastres ambientais que levaram à perda de safras e uma guerra civil. Uma tentativa de ressurgimento foi esmagada pela ocupação élfica que terminou por abandonar a região por julgá-la inóspita. Atualmente os povos nômades se dedicam principalmente ao comércio, levando cobre de minas no deserto, cristais usados em magia e escravos para as cidades-estado. As referências são a cultura Nazca do Peru (para a ascendência orca) e os tuaregues do Saara (para a ascendência humana).

Cultura Nazca: <http://geographicinternational.blogspot.com.br/2009/11/o-povo-nazca.html> | <http://www.lahistoriadelperu.com/2010/05/cultura-nazca.html>

Tuaregues: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Tuaregues>

Deserto do Atacama: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Deserto\\_de\\_Atacama](http://pt.wikipedia.org/wiki/Deserto_de_Atacama)

Os humanos são descendentes dos povos da Terra Antiga que foram trazidos pelos elfos como servos (a referência são os Haradrim da Terra Média). A cultura deriva de uma mistura de celtas, vikings, saxões, africanos e semitas (povos do Oriente Médio), como eram na Antiguidade (pré-medievais). São predominantemente mestiços, sendo os muito brancos considerados feios. As três maiores cidades de reinos humanos são Ervantes, capital de Valencia (mistura de Rio, Porto Alegre, Lisboa e Barcelona), Varini, capital do Império (mistura de São Paulo, Aparecida do Norte, Bizâncio e Knossos), e Victoria, capital do Reino de Victoria (mistura de Curitiba, BH, Rhodes, Malta e Provença).

Existem alguns remanescentes tribais em locais mais isolados, como os Lesoviques no extremo norte (referência: mistura de lapões e finlandeses com andinos, ou seja, orientais de pele e cabelos claros) e os Aesires (referência: mistura de vikings, escoceses e africanos, ou seja, sararás, mulatos de pele e cabelos crespos loiros e ruivos). Mestiços humano/elfo são chamdos elfanos.

Os elfos do Sul descendem dos elfos da Terra Antiga que se misturaram com os orcos e humanos, e tem, portanto, aparência predominantemente mestiça. São considerados os mais belos os que tem pele morena clara e cabelos ondulados. Sua cultura é uma mistura da cultura indiana com a cultura europeia dos primeiros anos da era cristã (excetuando-se a religião) até o final do século XII (ciclo arturiano, Carlos Magno, catalães e cátaros, Languedoc, península ibérica sob influência moura...). A principal cidade é Florian, capital de Alistae (mistura de Florianópolis e Granada).

Os elfos da Ilha Esmeralda organizam-se em duas castas: os Sidhe (Shee), elfos puros da Magocracia Elvenar e os elfos de Joran e Allander. Estes tem aparência similar aos do Sul porém mais claros e de cabelos mais lisos. São servos dos primeiros, que se dizem remanescentes dos elfos colonizadores da Terra Antiga (cuja referência são os Sindar e Noldor da Terra Média). Estes são muito claros



e esguios e considerados feios e fantasmagóricos pelos outros povos. Sua cultura é predominante na ilha e é uma tentativa de reprodução da cultura dos elfos da Terra Antiga. A capital é Ilion, uma versão orgânica e faérica do castelo de Neuschwanstein [[http://en.wikipedia.org/wiki/Neuschwanstein\\_Castle](http://en.wikipedia.org/wiki/Neuschwanstein_Castle)], na Baviera e a ilha é uma referência a um dos nomes míticos da Irlanda.

Os elfos Navegantes são negróides e sua cultura é uma mistura de culturas caribenhas [<http://pt.wikipedia.org/wiki/Caribe>] e Bahia; vivem em navios tipo caravelas, tecnologia náutica que só eles possuem, capazes de atravessar o oceano. São muito comuns os cafuzos, mulatos de cabelos negros lisos.

## REFERÊNCIAS ESTILÍSTICAS

Enquanto a iconografia diz respeito ao QUE será expresso sobre o elemento narrativo, o estilo diz respeito a COMO isso será expresso. Um "estilo" resulta dos modos e preferências de expressão da iconografia, da maneira como se manipula a linguagem na qual a iconografia será expressa. Na linguagem visual, como combinar cores, formatos, linhas, sombras etc numa composição; na linguagem verbal, como construir as sentenças e os discursos (direto, indireto, prosa, verso etc). A concepção de elementos narrativos, demanda, portanto, pesquisa de referências sobre o que está sendo narrado, sobre as premissas, sobre a iconografia e sobre seus estilos.

Conforme apontado no Conceito do cenário, escolhemos o estilo *Art Nouveau* como base composicional sobre a qual serão "canibalizados" outros estilos, à escolha dos jogadores.

Segundo Phillip B. Meggs (2009),<sup>1</sup> os estilos da *Belle Epoque* se configuram como os estilos da Revolução Industrial, no contexto do desenvolvimento da fotografia, da litografia offset e da composição mecânica, além do surgimento da dicotomia Arte X Design, em que predominam:

- Configuração a serviço da percepção sensorial e psicológica
- Registros de tendência figurativa e semiabstracionista
- Materialismo burguês
- Pensamento capitalista

---

<sup>1</sup> MEGGS, Philip B.. **História do Design Gráfico**, Ed. Cosac-Naify, 2009.





Praticamente concomitantes, os movimentos que juntos constituem a *Belle Epoque* têm em comum a negação do tema histórico e a inspiração na (mas não a cópia da) natureza. O *Art Nouveau* destacou-se pelo decorativismo de inspiração floral e orgânica, linearidade caprichosa e grafismo aplicados a temas anti-históricos, românticos e neo-barrocos de caráter individualista. Temas que muito se aproximam da Fantasia contemporânea.

O interesse pela linha ressurgiu, no século XIX, influenciado pela gravura japonesa,<sup>2</sup> cuja representação não mimética da natureza através de linhas e espaço plano-bidimensional vinha de encontro à tentativa de renascimento artesanal. Na Inglaterra, William Morris (1839-1896) e os Pré-Rafaelitas buscavam soluções do passado para problemas contemporâneos (valorização do artífice). Suas idéias influenciaram as pesquisas industriais, que reformularam os processos produtivos, enfatizando o decorativismo. Assim, o *Art Nouveau* tornou-se um estilo de elite ligado aos processos industriais.

Ainda na Inglaterra, o movimento *Arts and Crafts* pregava a valorização e ornamentação da linha através da expressão e capacidade simbólica e a relação entre a decoração linear e zonas planas de cor (Walter Crane). Christopher Dresser e Owen Jones desenvolveram técnicas de decoração floral em que a forma natural pode ser estilizada geometricamente.

Em 1894, o grupo *Les Vingt* realizou em Bruxelas a exposição *Le Livre Esthétique*, com trabalhos de artes gráficas e decorativas, ourivesaria, prataria e vidraçaria. Em 1895 o *Art Nouveau* já estava em voga na França, Alemanha e Bélgica.

Na Alemanha, o estilo encontrou divulgação nas revistas *Pan*, de artes e literatura, e *Jugend*, de assuntos gerais, que inclusive nomeou o estilo no país (*Jugendstil*).

Na França, onde recebeu influências simbolistas e impressionistas, o *Art Nouveau*, teorizado por Eugène Grasset, valorizou as artes gráficas, decorativas, aplicadas e a arquitetura. Jules Cherét (1836-1932) revolucionou a litografia, imprimindo cartazes a cores. Alfons Maria Mucha (1860-1939) produziu cartazes, rótulos, propagandas e comunicação visual.

No Brasil, tendo como principal nome Eliseo Visconti, o *Art Nouveau* predominou nas publicações do início do século XX mesclado com outros estilos, principalmente Simbolismo, valorizando a expressão individual através das linhas nítidas, planos de cor, harmonia do espaço e unidade poética.

---

<sup>2</sup> Que também virá a ser fonte referencial para o mangá contemporâneo, conjunto de estilos marcadamente presente na visualidade do RPG atual.



Podemos resumir as principais características composicionais do *Art Nouveau* em predominância de linearidade sinuosa e planura de valores e perspectiva sobre o volume, colorismo dessaturado tendendo a matizes análogos secundários e terciários e arranjo espacial dinâmico, tendendo à assimetria, com profusão de elementos e poucos vazios.

- Art Nouveaau World Wide: <http://www.art-nouveau-around-the-world.org/en/index.htm>
- Alfons Maria Mucha: <http://www.muchafoundation.org/home>
- Antoni Gaudi: <http://www.gaudidesigner.com/uk/index.html>
- Louis Comfort Tiffany: [http://www.metmuseum.org/toah/hd/tiff/hd\\_tiff.htm](http://www.metmuseum.org/toah/hd/tiff/hd_tiff.htm)
- Eliseo Visconti: [http://www.eliseuvisconti.com.br/designer\\_nouveau.htm](http://www.eliseuvisconti.com.br/designer_nouveau.htm)
- Gustave Klimt: <http://www.klimt.com/> | <http://www.gustavklimtcollection.com/pages/main.html>
- Victor Horta: <http://whc.unesco.org/en/list/1005/> | <http://www.hortanima.be/fr/accueil>

De acordo com Meggs (2009), podemos incluir o Tropicalismo como um estilo da Revolução Cultural, quando, ao final da Guerra, a era da informação abre o leque de desdobramentos do modernismo, da Pop-Art, dos representantes da escola suíça e dos grandes sistemas de identidade corporativa aos dissensos do design pós-moderno e à revolução digital:

- Configuração a serviço do repertório do receptor
- Registros de tendências figurativa e semiabstracionista
- Apropriação e pilhagem
- Pensamento multiculturalista

Apesar de antropofagizar referências históricas, não podemos ignorar que estamos produzindo em pleno século XXI, no que Meggs (2009) considera como o momento da Revolução Digital, do "Faça você mesmo" - "do-it-yourself, das novas possibilidades de livre construção de significados pelos sujeitos fruidores, em que predominam:

- Configuração à serviço da construção de significados
- Registros múltiplos



- Reciclagem e individualismo
- Pensamento Hipertextual

Reunimos aqui um leque de possibilidades referenciais brasileiras e latino-americanas que podem ser recombinadas com o estilo europeu, "colonizando o colonizador":

#### Armorial e Cordel

- Cavaleiro de Fogo: <http://www.jivmcavaleirodefogo.blogspot.com.br/>
- Oficina Francisco Brennand: <http://www.brennand.com.br/>
- Instituto Ricardo Brennand: <http://www.institutoricardobrennand.org.br/index2.html>
- Ariano Suassuna: <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/ariano-suassuna/ariano-suassuna.php>
- Gilvan Samico: [http://www.vermelho.org.br/prosapoesiaearte/noticia.php?id\\_secao=285&id\\_noticia=153557](http://www.vermelho.org.br/prosapoesiaearte/noticia.php?id_secao=285&id_noticia=153557)
- Movimento Armorial 40 anos: [http://www.ufpe.br/agencia/index.php?option=com\\_content&view=article&id=38466:movimento--armorial-40-anos-depois-&catid=9&Itemid=73](http://www.ufpe.br/agencia/index.php?option=com_content&view=article&id=38466:movimento--armorial-40-anos-depois-&catid=9&Itemid=73)
- Expo Forum da Cultura: <http://www.ufjf.br/secom/2013/08/13/o-retrato-da-historia-a-iconografia-do-cordel/>

#### Afro-brasileiro

- Abdias Nascimento: [http://www.abdias.com.br/obra\\_artistica/obra\\_artistica.htm](http://www.abdias.com.br/obra_artistica/obra_artistica.htm)
- Mestre Didi: <http://www.mestredidi.org/mitologia.htm>
- Rubem Valentim: <http://www.pinacoteca.org.br/pinacoteca/default.aspx?mn=153&c=acervo&letra=R&cd=2508>
- Carybé: <http://www.pontourbe.net/edicao10-artigos/241-artes-do-axe-o-sagrado-afro-brasileiro-na-obra-de-carybe>



## Tropicalismo

- Tropicalia: <http://tropicalia.com.br/>
- Artigo sobre Tropicalismo: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-01881998000100003](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01881998000100003)

## Vernacular

- Arthur Bispo do Rosário: [http://www.urutagua.uem.br/005/12his\\_faria.htm](http://www.urutagua.uem.br/005/12his_faria.htm) | [http://www.proa.org/exhibiciones/pasadas/inconsciente/salas/id\\_bispo\\_1.html](http://www.proa.org/exhibiciones/pasadas/inconsciente/salas/id_bispo_1.html) | [http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=artistas\\_biografia&cd\\_verbete=568](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=artistas_biografia&cd_verbete=568)
- Profeta Gentileza: <http://www.riocomgentileza.com.br/index-2.html> | <http://oimpressionista.wordpress.com/museu-virtual-gentileza/>
- Casa da Flor: <http://www.casadaflor.org.br/index.htm>
- Arte Naïf: [http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=5357](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=5357) | <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/arte-naif/arte-naif.php>
- Cavalhadas em Pirenópolis: <http://www.pirenopolis.tur.br/cultura/folclore/festa-do-divino/cavalhadas>
- Renda de bilros: <http://www.overmundo.com.br/overblog/tradicao-e-renovacao-da-renda-de-bilro>
- Renda de Filé: <http://neideartesa.com.br/info/> | <http://rendaserendeirasdemundau.blogspot.com.br/2011/04/rendas-de-file-e-as-rendeiras-de-maceio.html> | <http://www.iande.art.br/renda/file/filtoalha040723.htm> | <http://www.perpetuafilecolor.com.br/>
- Fuxico: <http://www.fazfacil.com.br/artesanato/tecidos-fuxico/>
- Chita: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Chita\\_%28tecido%29](http://pt.wikipedia.org/wiki/Chita_%28tecido%29)
- Vestimenta de Orixás: <http://www.marcelodoxum.com.br/index.html>