UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

Thomas Massao Fairchild

LEITURA DE IMPRESSOS DE RPG NO BRASIL:

O SATÂNICO E O SECULAR

Orientador:
Valdir Heitor Barzotto

São Paulo
2007

Thomas Massao Fairchild

LEITURA DE IMPRESSOS DE RPG NO BRASIL:

O SATÂNICO E O SECULAR

Tese apresentada à Faculdade de Educação
da Universidade de São Paulo para obtenção
do título de Doutor em Educação.

Linha de pesquisa: Linguagem e Educação
Orientador: Prof. Dr. Valdir Heitor Barzotto

São Paulo
2007

Folha de aprovação

Thomas Massao Fairchild

Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular

Tese apresentada à Faculdade de Educação
da Universidade de São Paulo para obtenção
do título de Doutor em Educação.

Aprovado em:

Banca Examinadora:

Prof. Dr. _____

Instituição: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____ Assinatura: _____

À Elaine,
pela paciência

e pela impaciência

dedico este trabalho.

Agradecimentos

Ao Valdir – no seu envolta as coisas acontecem.

Às professoras Anna Maria Grammatico Carmagnani e Maria Cecília Cortez Christiano de Souza, por leituras cuidadosas e contribuições francas no exame de qualificação.

Às professoras Diana Gonçalves Vidal, Maurilane de Souza Biccás e Flávia Inês Schilling, que foram leitoras dos primeiros trechos da tese e contribuíram com sugestões e conselhos.

Aos colegas do GEPPEP, pelas terças-feiras.

Ao Jefferson Donizetti de Oliveira, pelo olhar de RPGista, pelas sugestões ao texto, pela revisão e, é claro, pelo imenso acervo de livros e revistas emprestado.

Ao Alexandre Zorio de Mattos, que foi companheiro de conversas e empreitadas a campo.

Aos jogadores que forneceram entrevistas, materiais, tempo e disposição para contribuir com este trabalho.

Thomas Massao FAIRCHILD, *Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular*. São Paulo, FEUSP, 2007. (Tese de doutorado).

Este trabalho discute a incorporação de novos materiais pela escola através do estudo da leitura de impressos de RPG (*role-playing games*, ou “jogos de interpretação de papéis”). Estes impressos (livros e revistas) começaram a surgir no país por volta de 1990 e no decurso da década se diversificaram bastante, inclusive graças a uma volumosa produção de títulos nacionais. Em 2001, quando uma estudante foi assassinada em Ouro Preto e o crime foi associado à prática dos *role-playing games*, dois aspectos aparentemente contrários tornaram-se evidentes – por um lado, a presença de jogos que parodiam temas religiosos e aos quais se atribuiu influência sobre o comportamento criminoso, e por outro, a existência de livros dedicados a assuntos do currículo escolar. Com base numa aliança entre preceitos da História Cultural, da Lingüística e da Psicanálise, este trabalho procura compreender esse trajeto, pensando particularmente no problema de como surgem novos sentidos na leitura e como esses sentidos passam a ser negociados uma vez que se instauram no discurso. Através da descrição de impressos de RPG e da análise de diversos aspectos da sua leitura, manuseio e circulação, o trabalho visa discutir as formas como a linguagem não apenas *manifesta*, mas efetivamente *sustenta e realiza* as relações de poder através das quais um determinado tipo de material pode se constituir como objeto de relevância para a escola.

Unitermos: Análise do Discurso, História da Leitura, Psicanálise, escrita, *nonsense*, sujeito, material didático, escolarização de objetos culturais, *role-playing games*.

Linha de Pesquisa: Linguagem e Educação

Banca Examinadora: Orientador: Valdir Heitor Barzotto

Examinadores: Andréa Cristina Pavão Bayma, Anna Maria Grammatico Carmagnani, Maria Cecília Cortez Christiano de Souza, Leandro de Lajonquière

Data de Defesa: dia 14 de dezembro de 2007

Thomas Massao Fairchild (1980-) é natural de Curitiba/PR. Formou-se em Letras (2002) e obteve o grau de mestre em Educação pela Universidade de São Paulo (2004), apresentando a dissertação: O discurso de escolarização do RPG. E-mail: tmfairch@yahoo.com.br.

Thomas Massao FAIRCHILD, *The satanic and the secular: the reading of RPG publications in Brazil*. São Paulo, FEUSP, 2007. (Doctoral thesis).

This work discusses the adoption of new materials in school by studying the reading of RPG (role-playing game) publications. These publications (books and magazines) first appeared in Brazil around 1990 and throughout that decade became very diverse also due to a voluminous production of national titles. By 2001, when a student was murdered in the city of Ouro Preto and the crime was reputed to role-playing game practices, two apparently contrary aspects became evident: on the one hand, the presence of games that parody religious themes and to which an influence upon criminal behavior was attributed, and on the other hand the existence of books dedicated to school subjects. Based on concepts from Cultural History, Linguistics and Psychoanalysis, this work attempts to explain this trajectory, considering particularly the problem of how new meanings occur in reading and how these meanings are dealt with once they are installed in a discourse. By describing RPG publications and analysing how they might be read, handled and passed on among readers, this work discusses how language not only *manifests*, but rather *supports* and *effects* power relations by which a certain type of material may become an object of relevance from the school's perspective.

Keywords: Discourse Analysis, History of Reading, Psychoanalysis, writing, nonsense, subject, teaching material, scholarization of cultural objects, role-playing games.

Line of research: Language and Education

Examination committee: Advisor: Valdir Heitor Barzotto

Examiners: Andréa Cristina Pavão Bayma, Anna Maria Grammatico Carmagnani, Maria Cecília Cortez Christiano de Souza, Leandro de Lajonquière

Date of defense: December 14, 2007

Thomas Massao Fairchild (1980-) was born in Curitiba/PR. Obtained his undergraduate degree in Portuguese Language Studies (2002) and his masters' degree in Education at the University of São Paulo (2004) with the dissertation entitled: *The discourse on scholarizing RPGs*. E-mail: tmfairch@yahoo.com.br.

Sumário

Resumo	5
Abstract	7
Introdução	15
1. Estrutura do texto	21
2. A escolarização revisitada	23
1. <i>O específico de escolarizar</i>	23
2. <i>Justificativas</i>	25
3. A história como leitura	26
1. <i>Dois registros de leitura</i>	26
2. <i>Duas soluções para uma leitura</i>	29
4. Disposição dos dados	31
1. <i>Dados primários</i>	32
2. <i>Dados secundários</i>	34
a. <i>Manuscritos de jogadores</i>	34
b. <i>Entrevistas</i>	34
c. <i>Trabalhos formais sobre RPG</i>	35
Capítulo I	
O LEITOR AO PÉ DA LETRA: HISTÓRIA E DISCURSO	37
I.1 História	40
II.1.1 História da leitura no presente: um paradigma indiciário	41
II.1.2 História dos livros: as formas de produção do objeto impresso	43
II.1.3 História da leitura: o texto e o suporte	48
II.1.4 A leitura em pé de guerra: um modelo polemológico	50
1. <i>Há uma leitura estratégica</i>	55
2. <i>Há uma escrita tática</i>	56
I.2 Discurso	57
I.2.1 O outro	58
1. <i>Convergências</i>	59
2. <i>Divergências</i>	63
I.2.2 O sujeito	68
I.2.2.1 <i>O falante na instância da letra</i>	68
1. <i>Signo saussureano e signo lacaniano</i>	69
2. <i>O corpo do falante</i>	72
3. <i>O conhecimento como leitura</i>	77

I.2.2.2 <i>Sobre uma clínica indiciária</i>	79
1. <i>O índice como índice</i>	79
2. <i>Traduzir, transcrever, transliterar</i>	82
I.2.2.3 <i>O escrito e o imaginário</i>	84
1. <i>O caligrama</i>	85
2. <i>O rébus</i>	88
3. <i>O rébus é como a antinomia do caligrama</i>	95
<hr/>	
Capítulo II	
CÁ EXISTEM DRAGÕES: CARTOGRAFIA DE UMA ESCRITA DESCONHECIDA	97
II.1 O role-playing game	100
II.2 O impresso de RPG	103
II.2.1 Definição e vizinhança	103
1. <i>Os impressos de RPG circulam ao lado de outros objetos</i>	103
a. <i>Dados</i>	103
b. <i>Escudo do mestre</i>	103
c. <i>Miniaturas</i>	103
d. <i>Tabuleiros</i>	104
2. <i>Mas de que estamos falando quando falamos em impressos de RPG?</i>	104
a. <i>Livros de RPG</i>	104
b. <i>Revistas que tratam de role-playing games</i>	106
II.2.2 Descrição geral de impressos de RPG	107
II.2.2.1 <i>Tamanhos</i>	108
II.2.2.2 <i>Posições</i>	110
II.2.2.3 <i>Cores e formas</i>	112
1. <i>Ilustrações</i>	112
a. <i>O estilo fantasy</i>	113
b. <i>Punk gótico</i>	113
c. <i>Comics e mangá</i>	116
d. <i>Bricolagens</i>	116
2. <i>Letras e logotipos</i>	118
a. <i>Letras achatadas vs. letras tridimensionais</i>	118
b. <i>Letras descontínuas</i>	120
c. <i>Iluminuras</i>	122
d. <i>Caligramas</i>	123
II.1.2.4 <i>Textos</i>	124
1. <i>Livros de RPG</i>	124
A – <i>Preâmbulos</i>	124
a. <i>Textos que definem o que é RPG</i>	125
b. <i>Textos que dizem como o impresso deve ser lido</i>	126
c. <i>Disclaimers</i>	127
B – <i>Exposição de regras</i>	129
d. <i>Textos que descrevem o funcionamento e aplicação das regras</i>	129
e. <i>Textos que exemplificam didaticamente a aplicação de uma regra</i>	131
f. <i>Índices, tabelas, planilhas, listas</i>	132
C – <i>Material complementar para a elaboração de aventuras</i>	135
g. <i>Textos de ambientação</i>	135
h. <i>Roteiros de aventuras</i>	138

<i>i. Outros textos cenográficos</i>	140
<i>j. Aventuras-solo</i>	142
2. <i>Revistas sobre RPG</i>	142
<i>a. Artigos</i>	143
<i>b. Reportagens</i>	143
<i>c. Entrevistas e depoimentos</i>	144
<i>d. Resenhas e traduções de livros de RPG</i>	144
<i>e. Seções de cartas e classificados</i>	144
<i>f. Anúncios publicitários</i>	145
II.3 Manuscritos de RPG	146
1. Escritos do jogador	147
<i>a. Planilhas de personagem</i>	147
<i>b. Históricos de personagem</i>	148
<i>c. Diários de personagem</i>	150
2. Escritos do mestre	150
<i>d. Roteiros de aventuras</i>	151
<i>e. Sinopses de aventura</i>	152
<i>f. Textos de ambientação</i>	153
<i>g. Compêndios de regras</i>	155
<i>h. Objetos cênicos</i>	156
<i>i. Mapas e desenhos</i>	156
<hr/>	
Capítulo III	
OS FAZERES DA LETRA: ASPECTOS DA LEITURA E CIRCULAÇÃO DE IMPRESSOS DE RPG	175
III.1 Modos de ler	177
III.1.1 <i>Balizas de leitura</i>	178
1. <i>Instruções de leitura</i>	178
2. <i>Leitura não-linear</i>	181
3. <i>Leitura linear</i>	184
III.1.2 <i>Usos da imagem</i>	186
1. <i>Decorar e demonstrar</i>	187
2. <i>Ilustrar ou exemplificar genericamente o texto circunvizinho</i>	188
3. <i>Remeter a trechos específicos do texto circunvizinho</i>	189
4. <i>Estabelecer marcos para a memória</i>	190
III.1.3 Gestos, tempos e espaços de leitura	191
III.2 Modos de ter	194
III.2.1 Comprar e possuir	194
1. <i>Pioneiros</i>	194
2. <i>Captação de iniciantes</i>	199
3. <i>O fetiche do livro</i>	204
III.2.2 Emprestar e copiar	210
III.3 Modos de ser	214
1. <i>O mestre como didata</i>	215
2. <i>Gerontocracia, puericracia</i>	216
3. <i>O mestre como detentor de um conhecimento proibido</i>	219

4. <i>O mestre como consumidor ideal</i>	222
<hr/>	
Capítulo IV	
O DESFAZER DA LETRA: ESCRITA E IMAGEM NAS FRANJAS DO <i>NONSENSE</i>	231
IV.1 Maneiras de ler uma imagem	233
IV.2 As transformações da escrita	234
1. <i>A letra como baliza</i>	240
2. <i>A letra como imagem</i>	247
IV.3 A letra fora de si	250
1. <i>Leitura oral e leitura visual</i>	251
2. <i>Onomástica fabulosa</i>	253
3. <i>Alfabetos crípticos</i>	262
IV.4 A letra e o corpo	265
1. <i>Corpo alheio, voz alienada e letra</i>	265
2. <i>Representações do corpo</i>	270
A – <i>Vestígios de encontros</i>	276
a. <i>As personagens se defrontam</i>	276
b. <i>As personagens estão fisicamente engajadas</i>	276
c. <i>Uma personagem faz algo sem ser vista pela outra</i>	277
d. <i>A personagem observa um ponto fora do enquadramento</i>	277
B – <i>Atitudes</i>	278
a. <i>Estátuas</i>	278
b. <i>Corpos lânguidos</i>	280
c. <i>Corpos retesados</i>	281
C – <i>Silhuetas do corpo</i>	282
a. <i>O corpo dos pés à cabeça</i>	282
b. <i>O corpo aos pedaços</i>	283
c. <i>O corpo interrompido</i>	284
<hr/>	
Capítulo V	
A ESCOLA E SEUS DEMÔNIOS: DE SATÂNICOS A PARADIDÁTICOS	303
V.1 O percurso dos <i>role-playing games</i> no Brasil	306
1. <i>Formação da comunidade</i>	306
2. <i>Cronologia de publicações</i>	307
V.2 Continuidades e rupturas	315
V.2.1 O sonho do universal: <i>GURPS, Tagmar, Aventuras Fantásticas</i>	316
V.2.2 Um projeto nacional-romântico: <i>O Desafio dos Bandeirantes</i>	318
1. <i>À procura de uma imagem do nacional</i>	320
2. <i>A outra leitura necessária</i>	323
3. <i>A ambivalência do nome próprio</i>	327
V.2.3 A maioria do RPG: <i>Vampiro: a Máscara</i>	328
1. <i>Presença da literatura</i>	328
2. <i>O pop-erudito</i>	331

3. <i>Maioridade e tabu</i>	335
V.2.4 Os pequenos manuais e os grandes manuais: <i>Advanced Dungeons&Dragons</i>	338
1. <i>Livros para iniciantes</i>	338
2. <i>Ler o traduzido</i>	341
V.2.5 Escolaridade e misticismo: <i>Arkanun, Livro de Nod</i>	343
1. <i>Herança anglófona</i>	344
2. <i>Presenças do discurso escolar</i>	347
3. <i>O pontilhado demoníaco</i>	351
4. <i>Bíblia satânica</i>	353
V.2.6 Os <i>role-playing games</i> paradidáticos: <i>MiniGURPS, Curumatara</i>	360
1. <i>Infantilização</i>	362
2. <i>Simplificação</i>	367
V.3 O satânico e o secular	371
1. <i>Três exemplos de leitura com a regra</i>	371
a. <i>A lógica da comparação de grandezas</i>	372
b. <i>Reescrituras da regra</i>	374
c. <i>A leitura literal do poema</i>	379
2. <i>As restrições do universal</i>	384
<hr/> Conclusão	393
1. Duas formas de presença do escolar em impressos de RPG	396
2. Ser <i>role-playing gamer</i>	402
1. <i>Crime e castigo</i>	402
2. <i>Próteses do eu</i>	407
2. <i>Estar entre iguais</i>	411
<hr/> Referências bibliográficas	417
Relação de títulos de RPG consultados	425
Glossário	429
<hr/> Apêndices	431
Apêndice A – Jogadores que forneceram material escrito	431
Apêndice B – Entrevistas e descrição dos informantes	433
Apêndice C – Relação de trabalhos sobre RPG	435
Apêndice D – Cronologia: os <i>role-playing games</i> no Brasil	439

Lista de figuras

Capítulo I		Capítulo IV	
“Circuito das comunicações”	45	Figura IV-5 (detalhe)	248
Caligrama	85	Alfabetos crípticos: J5	263
Rébus	91	Alfabetos crípticos: J1 e <i>Forgotten Realms</i>	264
		<i>Cosplayers</i> no XII EIRPG	287
Capítulo II		Figura IV-1	289
Capa e contracapa de <i>Vampiro</i> (1994)	115	Figura IV-2	290
Letras achatadas	118	Figura IV-3	291
Letras tridimensionais	119	Figura IV-4	292
Letras descontínuas	120	Figura IV-5	292
Iluminuras	123	Figura IV-6	293
Caligramas	123	Figura IV-7	294
Figura II-1	159	Figura IV-8	295
Figura II-2	160	Figura IV-9	296
Figura II-3	161	Figura IV-10	297
Figura II-4	162	Figura IV-11	298
Figura II-5	163	Figura IV-12	299
Figura II-6	164	Figura IV-13	300
Figura II-7	165	Figura IV-14	300
Figura II-8	166	Figura IV-15	301
Figura II-9	166	Figura IV-16	302
Figura II-10	167		
Figura II-11	168	Capítulo V	
Figura II-12	169	Figura V-6 (detalhe)	279
Figura II-13	170	Figura V-1	389
		Figura V-2	390
Capítulo III		Figura V-3	391
Capas do <i>Livro do Mestre</i>		Figura V-4	391
de <i>AD&D</i> (1995) e <i>D&D</i> (2001)	222	Figura V-5	392
Figura III-1	227	Figura V-6	392
Figura III-2	227	Figura V-7	392
Figura III-3	228		
Figura III-4	228		
Figura III-5	229		
Figura III-6	230		

Introdução

“Eles me trancavam assim lá dentro e me deixavam esluchar a linda música de J. S. Bach e G. F. Handel e eu lia sobre aqueles judeus estarres se toltchocando uns aos outros e depois pitando o seu vino hebreu e indo assim p’ra cama com as aias das suas mulheres, muito horrorshow. Isso me ajudava a ir levando, meus irmãos. Eu não copetei lá muito bem a parte final do livro, que tem assim mais govorite de pregador do que briga de entra-sai-entra-sai. Mas um dia o charles me disse, me abraçando assim apertado com o seu rúquer bôlche e carnudo: “Ah, 6655321, pense no sofrimento divino. Medite sobre isso, meu filho!” E ele tinha sempre aquele vone rico e másculo de escocês, que a gente ia sempre ao cantóra dele p’ra pitar mais um bocadinho. E aí eu lia tudo sobre a flagelação e a coroa de espinhos e depois a véssiche da cruz e aquela quel toda e vidava melhor que aquilo encerrava alguma coisa. Enquanto o estéreo tocava trechos do lindo Bach, eu fechava os glazes e me videava ajudando e até me encarregando dos toltchoques e de pregar os cravos, vestido com uma toga, que era o rigor da moda romana. Portando, ficar na Prisesta não foi tanto perda de tempo assim, e o próprio Diretor ficou muito satisfeito de ouvir que eu tinha passado a gostar de religião e era nisso que eu depositava as minhas esperanças.”

Anthony Burgess

A Laranja Mecânica

A vítima, uma garota de dezenove anos, foi encontrada no cemitério da Igreja de Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia, no centro da cidade histórica de Ouro Preto, em outubro de 2001. Fora morta durante a Festa do Doze, “uma comemoração que mobiliza os 3 mil estudantes universitários que moram nas 200 ‘repúblicas’”¹ da cidade.

“O corpo de Aline (...) apresentava 17 perfurações, sendo a mais extensa com cerca de 10 cm e localizada na altura do pescoço. Ela foi encontrada despida e postada de braços abertos e pés sobrepostos”²; “(...) foi morta com 15 facadas. O corpo foi encontrado sobre um túmulo num cemitério da cidade. Desenhos feitos com sangue levaram a polícia a suspeitar de um ritual satânico”³. O tom não se altera, tanto quanto se busquem fontes jornalísticas – a vítima foi “morta (...) durante rituais bizarros que podem incluir o jogo conhecido como RPG”⁴; o assassinato apresentava “indícios de ritual satânico”⁵, “indícios de rituais de magia

¹ <http://www.almg.gov.br/Not/BancoDeNoticias/Not505085.asp>, acesso em 18/02/2005.

² <http://www11.estadao.com.br/cidades/noticias/2005/fev/14/194.htm>, acesso em 18/02/2005.

³ <http://jg.globo.com/JGlobo/0,19125,VtJ0-2742-20050214-79756,00.html>, acesso em 18/02/2005.

⁴ Vide nota 1.

⁵ <http://noticias.terra.com.br/brasil/interna/0,,OI474279-EI306,00.html>, acesso em 18/02/2005.

negra”⁶. “Foi possível constatar que os jovens usaram drogas, fizeram sexo e participaram de um ritual descrito no jogo ‘Vampiro: A Máscara’.”⁷

Este crime suscitou considerável burburinho à época de sua perpetração, e pode-se imaginar que tenha sido especialmente marcante para um certo grupo que a partir daí se viu subitamente visibilizado, recortado da malha social para ser exposto à luz do julgamento – os jogadores de RPG⁸. Sobre os contornos bruxuleantes deste objeto formou-se a superfície de emergência de uma explicação para o ato transgressor. “A promotora Luiza Helena Tróculo Fonseca revelou ontem que passou 40 dias pesquisando na Internet sites e grupos dedicados ao RPG e satanismo”⁹. “Os suspeitos são estudantes aficionados no RPG (Role Playing Game), um jogo em que cada um interpreta um papel conforme sorteio. Entre esses papéis, pode haver o de carrasco e o de vítima”¹⁰. “Na bagagem do grupo de estudantes, foram encontrados livros de magia negra e de RPG, um jogo em que os participantes assumem personagens de histórias de ficção”¹¹. “Na primeira etapa das investigações, a polícia encontrou manuais de satanismo e de um jogo, o RPG, em que os jogadores interpretam personagens. O material estava numa república de estudantes onde Aline estava hospedada”¹². “Uma cópia de uma bíblia satânica também foi anexada ao processo. Segundo a promotora Luiza Helena Fonseca, a posição em que o corpo da vítima foi encontrado, como se tivesse sido crucificada, é descrita no livro”¹³. Em outro site, uma advogada, “ex-jogadora do RPG ‘Vampiro: A Máscara’” que “estuda o uso do RPG em salas de aula”¹⁴ afirma que “a referida ‘bíblia satânica’ era um dos suplementos do RPG ‘Vampiro: A Máscara’ denominado ‘Livro de Nod’, que reúne textos poéticos, fictícios, sobre uma possível origem bíblica dos vampiros”¹⁵.

O assassinato descrito acima ocorreu em outubro de 2001. Em maio de 2002 é realizado o I Simpósio RPG & Educação, em São Paulo. Na conferência de abertura, presenciamos o seguinte diálogo:

⁶ Vide nota 3.

⁷ Vide nota 5.

⁸ A sigla inglesa para a expressão *role-playing game* é geralmente traduzida como “jogo de interpretação de papéis” ou “jogo de representação”.

⁹ Vide nota 5.

¹⁰ Vide nota 4.

¹¹ Vide nota 3.

¹² <http://jg.globo.com/JGlobo/0,19125,VTJ0-2742-20041220-71435,00.html>, acesso em 21/02/05

¹³ Idem.

¹⁴ <http://direitoinformatico.org/artigos/rpg.htm>, acesso em 21/02/05.

¹⁵ Idem.

Platéia (Maurício) – *Meu nome é Maurício. Quanto à pergunta feita na primeira folha: ‘Resuma nas linhas abaixo tudo o que você sabe sobre Cândido Portinari’, eu escrevi: ‘Bem, não muito’.*

Carlos Eduardo Lourenço – Só isso você respondeu?

Platéia (Maurício) – *Exato.*

CEL – Você é professor?

Platéia (Maurício) – *Eu estudo para [ser um].*

CEL – Tudo bem, aluno de Pedagogia, é isso?

Platéia (Maurício) – *Faço Literatura.*

CEL – ‘Tá bom.

Platéia (Maurício) – *Então, após a aventura, eu respondi o questionário. Cândido Portinari foi um pintor brasileiro, artista plástico. ‘Onde estudou Cândido Portinari?’ Foi na Escola de Belas Artes do Rio de Janeiro. Era filiado ao PCB, morreu por intoxicação causada pelas suas tintas. Algumas de suas obras: ‘Retirantes’, ‘Emigrantes’, ‘Criança Morta’. Obras dele estão expostas no MASP e também em Paris, e também na sede da ONU. ‘Cite pelo menos uma das características da obra de Cândido Portinari’: a representação do povo humilde foi uma das que eu escolhi, também a crítica social. ‘Você diria que Cândido Portinari é um artista de renome nacional ou internacional?’ Eu diria que ele seria de renome internacional, pois sua obra está representada na ONU, que é a sede mundial das Nações Unidas.*

CEL – Você aprendeu tudo isso jogando RPG, cara?

Platéia (Maurício) – *É, em uma hora e meia, eu acho.*

CEL – Pois é, gente, nós acabamos de ver um exemplo – e olha que eu nem conheço ele, hein? – de alguém que não sabia nada sobre Cândido Portinari e descobriu um monte de coisas sobre História da Arte numa brincadeira de faz-de-conta. (Zanini, 2004: 23)

Os excertos acima devem mostrar de modo notável como, num intervalo de apenas sete meses e em ambientes distintos, podemos testemunhar dois discursos radicalmente díspares que se tocam, todavia, ao tratar de um ponto comum: os efeitos deste objeto desconhecido, o RPG.

A partir do caso de Ouro Preto, o *role-playing game* desponta como elemento-chave na leitura do assassinato da estudante Aline, ajustando o caráter perturbador de alguns aspectos do crime à hipótese de um satanismo contemporâneo. A relação entre “manuais de magia negra” e “livros de RPG”, ademais, ganha sustento na possível conexão do jogo com outros indícios de um comportamento moralmente questionável: a vida em repúblicas estudantis, os festejos da juventude, a bebida, a volúpia adolescente, o apego desmesurado a certas formas de prazer. Está em jogo uma iniciação perigosa, capaz de abrir as vias para um conhecimento nocivo que se prefigura numa classe de objetos proibidos.

O Ministério Público Federal, a partir de procedimento administrativo cível instaurado no âmbito desta Procuradoria da República pelo Dr. Fernando de Almeida Martins, ajuizou ação civil pública em que pedia a proibição de quaisquer livros, encartes, revistas, CD Rom's ou fitas de video game do jogo VAMPIRO – A MÁSCARA e a retirada do mercado dos exemplares já existentes, bem como a classificação de todos os jogos de RPG's (Roleplaying Game), segundo a faixa etária a que se destinem e o conteúdo das mensagens que veiculam. Há que se lembrar que o procedimento foi instaurado após o homicídio da estudante Aline Silveira na cidade de Ouro Preto, morta em consequência de um jogo de RPG. No curso das investigações preliminares nesta Procuradoria, apurou-se que outro caso de morte por igual motivo também acontecera no município de Santa Luzia. Após laudo pericial, constatou-se que vários daqueles jogos incitariam a violência, disseminariam o prazer pelo satanismo, por perturbações mentais, imperfeições físicas ou pela morte. E que, por outro lado, tais jogos assassinos não repercutiriam direta e imediatamente sobre a pessoa, mas sim sobre sua estrutura psicológica, sua formação mental, distorcendo os valores socialmente exaltados, e vangloriando os socialmente repugnáveis, tidos pelo ordenamento jurídico como ofensivos.¹⁶

Muito diferente é o teor das trocas entre Carlos Eduardo Lourenço¹⁷ e o expectador Maurício, nas quais o mesmo RPG emerge como um possível método de ensino e “brincadeira de faz-de-conta”. Se, antes, temia-se o contágio do pensamento por um saber nefando, contido nesses tomos negros como uma doença em estado de latência, prestes a se insinuar pela mais ínfima brecha no edifício moral da mente, investe-se agora na hipótese de um saber que, se é igualmente capaz de afetar pelo contato, tem sobre ele efeitos exatamente opostos, conduzido ao bom conhecimento e à ilustração. Os manuais de RPG, bem como a forma de leitura que supõem, envolvendo a prática coletiva de um “jogo de representações”, abandonam o repertório dos rituais bizarros para entrar no paradigma das atividades de aprendizado, dos métodos de ensino.

Uma pergunta releva do contraste entre essas duas posições aparentemente tão conflituosas: *que caminhos levam um dado objeto a ser constituído, simultaneamente e no seio de uma mesma sociedade, como bíblia satânica e material escolar?* Dito em outras palavras: por que estratégias, por que arranjos das relações de poder, e sobre que cadeias de linguagem se constitui a flexibilidade de sentido que permite, afora algumas chispas trocadas entre atores em lados opostos de uma contenda, atribuir estatutos tão distintos a um mesmo objeto? De que forma se dá essa difração que, ao mesmo tempo em que produz um novo

¹⁶ http://www.prmg.mpf.gov.br/index_noticia.htm, acesso em 21/02/05. Até onde se sabe, e sobre isso a apresentação aos anais do I Simpósio RPG e Educação oferece confirmação, a retirada dos livros não chegou a se efetivar, mas a classificação etária vem sendo mantida.

¹⁷ Autor do livro de RPG *MiniGURPS: O resgate de 'Retirantes'* (2003), é também membro da ONG Ludus Culturalis, que organizou o simpósio, e sócio-fundador da Editora Devir, que publica e distribui títulos de RPG em São Paulo.

espantinho para o repertório de esquisitices do adolescente moderno, ejeta para dentro do campo da Educação esta novidade em torno da qual já vêm se organizando esforços sistemáticos de difusão junto aos professores?

1. Estrutura do texto

Este trabalho analisa a leitura de impressos de RPG no Brasil em busca de sinais que mostrem como uma classe de livros e revistas dedicados a um passatempo termina por se associar quase simultaneamente ao crime de Ouro Preto e ao ofício do professor. Trata-se, em primeiro lugar, de *descrever* os objetos que se incluem nessa categoria de *impressos de RPG*, mostrando alguns dos caracteres pelos quais podem ser reconhecidos como um conjunto de impressos particular. Esse reconhecimento inicial será pano de fundo para que se aponte, ao longo de dezoito anos de história no país (1990-2007), os momentos em que se introduzem inovações e divergências num estoque que acabará por originar, mais adiante, a oportunidade para uma reentendimento do jogo. Quando isso ocorrer, diremos que o que se passou foi uma *leitura*.

As considerações teóricas que embasam este trabalho encontram-se no Capítulo I. O eixo central é a associação de alguns conceitos e procedimentos metodológicos da História Cultural a uma noção formal de discurso oriunda da Lingüística e da Psicanálise. Com isso se busca acrescentar à análise lingüística uma preocupação com os aspectos materiais do impresso no ato de ler e, por outro lado, superar algumas das passagens que do ponto de vista histórico ficam apenas intuídas, como a relação entre a imagem e o escrito ou entre o texto e o suporte. Os principais pontos de referência desse percurso são os trabalhos de Darnton, Chartier, de Certeau, Bakhtin, Foucault e Lacan.

O Capítulo II, *Cá existem dragões*, dedica-se a apresentar um conjunto de características mais ou menos constantes pelas quais se poderia definir a particularidade dos impressos de RPG. Veremos que alguns traços típicos dizem respeito ao aspecto material – como o tamanho e as formas do livro e suas maneiras de armazenamento, ou ainda a presença constante de ilustrações e a recorrência de logotipos – e outros dizem respeito ao seu conteúdo escrito – os tipos de texto que normalmente trazem e a forma como se alocam em posições semelhantes dentro do impresso. Veremos ainda que, embora essa categoria se divida essencialmente entre livros e revistas, há uma série de coincidências que fazem com que, no

âmbito dos *role-playing games*, esses formatos se comportem de maneira mais ambígua do que em outros contextos. A última parte do capítulo destina-se a mapear os manuscritos, esboços e anotações fornecidos por jogadores de RPG conforme uma tipologia que busca refletir as categorias norteadoras da sua própria produção e é, em parte, semelhante à tipologia dos textos encontrados em impressos de RPG.

Os dois capítulos seguintes estabelecem um contraponto entre os “fazer” da letra e o seu “desfazer” nas franjas do *nonsense*. Os “fazer” da letra são os modos pelos quais o escrito se faz compreender, trilhando uma história positiva de encontros do leitor com a letra. Esta é a pedra de toque do Capítulo III, cujo pano de fundo é a História Cultural: através dessas lentes discutirei como o impresso fala de si mesmo, instrui o leitor no seu uso e baliza suas possibilidades de compreensão; e como mudanças nas condições de acesso, reprodução e distribuição do livro vão modificando a relação do leitor com o escrito, construindo certos lugares de autoridade relacionados à experiência do jogador, à possibilidade de compra e à posse de livros etc. O item final do capítulo volta-se ao problema da constituição do papel de mestre nos *role-playing games* e as maneiras pelas quais foi se constituindo a possibilidade de equiparar esta função à do professor.

O Capítulo IV dedica-se ao “desfazer” da letra: uma tentativa de não dizer sobre o escrito aquilo que ele poderia significar. Em termos lacanianos, trata-se de considerar aqueles aspectos do ato de ler que se situam entre o *imaginário* e o *simbólico*, suspendendo o veredicto da interpretação e abrindo uma janela para o trabalho próprio da linguagem. Sob essa luz, procurarei situar nas atividades ordinárias do *role-playing gamer* aspectos de um legado que reconta silenciosamente a própria história da escrita. Nessa herança estão configuradas diversas formas de lidar com a letra – desde a visualização da mancha de texto disposta sobre a página até a indústria da conceber nomes fabulosos ou alfabetos fictícios – que ligam o leitor ao seu *outro* justamente pela dificuldade de pontuar um significado. Tal parece ser o específico da *imagem*: uma suspensão do sentido que abre espaço para formas de categorizar a letra, mas também as ilustrações presentes nesses impressos – menos de acordo com o que elas *querem dizer* e mais conforme o que *mostram*. Na porção final do capítulo, partirei dessa premissa para esboçar algumas possibilidades de mapeamento da representação humana levando em conta as situações em que o corpo é mostrado nas ilustrações, sua postura em relação a si mesmo e ao observador, e a sua colocação dentro do enquadramento. Dessas reflexões deve ressaltar uma leitura que não tem história propriamente dita, porque se situa à borda do sentido, nas franjas do *nonsense*, mas ali se abre como repositório para uma série de elementos que aguardam por uma história que os signifique.

O último capítulo, enfim, é uma investigação da trajetória que colocou os *role-playing games* ao mesmo tempo na mira de advogados e professores. A primeira parte traz uma cronologia sucinta das publicações do gênero no país, relacionando-as a alguns fatos pertinentes como o assassinato de Ouro Preto e a organização de eventos sobre *role-playing games* e ensino. A seguir, tomo alguns títulos a fim de ler neles as recorrências e rupturas que desenharam o horizonte da trajetória dos RPGs no Brasil. Veremos que logo nos primeiros anos desse percurso a busca por formar um público de jogadores de RPG se coloca lado a lado com o primeiro suspiro de inspiração escolar (encarnado no projeto nacionalista de *O Desafio dos Bandeirantes*). Nos meados da década de 1990 a preocupação com o abraqueiramento do jogo arrefece em prol de outras inclinações, aproximando os *role-playing games* ao mesmo tempo de um ideal literário (*Vampiro: a Máscara*) e de temáticas místico-religiosas ou “satânicas” (*Arkanun, Livro de Nod*), mas ainda no fim da década o nacionalismo romântico reaparece num conjunto de impressos que se volta explicitamente para a escola (*MiniGURPS, Curumatará*). Ao fim desse trajeto, mostro três exemplos de leituras de *role-playing gamers* que ilustram sua circulação pelos terrenos do sagrado e do profano, apontando o delicado relógio das regras como ponto de encontro desses signos improváveis que retorcem as contradições do discurso e põem a nu as soluções que as aguardam. Haverá então algo escolar na invocação de satanazes, mas o temor ao assassínio e o anseio pela sala de aula terminará por nos apresentar mais uma vez o criminoso que já conhecemos e o aluno que já conhecemos, separando higienicamente o satânico do secular.

2. A escolarização revisitada

1. *O específico de escolarizar*. A história da leitura de impressos de RPG está relacionada à própria formação da escola no Brasil e à história dos processos pelos quais ela vem incorporando os objetos culturais que constituem o seu repertório.

Digamos que *objeto cultural*, neste caso, refere-se ao enfeixamento de algumas séries de elementos de natureza diversa – objetos concretos, usos do tempo e do espaço, formas de dizer e de saber – que num determinado momento se deixam recortar pelo discurso através de um mesmo segmento significante. É forçoso supor que nem o enfeixamento das séries, nem cada série individual constituem conjuntos *fechados* – visto que admitem a inscrição de novos elementos e a exclusão de outros. Essa impossibilidade de fechamento, inerente à linguagem,

é justamente o que faz de um objeto cultural algo que está em constante reescrita no discurso.

Tomar os *role-playing games* como *objeto cultural* implica reconhecer o caráter não-unívoco desse termo, que abrange uma série de elementos tão diversos quanto uma certa modalidade de *textos* (exposições de regras; descrição de cenários, personagens e enredos de jogo etc.), uma certa classe de *objetos materiais* (livros, revistas, encartes, dados, ilustrações, miniaturas etc.), um certo conjunto de *práticas* (a partida de RPG, as formas de ler os livros ou de aprender a jogar com jogadores mais experientes, as modalidades de encontro e convívio de jogadores), e, enfim, um certo número de *logotipos*, *marcas* ou *títulos* (*White Wolf*, *Storyteller*, *D20*, *Forgotten Realms* etc.) que nomeiam as figuras jurídicas e econômicas das empresas que produzem esses materiais ou os produtos que comercializam. Não parece possível falar em RPG de forma unívoca a não ser enquanto significante num discurso que determina essa condensação. O que se toma por objeto aqui não é esse significante, nem todo o campo de abrangência do seu uso, mas aqueles objetos a que chamamos de *impressos de RPG*, cuja delimitação mais precisa se encontra na seção inicial do Capítulo II.

Parto do pressuposto de que a incorporação de objetos culturais à escola não depende essencialmente de um pioneirismo fundador, nem consiste no trânsito de um determinado objeto entre um espaço “não-escolar” e um espaço “escolar” dados *a priori*. Alinho-me, nesse sentido, à postura de alguns historiadores da Educação segundo os quais a escola não é um lugar vacante, mas antes constitui um espaço de gestação de discursos e conhecimentos específicos que se consubstanciam numa “gramática” ou “cultura escolar” (Chervel, 1998; Faria Filho, 2002; Julia, 2001; Tyack e Cuban, 1995).

Sob essa perspectiva, parece haver um necessário processo de *escolarização* que mediatiza a passagem de qualquer objeto ao repertório de recursos do professor. Cumpre observar que esse processo se realiza ao menos em parte como um processo de linguagem, como produção de um discurso sustido materialmente por enunciados ditos e escritos, registrados sobre diversos suportes, difundidos através da sociedade, imbuídos de regimes próprios de circulação, permanência e desaparecimento. Ao longo do tempo, embalados por explícitas ou silenciosas solidariedades, esses enunciados são responsáveis por aproximar um dado objeto daquilo que a sociedade reconhece como escolar, seja o colocando em oposição, comparação ou equação com outros objetos considerados de antemão “escolares” – métodos de ensino, conteúdos curriculares, técnicas ou materiais de aula, instrumentos de avaliação, estratégias de controle disciplinar ou recursos para entretenimento e sedução do aluno (o que parece vir sendo cada vez mais percebido como uma função escolar) –, seja por se produzirem

em lugares nos quais a sociedade pressente falar uma voz passível de se dirigir à escola ou ser a ela atribuída – a universidade, a juventude, certas profissões (o professor, o psicólogo) etc.

Caberia acrescentar à perspectiva da História que tal processo se inscreve numa lógica relacional que poderia ser descrita como sendo do tipo *sujeito-objeto*. Isso significa que a escolarização diz respeito tanto às modificações que um determinado material sofre para se adaptar às exigências do ensino formal quanto às mudanças que ele acarreta nas relações entre os sujeitos que aí se pronunciam. É no jogo entre essas duas instâncias que se constroem, no seio da “cultura escolar” de uma sociedade, as condições de aceitação de um determinado objeto como “pertencente à escola”, “passível de mediar o ensino de algo”, “recomendável” ou “interessante para o jovem” etc. A escolarização é, sob esse prisma, um lugar de interpelação¹⁸ e de constante produção de uma imagem discursiva da escola.

2. *Justificativas*. Em minha pesquisa de Mestrado, busquei evidenciar alguns aspectos do discurso que vem operando a escolarização de um tipo específico de material. Naquela ocasião apontava o fato de que os enunciados de autores, editores e jogadores de *role-playing games* acerca do uso desses jogos no ensino não chegavam a postular uma aplicabilidade específica, de modo que as condições de sua “escolarizabilidade” poderiam dizer respeito igualmente a outros objetos. Tal constatação parece evidenciar a existência de um elemento presente na própria concepção da escola que vige sobre essas transações – um lugar previamente organizado para a inserção de novos objetos como material didático ou paradidático independentemente dos incrementos particulares que possam oferecer ao ensino.

Sob o pleito da renovação, essa crescente abertura da escola vem tendo como efeito deslocar o estatuto do professor e redefinir o papel de sua formação específica, dando margem à intervenção de diferentes profissionais e especialistas no processo de educação formal. Parece importante elaborar respostas a essa tendência porque, se a escolarização dos RPGs aciona um processo inscrito na lógica de uma discurso em que há abertura para a repetida introdução de novos materiais na escola, somos levados a supor que o que ocorre neste caso pode retornar de maneira semelhante na manifestação de outros grupos interessados em angariar postos no seio da escola.

É preciso considerar, a esse respeito, que o enunciado de que “algo educa” normalmente tem como primeira consequência tornar seu enunciador digno de ouvidos, remetendo-o a uma discussão dificilmente considerada menos que importante. Há, pois, um

¹⁸ Naquele sentido peculiar que Althusser (1980) conferia ao termo quando o empregava para referir-se ao trabalho da Ideologia.

ganho no próprio ato de se entabular esse tipo de debate: fazer crer que alguma coisa *pode* prestar serviços à escola é o mesmo que fazer crer em sua relevância, conferindo-lhe um novo estatuto e, por conseguinte, deslocando o sujeito para o lugar de usuário ou especialista em algo que *faz diferença*¹⁹. Do ponto de vista comercial, da mesma forma, a crença em um valor didático agregado à mercadoria atua como elemento persuasivo ao consumo repetido, possibilitando a formação de novos compradores (o professor, o aluno) e novos nichos de atuação para o *expert* (como palestrante, oficinairo, autor de manuais, ministrante de cursos de reciclagem ou atualização etc.).

Parece necessário responder a essa tendência com a elaboração de posições alternativas sobre o sentido da escolarização de objetos culturais, buscando amparo em experiências que extrapolem àquelas pelas quais se caracterizam especificamente os grupos ou “comunidades de discurso”²⁰ empossados de um discurso-saber sobre o objeto que se proponha levar ao ensino. Isso significa que, sob a efígie do RPG, vem se elaborando de maneira intensa um *saber sobre a escola*, um discurso em que se nos dão a ver (ou a ler) concepções sobre a sala de aula cujos contornos e limites estão sendo intensamente experimentados, rearranjados e possivelmente reescritos em uma nova ordem.

3. A história como leitura

1. *Dois registros de leitura.* Compreender o trajeto dos *role-playing games* através de um modelo de leitura requer que consideremos o específico do ato de ler, aquilo que nos leva a dizer “leitura” onde poderíamos dizer simplesmente “interpretação” ou qualquer outro termo similar. Ocorre que onde se lê é preciso supor a existência de uma instância da *letra* como ponto de transição entre o campo do sujeito e o dos seus possíveis objetos. A essa questão voltaremos no decurso do trabalho²¹. Por ora fiquemos com o seguinte: pensar na história dos

¹⁹ A modalização, neste caso, existe somente no registro do enunciado, não no da enunciação. Fazer crer que algo *pode* ser importante é já fazer crer que seja importante o suficiente para que se empenhem esforços em descobrir se é ou não é. Se algo *pode fazer diferença*, isso já faz alguma diferença por si só. É nesse terreno do dúvida que vem se dando, ao que parece, todas as discussões sobre o uso dos *role-playing games* na escola, talvez mais do que quando se o evoca para falar de crimes, já que ali há uma ênfase na experimentação: enquanto uns querem proibir o jogo, encerrando suas possibilidades de devir, outros querem justamente disseminá-lo, expô-lo ao uso, formar experiências. Tal é a condição para manter aberta a janela de negociação semântica que é o gargalo do seu discurso.

²⁰ Valendo-me do conceito esboçado por Foucault (1970 [2003]).

²¹ Cf. Capítulo I.2.2.

role-playing games como uma história da sua leitura implica duas ordens de problemas, dois registros em que se pode considerar a leitura:

- a) como operações do leitor sobre um impresso (os lugares e momentos que escolhe para ler; o modo como empunha o impresso e manuseia suas páginas; a maneira como interpreta o texto; os pontos por onde começa a ler ou onde abandona a leitura, os segmentos que torna a ler, os trechos que pula, a forma como seu olhar passeia pelas imagens e as relaciona com o texto etc.);
- b) o modo como uma cultura interpreta certo conjunto de obras (as formas concretas, impressas ou manuscritas, em que se espera encontrar tais obras; os leitores que se espera ou não se espera encontrar lendo-as; os lugares onde se espera encontrá-las; os temas que se espera ver tratados nelas; um conjunto de coisas que se supõe necessário saber para compreendê-las ou apreciá-las etc).

Numa leitura do tipo “a” levaríamos em conta o impresso individualmente. A análise se debruçaria sobre a maneira como os elementos presentes nele permitem, instigam, favorecem ou coagem a certas interpretações e não outras. À medida que dispuséssemos de vários exemplares, poderíamos pensar de que modo eles se coadunam em esquemas de leitura recursivos ou como eventualmente escapam ao que lhes seria esperado, aproximando-nos de uma problemática concernente à leitura do tipo “b”. Se situássemos esses impressos individuais numa linha do tempo, tentaríamos localizar os pontos que contribuíram para a extrapolação de um esquema e a emergência de outro, isto é, os elementos que teriam sido lidos de uma maneira e depois de outra para que, mais adiante, o perfil do conjunto inteiro se modificasse. Nesta perspectiva, cedo ou tarde teríamos de resolver um problema: discernir as maneiras como um dado impresso *pode* ser lido das maneiras como ele efetivamente *foi* lido – o que é essencial para uma perspectiva histórica da leitura.

(...) o texto sozinho (como o locutor no diálogo) não é responsável pelas significações que faz emergir, o que cria um primeiro problema para os textos que se querem transparentes; o leitor não é totalmente livre na construção de significações, já que um dos instrumentos com que opera nesta construção é precisamente o texto presente, cujo processo de produção manuseia também as mesmas ‘regras’ de interpretação existentes numa ‘comunidade interpretativa’, de que o autor é parte. Mesmo textos produzidos em épocas distantes, lidos hoje, quando de sua produção levavam em conta as condições de interpretação existentes – o trabalho dos filólogos o mostra. (Geraldi, 1996: 112-113)

Em outras palavras, seria preciso dar conta do fato de que qualquer elemento escrito sempre pode ser lido de algumas maneiras diferentes, mas apenas em determinados momentos se o lerá de outra forma que não aquela mais habitual – e daí por diante a tendência será voltar a lê-lo sempre deste novo modo e não de qualquer outro. *Por que é que em certo momento, mas apenas nesse momento, um texto é compreendido desta maneira e não daquela, e por que logo a seguir passará a ser compreendido daquela maneira e não mais desta?* Investigar esse campo é difícil, em parte, porque o impresso não permite que a leitura deposite ali sua rubrica, salvo em casos excepcionais como o dos leitores que glosam seus livros. Ler é uma atividade eminentemente “tática”, nos termos de Michel de Certeau (1994) – apenas na arte dos usos conseguiremos um vislumbre dos seus contornos: se o objeto escrito não se deixa marcar, a leitura impõe-lhe certas formas de circulação (dando preferência à compra e ao armazenamento ou ao empréstimo e ao descarte, por exemplo), bem como se inscreve no corpo dos leitores (delineando gestos e posturas, construindo-lhes uma imagem de si mesmos, reunindo-os em locais específicos, encorajando a confraternização e a solidariedade etc.).

Na perspectiva de uma leitura do tipo “b”, diferentemente, nossa preocupação seria com as redes de comentário, as formas de pensamento ou as tradições que envolvem o leitor individual no momento da sua leitura e, através dele, apoderam-se do impresso como terreno “estratégico”, determinando a emergência de certos significados e o desaparecimento de todos os outros. Seria necessário levar em conta, neste caso, como a *escola* é apreendida nos discursos que emolduram o leitor de impressos de RPG, e de que maneiras essa imagem flerta com outras capazes de remeter ao campo de compreensão do *criminoso*. Assim reconstituirmos, pouco a pouco, o quadro em que o jogador se encontra inscrito ao abrir um livro de RPG e teríamos uma noção do tipo de paisagem com que o seu espírito se depararia a cada encruzilhada do escrito. Buscaríamos observar de que maneiras essas paisagens vão mudando no decurso do tempo, de maneira que novas compreensões substituiriam antigos consensos, modificando as condições de leitura dos impressos que já foram produzidos, ou passariam a conviver, criando novas condições para o surgimento de impressos diferentes dos anteriores em um ou outro aspecto.

Aqui nos depararíamos com uma dificuldade: de que forma determinar o que é apreendido como especificamente escolar por uma sociedade, se é justamente isso o que os discursos envolvidos na escolarização de um objeto colocam em xeque? É preciso reconhecer que o conjunto de elementos pelos quais uma cultura discrimina o que lhe é escolar não é inteiramente enunciável, nem pode ser tomado com um conjunto fechado *a priori*, uma vez que é objeto de constante debate. Não haverá enunciado que apenas indique o limiar em que o

que é escolar se separa daquilo que não é: cada tentativa de mostrar essa fronteira é também um ato de demarcá-la. Essa indecidibilidade não significa, todavia, que o consenso seja impossível, tanto mais quanto a experiência nos mostra, pelo contrário, que algum consenso é inevitável. Apesar de nebulosas regiões fronteiriças, cada cultura reconhece também as saliências em torno das quais exorcizou suas dúvidas. Isso equivale a dizer que, se há sempre algo de negociável na cultura, a própria cultura se define pela impossibilidade de que tudo nela seja negociável.

2. *Duas soluções para uma leitura.* Parece então que os dois níveis de leitura pensados inicialmente interceptam-se de diversas maneiras. Buscaremos superar essa dicotomia descrevendo as operações de leitura do tipo “a” que sustentam a existência de leituras do tipo “b”, mas também de que modo as leituras do tipo “b” exercem coerções sobre o leitor individual, contribuindo para a constituição de sua leitura em “a”.

Esse modelo poderia sugerir que a leitura roda perpetuamente em círculos, quando o próprio objeto de nosso interesse são as transformações nos modos de ler certos impressos. De fato, é preciso imaginar que faz parte da leitura dar voltas, e o retorno, a repetição, em certa medida a constituem. Mas é preciso pensar também que esses círculos não de ser de alguma maneira quebráveis, ou não chegam a se fechar por completo, de forma que o leitor parece sempre poder deslizar da beira de uma curva para dentro de uma nova trilha. No âmbito dos RPGs, essa alternância entre a ruptura e o retorno do mesmo parece estar registrada, por um lado, no sucessivo aparecimento de jogos inovadores, responsáveis por introduzir a uma receita inicial ingredientes inusitados, e por outro, no imenso volume de suplementos e livros acessórios, imitações, revisões e *revivals* que prolongam ao máximo a vida editorial das marcas existentes.

Se tal é a cadência do ato de ler, nossa atenção deverá se direcionar para duas coisas: 1) descrever a leitura de impressos de RPG em seus tempos de retorno, pontuar os elementos que constituem seu regime de repetições; e 2) situar os pontos em que os círculos são rompidos pela introdução de discordâncias, elementos excessivos ou faltantes, lugares em que os contra-sensos internos do signo se fazem valer e abrem a brecha para a inscrição de novos sentidos no registro de um saber.

Poderíamos prever duas maneiras como isso se dá. A primeira consiste naquele caso em que um elemento dos *role-playing games* é percebido como semelhante a qualquer outra coisa e passa a ser compreendido *como se de fato o fosse*. Produz-se uma nova compreensão sobretudo pelo modelo da analogia: o que se passou essencialmente foi a transfusão de um

significante do discurso do *role-playing gamer* para dentro de outro discurso em que passa a funcionar no lugar daquele elemento que substituiu. Uma leitura desse tipo produz um tipo de conhecimento pautado na ampliação de repertórios de exemplos – o que já se aplicava a uma série de objetos agora também se aplicará ao RPG. Ademais, trata-se de uma leitura fragmentária, porque normalmente se interessa apenas por aqueles aspectos do *role-playing game* que permitem enquadrá-lo num esquema de compreensão prévio, sem constituir ameaça para esse mesmo esquema. É consequência disso que seja uma leitura pouco produtiva, no sentido de que não conduz a qualquer reestruturação dos discursos mas apenas faz circular os significantes por posições que já estavam instauradas.

Pode-se pensar que isto se dá quando certas características isoladas do RPG são remetidas à jurisdição da escola por conta de uma semelhança pontual, se que se vá além do apontamento dessa semelhança: chama-se atenção para a recorrência de temáticas históricas ou pseudo-históricas, científicas ou pseudo-científicas; fala-se nas operações matemáticas (normalmente, somas e comparações) requisitadas durante o jogo; destaca-se uma metalinguagem repleta de termos ou idéias comuns à análise estrutural das narrativas etc. Da mesma maneira, as suspeitas sobre o jogo parecem sustentar-se inicialmente em alguns traços meramente sugestivos, como a ocorrência de termos comuns a discursos religiosos (“anjo”, “demônio”, “deus”, “sagrado”, “santo”, “profeta”, “alma” etc.) e a recursividade de temas ligados à violência (descrições de armas, estilos de luta, estratégias militares etc.). Desse ponto em diante desdobra-se o espectro homonímico do significante-RPG, que dá as caras em diferentes “famílias de enunciados”²² sem que os sentidos e as vizinhanças que porta em cada uma se confundam ou estabeleçam conflito.

O segundo desfecho da leitura é aquele em que a semelhança primeiramente apontada levanta uma contradição no interior do signo. Talvez o que se pôde dizer sobre um elemento específico dos RPGs não seja extensível aos demais elementos associados a ele, colocando em dúvida o que se pensou de início. Para que uma leitura tenha esse desfecho, naturalmente, é preciso que o leitor esteja interessado em olhar para outras coisas que não apenas as similitudes, e que esteja disposto a observar outros elementos além daqueles que é capaz de ligar por esse tipo de relação. Assim se torna aparente que, embora se esteja lidando com um mesmo significante, estão em jogo dois discursos nos quais esse significante ocupa posições distintas, ligadas unicamente pelos traços de uma comparação fragmentária.

²² Esta, aliás, é a expressão com a qual Foucault define o que chama de “formação discursiva” (1969 [2005]).

Sob essa luz, o assassinato de Ouro Preto parece ser um marco importante: é o momento em que, pela primeira vez, o signo RPG escapou à rede estreita dos discursos dominados pela voz do *role-playing gamer*, pululando nas telas da TV e nas páginas dos jornais, mostrando sua face nas mais desconfortáveis circunstâncias, disseminando uma epidemia de significados que rapidamente fugiram ao controle daqueles que até então tinham sido os *experts* no assunto para bater no fundo áspero dos dizeres sobre a delinquência, a criminalidade e a loucura. O rumo que as opiniões da mídia tomaram parece ter instaurado um mal-estar tamanho que, imediatamente após o estouro da notícia de Ouro Preto, iniciou-se um trabalho cujo efeito derradeiro seria reenfeixar os sentidos do signo RPG talvez com mais estritura do que antes, devolvendo aos *gamers* os arreios do discurso sobre este objeto. Esta, como se sabe, foi a empreitada pela escolarização do jogo.

4. Disposição dos dados

Ler uma leitura desde uma perspectiva histórica, como se pretende aqui, requer localizar os vestígios em que essa história de alguma maneira se escreveu. Em primeiro lugar evidentemente estão os *impressos* de RPG – um conjunto proeminente de escritos que carregam o testemunho das maneiras como foram lidos e que, estando aberto a constantes acréscimos, continuam sendo superfície de inscrição de uma leitura cuja história segue em movimento. Nessa série encontraremos, essencialmente, livros e revistas endereçados aos jogadores.

Ao lado de uma classe de objetos impressos há também uma série de escritos cujo estatuto resta definir, alguns publicados mas não impressos (caso dos escritos que circulam exclusivamente na *internet*), outros ainda impressos ou manuscritos mas não propriamente publicados (caso dos escritos produzidos por jogadores para seu próprio registro). Se for possível ampliar esse escopo, podem-se considerar também certos textos mais ou menos estáveis que surgem ora oralmente, ora por escrito, em circunstâncias tão variadas quanto palestras e conversas casuais, correspondência eletrônica e artigos divulgados na rede. Esses textos constituem um núcleo relativamente estável de saberes compartilhados, uma espécie de repertório de consensos, ou mesmo clichês e frases-feitas sobre o RPG, cujo suporte primeiro é a própria população de leitores responsável pela sua ocorrência nas mais diversas formas. O corpo do jogador, dessa forma, também pode ser considerado suporte de uma escrita, uma

cadeia significativa que o enlaça à produção livreira e ao pulular eletrônico de cifras e números que circunscrevem o seu arsenal de leituras.

Por essa série de razões, tomar impressos de RPG como dados primários para uma análise da sua leitura não permite prescindir de outras fontes e procedimentos metodológicos complementares. Em visto disso, três séries de dados secundários reúnem-se ao *corpus*: a) **manuscritos de jogadores** (planilhas de personagem, diários de jogo, roteiros de aventura, sinopses de aventuras, tabelas, descrições de regras, desenhos e mapas etc.); b) **entrevistas** com jogadores, autores e editores de RPG; e c) **trabalhos formais sobre RPG**.

1. *Dados primários*. Segue abaixo uma relação mais detalhada dos itens que compõem do conjunto de dados primários²³.

a) Aventuras solo da virada da década 1980-1990

Lone Wolf: the Kingdoms of Terror (Beaver Books: 1985)
Lone Wolf: Castle Death (Beaver Books: 1986)
Lobo Solitário: o Fugitivo das Trevas (Bertrand: 1989)
Aventuras Fantásticas: a Cidadela do Caos – 3ª edição (Marques Saraiva: 1990)
Aventuras Fantásticas: o Feiticeiro da Montanha de Fogo (Marques Saraiva: 1991)
Fúria de Príncipes. O Caminho do Feiticeiro (Marques Saraiva: 1991)
Aventuras Fantásticas: Prova dos Campeões (Marques Saraiva: 1993)
Aventuras Fantásticas: Blacksand! (Marques Saraiva: 1994)
Lobo Solitário: Mar em Chamas (Marques Saraiva: 1996)

b) Série GURPS

GURPS: Módulo Básico – 1ª edição (Devir: 1991)
GURPS: Módulo Básico – 2ª edição (Devir: 1994)
GURPS: Basic Set – 3rd edition (Steve Jackson Games: 1993)
GURPS: Illuminati (Devir: 1995)
MiniGURPS: Regras Básicas (Devir: 1999)
MiniGURPS: Entradas e Bandeiras (Devir: 1999)
MiniGURPS: O Quilombo dos Palmares (Devir: 1999)
MiniGURPS: O Descobrimento do Brasil (Devir: 1999)
MiniGURPS: As Cruzadas (Devir: 1999)
MiniGURPS Aventura Solo: No Coração dos Deuses (Devir: 2000)
MiniGURPS: O Resgate de “Retirantes” (Devir: 2003)

c) Série Vampiro: a Máscara

Vampiro: a Máscara – 1ª edição (Devir: 1994)
Os Caçadores Caçados (Devir: 1997)
Vampiro: a Máscara – 3ª edição (Devir: 1999)
O Livro de Nod (Devir: 1999)
Vampiro: a Máscara. Teatro da Mente. Leis da Noite (Devir: 2001)

d) Série Dungeons&Dragons

Advanced Dungeons&Dragons: Livro do Jogador – 2ª edição (Abril: 1995)
Advanced Dungeons&Dragons: Livro do Mestre – 2ª edição (Abril: 1995)
Advanced Dungeons&Dragons: Forgotten Realms (Abril: 1995)
Advanced Dungeons&Dragons: First Quest (Abril: 1995)
Karamaikos (Abril: 1995)

²³ Para simplificar, constam apenas o título da obra, a edição (quando relevante), a editora e o ano.

Dungeons&Dragons: Livro do Jogador – 3ª edição (Devir: 2001)
Dungeons&Dragons: Livro do Mestre – 3ª edição (Devir: 2001)

e) Títulos brasileiros

Tagmar (GSA: 1991)
Desafio dos Bandeirantes (GSA: 1992)
Millenia (GSA: 1995)
Arkanun – 1ª edição (Trama: 1995?)
Arkanun: Grimório (Trama: 1996)
Invasão (Trama: 1996)
Era do Caos (Akritó: 1997)
Anjos: a Cidade de Prata (Daemon: 1998)
Demônios: a Divina Comédia (Daemon: 1999)
O Livro das Lendas: Aventuras Didáticas (Zouk, 2006)
Curumatara: de Volta à Floresta (Devir: 2006)

f) Avulsos

Call of Cthulhu (Chaosium, 1995)
Wraith: the Oblivion (White Wolf: 1996)
Castelo Falkenstein (Devir, 1998)
As Extraordinárias Aventuras do Barão de Munchhausen (Devir: 2000)
O Livro Completo do Homem das Cavernas (Devir: 2003)

g) Aparições do RPG em livros didáticos

Português em Outras Palavras. 6ª série (Scipione: 1997)
Português em Outras Palavras. 7ª série – edição revista (Scipione: 2002)

h) Periódicos

Título (editora)	Número de fascículos
<i>Revista Dragon Magazine</i> (Abril)	14
<i>Revista Dragon/Dragão Brasil</i> (Trama)	25
<i>D20 Saga</i> (Mantícora)	5
<i>RolePlaying</i> (Escala)	6
<i>Só Aventuras</i> (Trama)	9
<i>Grimorium</i> (Escala)	2
<i>Saga</i> (Escala)	3
<i>The Universe of RPG</i> (Ediouro)	3
<i>Caderno RPG</i> (?)	4
<i>Dragão Dourado</i> (?)	1
<i>Arkhan</i> (Escala)	1

Os itens acima encontram-se agrupados de acordo com sua inserção em categorias relevantes para a análise e organizados, dentro de cada categoria, em ordem cronológica²⁴. Sob a letra a) encontram-se representantes de uma primeira inserção dos *role-playing games* no Brasil na forma de aventuras-solo²⁵ simples, lembradas diversas vezes durante as entrevistas. As letras b), c) e d) agrupam edições dos três sistemas de regras mais proeminentes no mercado brasileiro, *GURPS*, *Vampiro: a Máscara* e *Dungeons&Dragons*. A letra e) agrupa itens bastante variados, mas postos em série por representarem o conjunto de

²⁴ No caso de termos à disposição edições estrangeiras, arrolamo-nas em adjacência à edição nacional correspondente, deixando de lado o critério de ordem cronológica.

²⁵ Voltaremos à caracterização das “modalidades” de RPG no Capítulo I. Ver também o **glossário**.

livros de RPG escritos e publicados por autores brasileiros. O avanço nas coordenadas temporais permite entrever alguns dos direcionamentos que essa produção tomou e que se distinguem dos rumos seguidos pelas publicações estrangeiras traduzidas. Na letra f) constam alguns livros avulsos que não se enquadraram nas grandes séries anteriores e a letra g) reúne materiais de RPG explicitamente nomeados que figuram em livros didáticos. Sob letra h), por fim, encontram-se itens representativos do grande número de revistas sobre RPG que circularam e ainda circulam no mercado. A partir desse corpus, esperamos ter um recorte abrangente no tempo e que contemple uma diversidade de editoras, temas, marcas e públicos do RPG no país.

2. *Dados secundários.* No tocante aos dados secundários, dispomos de: a) 768 imagens escaneadas de escritos e desenhos produzidos por jogadores para suas partidas de RPG; e b) 27 entrevistas realizadas desde o início das pesquisas de Mestrado.

a. *Manuscritos de jogadores.* Este conjunto de dados é por si só bastante vasto, de modo que haverá um item exclusivamente dedicado a descrevê-lo (Capítulo II.2). Assumi como critério de pertinência a própria seleção realizada pelos jogadores que os emprestaram — isto é, uma vez solicitado que fornecessem rascunhos e anotações, considere relevante tudo o que recebi, supondo que o recorte do supostamente apresentável ou passível de interesse do pesquisador também pode conter pistas sobre uma forma de ler *role-playing games*. Seis colaboradores disponibilizaram seus próprios escritos e, algumas vezes, também os de colegas de jogo, de forma que o conjunto todo é um pouco mais abrangente que a produção individual dos *role-playing gamers* com que tive contato direto. Em todo caso, a amostra não tem como finalidade uma apreciação estatística ou generalizante, mas conta sobretudo como conjunto de dados analisáveis em sua unicidade²⁶. Os jogadores que contribuíram emprestando material escrito estão designados como J1, J2, J3 etc. Uma descrição breve de cada um pode ser encontrada no **Apêndice A**.

b. *Entrevistas.* Foram realizadas com jogadores, autores e editores de RPG entre os anos de 2003 e 2006. Algumas foram agendadas mediante contato prévio com os entrevistados e outras foram realizadas sem agendamento com frequentadores de lojas,

²⁶ Reporto ao trabalho de Abaurre, Fiad e Mayrink-Sabinson (1997) sobre o dado único na análise da produção de crianças em desenvolvimento da escrita. Embora os escritores em questão neste trabalho certamente não estejam na mesma faixa etária nem vivam o mesmo momento de aprendizagem, vale antes de tudo uma perspectiva semelhante de tratamento do dado, conforme deve ficar mais claro no próximo capítulo.

encontros e eventos de RPG. As entrevistas estão designadas por numerais romanos conforme a ordem cronológica em que foram realizadas e os entrevistados são referidos como E1, E2, E3 etc. Uma tabela ao fim do trabalho (**Apêndice B**) associa cada entrevista a uma breve descrição dos participantes. A transcrição adotada nas referências às entrevistas dispensou a maior parte das repetições, reformulações, hesitações e alongamentos que caracterizam o texto conversacional a fim de tornar a leitura dos dados mais direta, mantendo-as apenas nos casos em que fossem relevantes para a análise. Também não estão representados elementos supra-segmentais como variações de intensidade ou altura da voz. Pausas estão representadas pelos sinais de pontuação convencionais da escrita, sendo as mais longas assinaladas por reticências.

c. *Trabalhos formais sobre RPG*. Neste conjunto incluem-se 27 títulos bastante diversos que representam a produção formal sobre o tema dos *role-playing games*. Incluem-se aqui artigos e resumos expandidos apresentados em eventos acadêmicos, escritos avulsos da *internet*, algumas dissertações de mestrado, uma monografia de especialização, uma tese de doutoramento e dois textos publicados como livros. Já comentei alguns desses trabalhos alhures²⁷ e não os retomarei aqui; outros se acrescentam ao conjunto e serão convocados conforme complementem ou acrescentem algum elemento à análise dos impressos.

Dentre esses trabalhos há pelo menos dois grandes grupos que merecem algum comentário. Parte deles consiste no relato ou planejamento de experiências de ensino nos mais variados níveis com instrumentos ou materiais elaborados sob a inspiração dos *role-playing games*. Alguns projetos propõem levar os alunos a produzir um jogo de RPG, em muitos casos através da programação ou utilização de *softwares* (Aguiar, 2003; Axt et al., 2001; Bittencourt e Giraffa, s/d²⁸; Lacerda, s/d; Rosa, 2004); outros propõem desenvolver um jogo para ser aplicado em sala de aula com o objetivo de levar os alunos a estudar determinados assuntos ou realizar certas tarefas avaliáveis através de outros instrumentos (Fonseca Neto, s/d; Fujii et al., s/d; Nascimento Jr. e Pietrocola, s/d; Martins, E. B., 2005). Em geral, trabalhos como esses partem da hipótese de que o jogo será um estímulo para o empenho dos alunos mas, quando há dados de campo, muitas vezes trata-se apenas do relato de episódios que de alguma maneira confirmam essa hipótese. Embora se fiem nesse tipo de expediente, o cabedal teórico que apresentam não é aplicável à própria análise de entrevistas ou

²⁷ No Capítulo IV de minha dissertação de mestrado (op. cit.).

²⁸ Quando os textos não trazem uma data de publicação (caso dos textos mantidos em sites da *internet*, por exemplo), eles serão referidos apenas pelo nome do autor. Nos casos em que o documento acessado pela *internet* apresenta uma data de publicação, adotei-a na referência também.

depoimentos, de modo que o registro resta apenas como afirmação dos autores. Seria preciso considerar, ademais, até que ponto esses trabalhos estão relacionados a outros que não tematizam particularmente os *role-playing games*, mas que também se sustentam na proposta de levar à escola qualquer atividade pela qual se possa subtrair a participação do professor em outra posição que não a de observado ou destinatário.

Um segundo conjunto de itens dentre esses dedicam-se a analisar os *role-playing games* independentemente de experimentações com finalidades didáticas. Alguns buscam descrever um ou outro aspecto do ponto de vista de um modelo teórico, abrindo espaço para que certas afirmações sobre o jogo sejam interpretadas como pertencentes ao registro de um viés científico. Muitas vezes esse procedimento consiste apenas em situar pontos do jogo que podem ser descritos de maneira semelhante a um aspecto de determinada teoria. Assim, por exemplo, um artigo de Rocha (s/d) busca demonstrar que a prática dos *role-playing games* é equiparável ao que Walter Benjamin descreve como “narrativa” e que declara fadado ao desaparecimento, e um artigo de Aguiar (2002) faz o mesmo em relação à “abordagem sistêmica”. Também Higuchi (2000) parece fazer o mesmo ao buscar aplicar as “funções” de Propp sobre um enredo de RPG *como se este fosse* um conto maravilhoso. Em que pese o valor heurístico de um tal expediente, que pode abrir portas para a exploração de aspectos pontuais do RPG, o limite de sua viabilidade é o próprio risco de se usar o dado para retratar a teoria, acrescentando a ela pouco mais que um exemplo episódico.

Os trabalhos reunidos neste conjunto estão relacionados numa lista que segue ao fim do trabalho (**Apêndice C**). Eles serão mencionados eventualmente, mas não nos interessarão tanto pelo fato de as suas explorações teóricas não contribuírem especificamente ao tipo de análise que intentamos aqui. Aqueles aos quais mais recorrerei, em diferentes momentos, são um artigo de David Waldron sobre o “pânico moral” disparado nos EUA pelo caso Pulling (de alguma maneira semelhante ao que ocorreu em Ouro Preto), um texto do site da ilustradora Eliane Bettocchi e um artigo de Jane Maria Braga sobre as práticas de leitura e escrita de *role-playing gamers*. Nos Capítulos IV e V discutirei mais detidamente um artigo de Bettocchi sobre as personagens ilustradas em livros de RPG e alguns pontos da dissertação de mestrado de Alexandre Zorio de Mattos, que analisa os livros da franquia *Vampiro: a Máscara* sob a orientação da Análise do Discurso.

Isso posto, podemos passar a algumas considerações teóricas que nos prepararão para a leitura de impressos de RPG no Brasil.

Capítulo I

O LEITOR AO PÉ DA LETRA

HISTÓRIA E DISCURSO

“No ano de 1969, em meio à agitação nacional, o governo do Uruguai ditou um decreto que proibia a utilização, em qualquer escrito público, de sete palavras. Tinha que saber que proibindo a palavra não fazia desaparecer a coisa a que ela se referia: o que tentava era conservar essa ordem dos signos que é a tarefa estimada da *cidade letrada* que se distingue porque aspira à unívoca fixação semântica e acompanha a exclusividade letrada com a exclusividade de seus canais de circulação.”

Ángel Rama

A cidade das letras

O problema de quem lê é sempre o de como se portar diante de um poder que tem a vantagem do *status quo*. Basta ver: o texto já está pronto, inteiramente organizado com suas ruas e avenidas, com seus quartéis e barricadas, mal terminamos de abrir o livro pela primeira vez. O leitor ao pé da letra é este alguém que se prostra ante um monumento para ali prestar suas reverências ou exercer algum discreto sarcasmo. É o leitor que nos interessa – aquele que queremos encontrar e o que gostaríamos de ser enquanto nos debruçarmos sobre os *role-playing games*.

Começemos pelas contribuições que a História vem trazendo ao estudo da leitura (I.1). Considerarei de início alguns percalços e vantagens de se fazer uma história do presente, apoiando-me nas possibilidades que Ginzburg aclara com seu texto sobre o paradigma indiciário. Os dois itens seguintes deste capítulo pautam-se nos trabalhos de Darnton e Chartier: o primeiro trata de questões sobre a produção e circulação do livro e o segundo sobre a participação dos aspectos materiais do objeto escrito no processo de atribuição de sentido a um texto. Ao fim dessa primeira parte retomo a discussão de Michel de Certeau sobre o problema dos usos criativos e faço alguns comentários sobre a possibilidade de transpor seu modelo polemológico a uma análise do escrito.

O item seguinte (I.2) divide-se em duas partes dedicadas a discutir a função do outro na linguagem e o problema do sujeito. A primeira parte consiste em um exercício de leitura que parte de um texto de Bakhtin e busca associá-lo a outros escritos com os quais não divide cercas muito freqüentemente (I.2.1). A segunda parte retoma a trilha que enlaçou uma vizinhança hoje bastante prosaica – a da Lingüística com a Psicanálise, pela leitura lacaniana de Saussure e Freud. Farei alguns apontamentos sobre a constituição do signo para Lacan e sua concepção estrutural do sujeito, confrontando as implicações dessa postura com a idéia de leitura indiciária sugerida por Ginzburg. Finalmente, adentrarei o problema da letra na

Psicanálise com algumas considerações sobre duas técnicas que trabalham de maneira distinta sobre os eixos do imaginário e do simbólico – o caligrama e o rébus (I.2.2).

Esse percurso, como veremos, amarra toda possibilidade de leitura ao discurso de uma história e ao palpar de um corpo. Eis então que o leitor encontra um pedaço de si na própria letra que se avulta sobre ele, nem que seja pela anatomia metafórica desse pé que ele lustra com seu beijo.

I.1 História

Discutir a leitura em sua historicidade requer dois passos. Primeiro: reconhecer o caráter histórico das formas materiais do impresso, de suas técnicas de produção, armazenamento e distribuição. Essa visada pode ajudar a compreender as linhagens dos impressos de RPG, os modelos onde buscam seus traços típicos, mas também o que oferecem de inédito, o que se modifica neles ao longo do tempo, como representam a si mesmos e são percebidos pelos seus leitores. Segundo: reconhecer o caráter histórico do próprio ato de leitura, o que é um terreno mais difícil de adentrar. Isto implica supor que o modo como conhecemos a leitura hoje não é o único possível nem se mantém idêntico a si mesmo ao longo do tempo. Se as próprias formas do escrito vem se modificando drasticamente no decurso da História, levando do rolo ao códice, esse trajeto certamente está atrelado a modificações na maneira como o sujeito se debruça sobre um texto e nos recursos de que se vale.

É possível então questionar as formas de leitura que são encorajadas pelas circunstâncias em que impressos de RPG se dão a ler. Neste caso, as perguntas seriam – onde são vendidos?; quais os locais de leitura, particulares e públicos?; quais as formas de posse e aquisição complementares à compra e venda regulares? Pode-se indagar o que os cuidados de diagramação, a intercalação de imagens ao texto, a escolha de tipos especiais, o acabamento dos livros, suas dimensões físicas e até mesmo sua maleabilidade dizem de uma forma de ler esperada, reputada a um leitor ideal, imposta até certo ponto, aceita até certo ponto. Enfim, pode-se atentar para o modo como esses aspectos se modificam ou se preservam à medida que ganha corpo um discurso articulado sobre a escolarização, modificando as condições em que o leitor pode travar contato com esses impressos.

II.1.1 História da leitura no presente: um paradigma indiciário

A leitura como objeto da disciplina histórica é um tema jovem, fortemente ligado a uma tradição historiográfica francesa que vem se interessando pelo papel da palavra escrita na cultura e as modificações proporcionadas pelo desenvolvimento de suas tecnologias. Ela se insere no quadro mais amplo do que se vem chamando de História Cultural – aquela disciplina mais interessada nos modos de vida anônimos do que na trajetória das grandes personalidades, na história suave dos objetos e práticas cotidianas mais do que nas grandes guerras e revoluções. Por conta disso, a História Cultural é também, muitas vezes, uma história do que não deixou registro, uma história dos fazeres silenciosos – daquilo que, em uma dada época, não poderia se preocupar em registrar suas marcas porque somente se produziu em lugares destituídos de qualquer possibilidade de registro. Como exigir de um leitor suas credenciais? No caso do estudo da leitura no passado, uma das dificuldades é que o próprio leitor está fora de alcance, não pode ser consultado e só é observável através dos vestígios incidentais que sua atividade deixou. Como então interpretar essas marcas?

(...) por não se interrogarem sobre os pressupostos implícitos na operação que consiste em decifrar, em procurar o sentido das palavras, o ‘verdadeiro’ sentido das palavras, os filólogos correm o risco de projetar nas palavras que estão estudando a filosofia das palavras implicada no fato de estudar as palavras (...) (Bourdieu, 1990: 137)

Embora disponhamos da possibilidade de lidar com leitores contemporâneos ao estudar os *role-playing games*, isto não significa que o problema esteja resolvido. É que uma história da leitura no presente não deve acreditar que a chave para o seu problema esteja nos leitores, e que portanto baste consultá-los, ganhar sua confiança ou infiltrar-se em sua intimidade para desvendar-lhes o segredo. Como pedir a um leitor que relate cada percalço, cada devaneio, cada momento de suspensão ansiosa da leitura, cada um dos incontáveis sentidos que uma única palavra pode evocar tão logo os lança para o esquecimento?

Eis, portanto, o que a História Cultural oferece para o estudo de um problema do presente: esta forma particular de ler requerida pela necessidade de decifrar o que não foi intencionalmente cifrado, de ler onde não se pretendeu deixar nada escrito. A História Cultural, dado o seu campo de incidência, é uma história eminentemente *indiciária*, disciplina que forçou as bordas da razão tradicional até trazer à tona este paradigma de sua própria racionalidade, que Carlo Ginzburg (1989) se encarregou de perseguir em áreas tão diversas

quanto a magia, as adivinhações do futuro, a psicanálise, a medicina, a anatomia e os contos de Sherlock Holmes:

(...) é o paradigma que chamamos a cada vez, conforme os contextos, de venatório, divinatório, indiciário ou semiótico. Trata-se, como é claro, de adjetivos não-sinônimos, que no entanto remetem a um modelo epistemológico comum, articulado em disciplinas diferentes, muitas vezes ligadas entre si pelo empréstimo de métodos ou termos-chave. (1989: 170)

No que consiste, todavia, esse modelo indiciário? Tomemos como exemplo este caso, por onde Ginzburg começa a tecer seu painel: trata-se do método idealizado por um certo Morelli para atribuição de autoria a quadros antigos.

Os museus, dizia Morelli, estão cheios de quadros atribuídos de maneira incorreta. Mas devolver cada quadro ao seu verdadeiro autor é difícil: muitíssimas vezes encontramos frente a obras não-assinadas, talvez repintadas ou num mau estado de conservação. Nessas condições, é indispensável poder distinguir os originais das cópias. Para tanto, porém (dizia Morelli), é preciso não se basear, como normalmente se faz, em características mais vistosas, portanto mais facilmente imitáveis, dos quadros: os olhos erguidos ao céu dos personagens de Perugino, o sorriso dos de Leonardo, e assim por diante. Pelo contrário, é necessário examinar os pormenores mais negligenciáveis, e menos influenciados pelas características da escola a que o pintor pertencia: os lóbulos das orelhas, as unhas, as formas dos dedos das mãos e dos pés. (ibid., p. 144)

A posição do método de Morelli com relação às emergências, sucessos e fracassos do paradigma indiciário leva à constatação de que as ciências naturais o adotaram bem antes das ciências humanas. No tocante à História, esse interesse pelo pormenor desvela novos territórios para a pesquisa, abrindo alternativas a outros paradigmas bastante explorados como, por exemplo, o materialismo dialético. No seio dessa perspectiva ganham relevância temas até então pouco notados pela disciplina. Surge o interesse pela história dos impressos, bem como toda problematização que é pedágio para o estabelecimento de um novo campo de estudos – a começar por seu próprio nome. Passemos a isto agora.

II.1.2 História dos livros: as formas de produção do objeto impresso

Histoire du livre na França, *Geschichte des Buchwesens* na Alemanha, *history of books* ou *of the books* nos países de língua inglesa – o nome varia de lugar para lugar, mas por toda parte ela está sendo reconhecida como uma nova disciplina importante. Até se poderia chamar de história social e cultural

da comunicação impressa, se não fosse um nome tão comprido, pois sua finalidade é entender como as idéias eram transmitidas por vias impressas e como o contato com a palavra impressa afetou o pensamento e o comportamento da humanidade nos últimos quinhentos anos. (Darnton, 1990: 109)

A afirmação de Darnton permite estabelecer um primeiro balizamento: falar em história *dos livros* é, antes de mais nada, não falar em uma história *das obras literárias*. Sua delimitação reivindica esta ruptura primordial com o cânone: “Para os franceses do século XVIII, a literatura – ou a República das Letras, como diriam eles – certamente incluía Voltaire e Rousseau. Mas também incluía Pidansat de Mairobert, Moufle d’Angerville e uma legião de outros escritores que desapareceram da história literária” (ibid., p. 145). No lugar de uma perspectiva centrada na noção de *obra* como unidade significativa anteriormente ao público, corpo autônomo do qual interessa inferir as leis de sua própria coerência, ou se tanto um certo perfil psicológico, projeto político ou estético do autor, os próprios *livros* são alçados à condição de personagem da História. Estão denunciadas as exclusões e os recortes seletivos de uma literatura pouco sensível ao papel desses objetos de cuja trajetória seu próprio caminho é inseparável. Novas questões estão postas: por que certas obras e autores permanecem, contraindo o estatuto de clássicos, enquanto outros, às vezes igualmente bem-sucedidos em seu tempo, encontram seu crepúsculo muito cedo? Quais são os lugares sociais da literatura, os espaços que preenche de forma desigual, as formas como se propaga, alimenta negócios e se integra ao mundo cotidiano do homem comum?

Há que se reconhecer, por outro lado, que a jocosa nomenclatura proposta por Darnton não tem como único revés ser muito extensa. Evocar uma “história social e cultural da comunicação impressa” traz implícita a idéia de que aquilo que se persegue, através do estudo dos livros, é o resgate de uma prática fundamentalmente *comunicativa*. Uma expressão tal como *comunicação impressa*, entretanto, vem ao encontro daquilo mesmo que é pressuposto para que haja uma história dos livros, a saber, o fato de que a leitura *não é* uma prática propriamente comunicativa. Se na leitura tudo se passasse conforme o esquema da comunicação, isto é, como sucessiva transmissão de mensagens, pouco restaria a uma disciplina que propusesse deslocar sua atenção do texto ao livro – nesse caso, ela seria na melhor das hipóteses uma história dos *acidentes* no percurso da mensagem, uma história dos imprevistos, mal-entendidos e acasos. Não é este o estatuto que se lhe confere nas análises do próprio Darnton, em que fica evidente a preocupação com o caráter *produtivo* e não meramente transmissivo da leitura. De outra parte, o estudo de um Menocchio (cf. Ginzburg, 1997) demonstra justamente o caráter não-acidental daquilo que foi considerado em sua

própria época uma leitura divergente – estão lá, desde o início, as condições que permitem ao moleiro depreender de seus livros uma tão inesperada cosmogonia.

Uma concepção comunicativa da leitura subjaz à descrição que Darnton faz do ciclo de vida do livro, de acordo com o esquema reproduzido adiante. Se tal viés parece contrário à própria motivação dos estudos históricos sobre a leitura, nem por isso deixa de ser válido frequentar tal esquema, ainda que se lhe proponha uma nova leitura, pelo que ele elucida sobre as diversas etapas de produção e circulação material do livro:

(...) de modo geral, os livros impressos passam aproximadamente pelo mesmo ciclo de vida. Este pode ser descrito como um circuito de comunicação que vai do autor ao editor (se não é o livreiro que assume esse papel), ao impressor, ao distribuidor, ao vendedor, e chega ao leitor. O leitor encerra o circuito porque ele influencia o autor tanto antes quanto depois do ato de composição. Os próprios autores são leitores. Lendo e se associando a outros leitores e escritores, eles formam noções de gênero e estilo, além de uma idéia geral do empreendimento literário, que afetam seus textos, quer estejam escrevendo sonetos shakespearianos ou instruções para montar um kit de rádio. Um escritor, em seu texto, pode responder a críticas a seu trabalho anterior ou antecipar reações que serão provocadas por esse texto. Ele se dirige a leitores implícitos e ouve a resposta de resenhistas explícitos. Ele transmite mensagens, transformando-as durante o percurso, conforme passam do pensamento para o texto, para a letra impressa e de novo para o pensamento. (1990: 112)

Na leitura do esquema de Darnton surge uma das questões centrais para a história dos livros: o fato de que, entre o trabalho do autor, sobre o qual se concentra o crítico literário, e aquilo que é efetivamente lido pelos leitores de uma dada sociedade, há um universo inteiro que é o da produção livreira – *pelo qual a própria obra não passa incólume*. Este é o universo de que se incumbe a história dos livros; a linha pontilhada que vai do autor aos leitores parece

frisar a fragilidade desse laço em relação a todo o circuito que está ao seu redor. Desse esquema relevam questões como a da proveniência do texto autoral, que passa por diversas instâncias antes de atingir o público e pode sofrer aí modificações substanciais (de que é um exemplo notório o caso da *bibliothèque bleue*²⁹). Mais do que isso, a sensibilidade para uma

²⁹Fórmula editorial bastante popular que vigorou entre o início do século XVII e meados do século XIX. Consistia na edição de livros baratos, voltados para o grande público, na maior parte das vezes encadernados em capa azul, donde o nome pelo qual eram conhecidos. Chartier ressalta que as obras dessa “literatura de cordel” não eram originalmente destinadas a um leitor popular; tratavam-se, na maior parte das vezes, de obras cuja licença de impressão havia expirado. Os editores da *Bibliothèque Bleue* reeditavam-nas sob uma nova forma, direcionada para o novo público que visavam atingir, suprimindo trechos “desnecessários” ou “indevidos”, redividindo capítulos e parágrafos e incluindo gravuras, subtítulos antecipatórios ou recapitulatórios, resumos etc. “É, pois, nas particularidades formas – tipográficas, no sentido lato do termo – das edições *de cordel* e nas modificações que estas impõem aos textos apropriados que é necessário reconhecer a leitura ‘popular’, entendida como um relacionamento com o texto distinto da cultura letrada” (Chartier, 1988: 131).

Figura 1: O circuito das comunicações.

noção como a de autor, nunca um dado a priori, desponta através desses estudos como produção histórica mais ou menos localizável.

O esquema de Darnton salienta não só que o texto se modifica durante as etapas de sua produção, mas que estas podem determinar de antemão a escrita do texto (por exemplo, o custo dos materiais de impressão pode influenciar a extensão de uma obra, levando um editor a suprimir certas passagens, como é o caso dos editores de Troyes). Sob esse ponto de vista, a observação de Darnton sobre o caráter antecipativo e responsivo do trabalho autoral poderia ser lida por um prisma semelhante ao que propõem os estudos de linguagem de cunho sócio-interacionista, baseados na máxima bakhtiniana da palavra como arena do embate entre classes sociais (cf. Bakhtin, 1929 [2004]), a despeito do uso de termos como “comunicação” e “mensagem”. Essa aproximação é possível, mas até certo ponto, já que a lógica do esquema de Darnton, como fica explícito ao fim, não se circunscreve nas relações entre os signos, como o quer Bakhtin, mas pressupõe uma mensagem estável que viaja livre entre os domínios do pensamento, da língua e da matéria.

Uma das metas deste trabalho consiste em estabelecer um liame entre a história dos livros e a teoria lingüística exatamente neste ponto pelo qual o olhar do historiador passa sem se deter. A porta de entrada está posta no próprio esquema de Darnton: basta observar as estações de parada que constituem o ciclo de vida do livro, entre a emissão original de uma “mensagem” pelo autor e sua recepção derradeira pelo leitor. Cada estação responde por um agente ou grupo de agentes no processo de produção material do livro: *editores, gráficos, fornecedores, distribuidores, livreiros, encadernadores*. Nota-se que são nomes de profissões. Posto dessa forma, o esquema permite visualizar a forma como a sociedade civil se organiza em torno das técnicas de reprodução e circulação do impresso tal qual no século XVIII. Mas há um ponto que merece maior atenção: o fato de que os termos *autor* e *leitor* entram na mesma série de *gráficos, fornecedores, livreiros* etc. Essa justaposição permite supor que, para Darnton, tanto *autor* quanto *leitor* respondem por figuras concretas, seres individuais, ou em todo caso por funções mais ou menos profissionais. Há que se reconhecer, pelo menos, que tomar o autor como uma profissão efetua um recorte do qual ficam de fora todas as formas de autoria não-profissionais ou que jamais imprimiram seus livros. Se tal exclusão pode ser efetuada sem grandes prejuízos em um estudo da França setecentista, o mesmo não ocorre quando se tem à sua disposição um repertório de manuscritos impublicados que devem ter alguma relação com esse esquema, ainda que Darnton não lhes reserve um lugar explícito.

Tiremos uma conclusão: o esquema de Darnton toma os atos de escrever e ler como atividades de algum modo “alingüísticas”. Isto ao menos no sentido de que, para ele, autor e

leitor operam a “transmissão” de uma “mensagem” que se equipara àquela pela qual é responsável o impressor que comprime o prelo sobre a página, ou o do carroceiro que transporta um maço de livros de uma cidade a outra. A diferença é a natureza da “mensagem” em cada momento: autor e leitor emitem-na “do pensamento à língua”; o autor ainda a transmite “à matéria” com o bico de sua pena; os demais personagens na maior parte das vezes se ocupam apenas da “transmissão” de uma forma material para outra (exceto quando intervêm no texto). O que permite associar em uma mesma série leitores, autores, impressores e livreiros é, portanto, a exclusão da própria linguagem do escopo de análise. Para preencher esse hiato, Darnton cria uma mecânica etérea de movimentos que vão “do pensamento para o texto, para a letra impressa e de novo para o pensamento”, sem no entanto se deter sobre a natureza dessas transposições nada corriqueiras, o que só permite supor que tal passagem é presumidamente livre e pouco relevante para a investigação dos aspectos materiais da difusão do livro. Exatamente sobre este ponto é que se propõe estender o entendimento da história dos livros, introduzindo no esquema do ciclo de vida do impresso uma problemática do sujeito e da linguagem.

De toda forma, antes de passar a isso, é preciso reter aquilo que o esquema de Darnton oferece. A partir dele podem-se levantar uma série de questões para a compreensão da história da leitura dos impressos de RPG. Quais são as personagens e estações que compõem o seu ciclo de vida nos diferentes tempos de sua penetração? Há algumas figuras notáveis, como o jogador que traz os primeiros livros de suas viagens ao exterior e os faz circular por empréstimo e xerox, formando os primeiros grupos de jogo em torno de um número reduzido de títulos³⁰; há também o jogador que no início dos anos 1990 conquista a autoria com a publicação dos primeiros livros de RPG em português³¹. É preciso considerar ainda o papel dos locais de reunião de jogadores e os locais de venda dos livros, associando-os à escassez de acervos públicos de RPG e o seu surgimento posterior em locais como as bibliotecas dos Centros Educacionais Unificados de São Paulo³². É preciso pensar, também, na produção escrita de jogadores que jamais atinge o estatuto público, ou que encontra certas formas de publicação e difusão na *internet* – nem todo livro escrito é um livro publicado, e nem todo livro publicado é um livro impresso. Para além daí, no entanto, cabe considerar as possibilidades de uma história da leitura e não apenas dos livros.

³⁰ Cf. Capítulo III.2, sobre a posse e outras formas de acesso ao livro.

³¹ Cf. Capítulo V.2.1 e V.2.2, sobre alguns dos primeiros RPGs brasileiros, publicados no início dos anos 1990.

³² Onde ocorreram oficinas de RPG organizadas pela Ludus Culturalis entre 2003 e 2005. Ver cronologia no Apêndice D.

II.1.3 História da leitura: o texto e o suporte

Temos nos detido sobre este pormenor de nomenclatura por entender que ele implica uma importante manobra de aproximação do objeto. Darnton fala de seu próprio trabalho como uma história *dos livros*, talvez por alicerçar suas análises em um modelo que assume a confecção do impresso e sua leitura como um encadeamento de mensagens comunicadas ao redor de um grande circuito. Roger Chartier aponta um caminho diferente ao notar que “falta às enumerações dos livros impressos ou possuídos uma questão central, *a dos usos, dos manuseios, das formas de apropriação e de leitura dos materiais impressos*” (1998: 77-78, grifos meus). Ocorre aí um deslocamento da ênfase dada por Darnton às condições de manufatura do livro para a questão que no seu esquema entra como um pressuposto: as formas como se produz a leitura, o *ato de leitura*, no lugar mesmo em que Darnton fala de uma passagem do pensamento à linguagem e à matéria. Não se trata de focalizar um único ponto do esquema, aquele onde estão os leitores, porque há atos de leitura em toda parte: também lêem o editor, os gráficos, os distribuidores, os livreiros. Não se trata, contudo, de descartar os pontos do esquema em que não se dá tal ato, uma vez que já foi reconhecido o fato de que as condições de manufatura do impresso são também condições do ato de ler que se dá algumas estações adiante ou atrás.

A questão central, portanto, é a transparência dessas linhas que, no esquema de Darnton, unem as caixas onde estão depositadas as personagens do universo livresco. É aí que Chartier amarra o problema da história dos livros à questão central de que se ocupa uma história da leitura, lançando para tanto as concepções de *texto* e *suporte*. Entra em cena o problema da materialidade das fontes históricas: o pesquisador toma consciência de que, ao lidar com um documento escrito, não é apenas com um “texto” que está lidando, mas também com um objeto que tem um peso e uma forma, é feito de certos materiais, passa de mão em mão, deixa-se usar de determinadas maneiras mas não de outras, armazena-se em determinados lugares, transporta-se de tais formas e se utiliza em ocasiões específicas, às vezes por indivíduos especialmente designados para isso. Fora dessas circunstâncias, o que resta não é texto, unidade inteiriça, mas apenas resto, figura ficcional e indecifrável criada pelo próprio olhar do leitor.

Contra a representação, elaborada pela própria literatura, do texto ideal, abstrato, estável porque desligado de qualquer materialidade, é necessário recordar vigorosamente que não existe nenhum texto fora do suporte que o dá a ler (...) (Chartier, 1988: 127).

Está posto o princípio de indissociabilidade entre texto e suporte. Curiosamente, ao decretá-la, Chartier cai numa armadilha, uma vez que o próprio uso de dois termos distintos continua mantendo viva a dicotomia que o postulado visava diluir. Não há grande problema nisso, desde que se mantenha em vista o caráter puramente operacional do uso desses termos. De toda forma, uma vez que texto e suporte sejam entendidos como um todo uno, será impossível pensar no objeto portador de escrita como “transmissor” de uma “mensagem” textual que nele está depositada, pois a partir de agora considera-se esta mesma “mensagem” como parte integrante do objeto que a porta.

Os textos que se prestam a escrever a história são tomados como portadores de um sentido que é indiferente à materialidade do objeto manuscrito ou impresso através do qual se dá, constituído de uma vez por todas e identificável graças ao trabalho crítico. Uma história do ler afirmará, contra esse postulado, que as significações dos textos, quaisquer que sejam, são constituídas, diferencialmente, pelas leituras que se apoderam deles. Daí, uma dupla consequência. Antes de mais nada, dar à leitura o estatuto de uma prática criadora, inventiva, produtora, e não anulá-la no texto lido, como se o sentido desejado por seu autor devesse inscrever-se com toda a imediatez e transparência, sem resistência nem desvio, no espírito de seus leitores. Em seguida, pensar que os atos de leitura que dão aos textos significações plurais e móveis situam-se no encontro de maneiras de ler, coletivas ou individuais, herdadas ou inovadoras, íntimas ou públicas e de protocolos de leitura depositados no objeto lido, não somente pelo autor que indica a justa compreensão de seu texto, mas também pelo impressor que compõe as formas tipográficas, seja com um objetivo explícito, seja inconscientemente, em conformidade com os hábitos de seu tempo. (Chartier, 1998: 78)

Uma implicação direta dessa tomada de texto e suporte como um todo único é a dissolução, por simetria, da noção de leitura como decomponível em porções “cognitivas” e porções “físicas”. O gesto de leitura não é menos relevante que qualquer outra pista indicativa dos mistérios que a mente opera sobre a letra. A leitura “não é somente uma operação abstrata de inteligência; ela é engajamento do corpo, inscrição num espaço, relação consigo e com os outros” (Chartier, 1999b: 16); é “prática encarnada em gestos, em espaços, em hábitos” (ibid., p. 13). Na sua relação com o impresso, a leitura não terá jamais a transparência da comunicação.

Cabe estabelecer um limite, entretanto. Sem retornar ao ponto de onde partíamos (a concepção comunicativa de Darnton), é preciso perceber que na raiz da manobra de Chartier está a derrubada de uma outra divisão: a do lingüístico e do não-lingüístico. Resta saber até onde tal indistinção é viável. A contribuição de Chartier está em alertar para a importância de não se *ignorar* os aspectos materiais de uma fonte histórica no momento de sua interpretação. Esse posicionamento implica erradicar a neutralidade do suporte na análise do documento: “a transformação das formas e dos dispositivos através dos quais um texto é proposto pode criar novos públicos e novos usos” (1999b: 22). Isso não significa, todavia, que a “leitura” da materialidade do livro, esta sensibilidade às diferenças entre tipos, aos efeitos de diagramação, às imagens e iluminuras, à qualidade do papel etc., *equivale* a uma leitura propriamente dita. Uma gravura não é interpretável da mesma forma como o texto que a explica, embora seja possível conceber uma *forma de ler* que aceda a ambas de maneira: o que há de específico no texto, e que está ausente na ilustração, é o fenômeno particular da linguagem. Por essa razão é que, apesar dos avisos de Chartier, ainda há uma razão para manter o uso de dois termos, “texto” e “suporte”.

II.1.4 A leitura em pé de guerra: um modelo polemológico

A constatação do valor não-nulo da materialidade do impresso revela uma nova série de relações de poder. A leitura passa a se parecer menos com uma forma de recepção de mensagens do que com uma espécie de combate em que o leitor, ao abrir o volume, se vê subitamente em terreno alheio, caminhando sobre as trilhas abertas por uma presença que habitou o espaço da página com suspeita antecedência. A leitura pode ser pensada, então, como um trabalho de localizar armadilhas e cada *in-folio* será um enigma em três dimensões, carregando consigo as marcas das mãos de muitos homens.

O livro sempre visou instaurar uma ordem; fosse a ordem de sua decifração, a ordem da qual ele deve ser compreendido ou, ainda, a ordem desejada pela autoridade que o encomendou ou permitiu a sua publicação. (Chartier, 1999b: 8)

Se outras disciplinas, como a própria análise do discurso, já se dedicavam a flagrar nas peripécias do autor o recursos de condução do público, a história da leitura chamará para o palco esta figura até então pouco notada: o editor. Este responde por um poder mais sutil que o do autor, visto que incide justamente no que vai às margens da atenção de quem lê. Ao lado

do autor, o editor ocupa este lugar privilegiado de onde pode preparar seus ardis sem ser visto pelo leitor e às vezes sequer pelo próprio autor. O impresso se mostra sob essa ótica como expressão material de uma relação de poder em que diversas posições se colocam em disputa.

Uma chave para a formalização desses conflitos é frequentemente apontada em Michel de Certeau, que estabelece as bases de um modelo polemológico das apropriações culturais. A pedra de toque de tal modelo é a asserção da distância entre a produção de um objeto e seus usos efetivos: consumir não é um ato de submissão, mas uma prática de revolta silenciosa. A luta é desigual, e a vitória do usuário não é a aniquilação do oponente, a destruição do que lhe é imposto, mas sua apropriação, sua carnavalização, a arte tática do *fazer com*.

Falando de modo mais geral, *uma maneira de utilizar* sistemas impostos constitui a resistência à lei histórica de um estado de fato e a suas legitimações dogmáticas. Uma prática da ordem construída por outros redistribui-lhe o espaço. Ali ela cria ao menos um jogo, por manobras entre forças desiguais e por referências utópicas (...). Mil maneiras de *jogar/desfazer o jogo do outro*, ou seja, o espaço instituído por outros, caracterizam a atividade sutil, tenaz, resistente, de grupos que, por não ter um próprio, devem desembaraçar-se em uma rede de forças e de representações estabelecidas. Têm que 'fazer com'. (1994: 79)

Dessa forma, de Certeau estabelece uma clivagem entre a produção de *estratégias*, que se dão a partir de lugares de poder e impõem objetos ou modelos, e as *táticas* do mais fraco, os fazeres ordinários que moldam a vida cotidiana conforme as oportunidades e a partir do que é recebido do outro como imposição.

Chamo de 'estratégia' o cálculo das relações de força que se torna possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder é isolável de um 'ambiente'. Ela postula um lugar capaz de ser circunscrito como um próprio e portanto capaz de servir de base a uma gestão de suas relações com uma exterioridade distinta. (...)

Denomino, ao contrário, 'tática' um cálculo que não pode contar com um próprio, nem portanto com uma fronteira que distingue o outro como totalidade visível. A tática só tem por lugar o do outro. Ela aí se insinua, fragmentariamente, sem apreendê-lo por inteiro, sem poder retê-lo à distância. Ela não dispõe de base onde capitalizar os seus proveitos, preparar suas expansões e assegurar uma independência em face das circunstâncias. (ibid., p. 46-47)

A estratégia é da ordem espacial; a tática é da ordem temporal. A estratégia organiza topografias; a tática as percorre em zigue-zague. Com essa proposição, aliás, de Certeau favorece a aproximação que buscaremos levar adiante, no decurso deste capítulo, entre a

História e a Psicanálise. É que por trás do seu modelo militar ele mesmo sugere o vulto de uma atividade inconsciente tal como Freud a descreveu – esta presença que não se cansa de efetuar pequenas trocas, insinuar sentidos onde eles menos poderiam ser flagrados, compor sonhos e sintomas com a sucata de imagens do dia-a-dia. A *Traumdeutung* é dessa forma uma “máquina celibatária” e o inconsciente é o autor que escreve numa “língua sem terra e sem corpo, como todo o repertório de um exílio fatal ou de um êxodo impossível” (ibid., p. 243). Poder-se-ia pensar, por extensão, que as leis vigentes na vida onírica – o binômio condensação-deslocamento que Lacan (1966 [1998]b: 509-510) relê em metáfora-metonímia – legislam também sobre as apropriações ordinárias do dia-a-dia.

Um dos modelos da atividade tática propostos por de Certeau é a leitura. Com isso ele responde àquelas perspectivas que encaram o ato de ler como contraparte passiva de um procedimento supostamente ativo de escrita. Para Michel de Certeau essa concepção é antes de tudo resultado de uma pedagogia do escrito que instituiu o ensino simultâneo das habilidades de ler e escrever ao mesmo tempo em que fixou um valor e uma função para cada uma: “Escrever é produzir o texto; ler é recebê-lo de outrem sem marcar aí o seu lugar, sem refazê-lo” (ibid., p. 264). Seguindo uma orientação semelhante, outros pesquisadores vêm se debruçando sobre a leitura conforme os moldes de um modelo polemológico. Assim afirmam, por exemplo, A.-M. Chartier e Hébrard:

[A] subversão da oposição entre produção e consumo faz do ato de leitura o paradigma da atividade tática. O leitor caça em terras alheias, demarca com os olhos, com o dedo, com o franzir das sobrancelhas, com o sorriso, seus caminhos em busca de sentido. Sob a contingência, sem dúvida, e no espaço próprio do texto, ele elabora – como quer ou como pode – sua leitura do texto: um novo texto. Existem assim estilos de leitura, como existem estilos de lazer e de conversação. (1998: 33)

Mas há que examinar esta batalha mais de perto. Primeiro ponto: não crer na existência de estratégias puras, personificadas nos corpos daqueles que a representam. Uma forma de operar a chave leitura-escrita parte do pressuposto de que as estratégias do impresso constituem um conjunto de expedientes *consciente* e *voluntariamente* acionados por um autor ou editor. Sob essa perspectiva, corre-se o risco de vislumbrar na ponta distante das rédeas da estratégia um par de figuras tirânicas exercendo sobre o leitor alguma espécie de autoridade senhoral. Embora a metáfora tenha sua margem de aplicabilidade, no limite ela pode levar à idéia de que há um grau zero da leitura, uma “mensagem” cuja compreensão seria o objetivo

último do leitor, a quem caberia esquivar-se dos artifícios de autores e editores para obscurecê-la.

O que há de estratégico no poder não é apenas o fato de que dê a alguns as condições de fazer circular seus textos, expondo os demais à sua leitura, mas também o fato de que faça esses próprios autores e editores se reconhecerem nos textos que lhes levam o nome. O fato de acreditar-se como ponto emanador dos sentidos de seu texto é também uma forma de submissão – ponto que já foi bastante explorado na Análise do Discurso. Daí decorre que o estudo do impresso não se ocupa somente de um território dominado pelo outro-autor ou outro-editor, por ele armado e conhecido, mas também de um território imposto ao autor e ao editor, a eles alheio e em alguma medida estranho.

Deveremos assumir então que o impresso traz, além das marcas de um trabalho consciente de emolduração do leitor, também as marcas de outros processos inconscientes que têm força considerável na moldagem de sua produção. A estratégia não é o exército dos literatos, mas os usa como anteparo. O poder que é a posse dos maquinários, a posse das ligações com os nomes influentes, ou a posse das habilidades e dons da escrita – digamos, um capital econômico, um capital social e um capital intelectual, se quisermos nos valer dos termos de Bourdieu (1998a, *passim*) – este não é *o poder* propriamente dito, mas o precipitado decorrente de uma forma de execução das suas leis. O poder estratégico não é um poder instrumental, resultado da conquista de alguns lugares de vantagem ou privilégio; é a lei que, antes disso, organiza essas vantagens e privilégios dentro do corpo vivo de uma população. “Ninguém é, propriamente falando, seu titular; e, no entanto, ele sempre se exerce em determinada direção, com uns de um lado e outros de outro (...)” (Foucault, 1979: 75). O autor caminha sobre esta corda bamba, na eterna iminência de reproduzir as palavras do seu ancestral que com isso o suborna e o faz artífice de sua própria manutenção.

Essa perspectiva não serve para fechar todas as portas, mas para abrir possibilidade de um estudo das *ações táticas* do próprio autor. Eis o segundo ponto: em certo sentido é possível pensar que o estilo, o tom, a cor que marcam a personalidade de algumas obras seja vestígio de uma atividade de apropriação. Talvez em tempos nos quais a escrita há muito deixou de ser *exclusivamente* segredo iniciático de uma casta social, a posse dos meios de produção da escrita – a folha em branco e o lápis – não são garantia de um lugar próprio. Também se movimenta pelo terreno do outro este autor moderno que encerra suas obras no segredo da gaveta ou as exhibe em páginas da *internet* (e alguns de fato chegam às prateleiras). Numa sociedade que coage à palavra, e especialmente à palavra escrita, escrever é também uma forma de obediência, trilha pelo mundo já exaustivamente esquadrinhado da letra.

Há, portanto, uma forma de escrever que é produzida pela própria disseminação do ensino da escrita, à qual corresponde um escritor que, longe de armar espaços próprios, percorre a letra ao longo das latitudes temporais. É uma forma de escrita sem estoque, sem registro, sem grandes chances de produzir um saber. Uma escrita extemporânea, da ocasião, que brota aqui e acolá conforme seja solicitada apenas para preencher uma urgência. O exemplo lapidar é aquela redação do aluno que não domina bem a escrita culta, mas produz pequenas peças escolares em que a imita como sabe, sem contudo achar os meios de capitalizar sua produção dia após dia. Mesmo ao fim de anos este escritor não disporá de uma memória de escrita, mas apenas de um arquivo morto de folhas jogadas umas sobre as outras, insuficientes para conferir-lhe o trânsito pelas esferas da letra prometidas pela escola. A análise por vezes mostra como nesses textos podem-se vislumbrar indícios de uma rebeldia que certas formas de ensino aos poucos se encarregam de suprimir³³: a voz de um sujeito que, por conta do ensino da escrita, desiste da escrita como lugar habitável, refugiando-se nesses pequenos acidentes que a linguagem nos reserva no cotidiano. Como considerar tal forma de escrita estratégica? Estratégica é, antes, a ação que determina a escrita como esse lugar a ser habitado, mesmo que à força, e que dá margem, justamente por isso, a mil artes de habitá-la, mil maneiras de fazer dela usos inesperados.

Restaria-nos a necessidade de demarcar a margem incerta que separa uma escrita efetivamente estratégica das formas táticas de escrever. Sobre este ponto, as considerações de Riolfi (2003) acerca do que ela chama de *trabalho de escrita* nos fazem lembrar que, se há formas de escrever vinculadas unicamente à repetição, uma ruptura total com os parâmetros de uma tradição não levaria jamais à originalidade autoral mas se tanto à palavra do louco. Para Riolfi, uma escrita original é sempre o resultado de uma indústria específica que ela descreve como

(...) um trabalho de ocultação, através do qual a matéria bruta fica ocultada por uma ficção textual (narrativa ou argumentativa). Estou chamando de ficção textual o processo através do qual um escritor, ao mesmo tempo que ficcionaliza para terceiros o percurso de seu pensamento progresso ao texto,

³³ Este é, ao menos, a análise que faz Geraldi a partir da comparação entre dois textos em “Escrita, uso da escrita e avaliação” (in: Geraldi, 2004). O primeiro texto não traz nenhum problema ortográfico, mas consiste em uma lista de frases sem outra conexão clara entre si que o paralelismo estrutural: todas são iniciadas por “A casa é...”. O segundo texto traz erros ortográficos de todo tipo, inúmeros problemas de segmentação e nenhuma pontuação, mas, diferentemente do primeiro, narra um episódio inteligível sobre uma epidemia de piolhos. Geraldi considera que o primeiro texto se constitui meramente pelo “preenchimento de um arcabouço ou um esquema” (p. 129), ao passo que o autor do segundo texto, a despeito dos erros, “usa a modalidade escrita para contar uma história” e “insiste em dizer sua palavra” (p.130), recusando-se a calar onde a primeira criança o aceita.

consegue, através deste esforço, recuperar para si próprio o inatingível processo de enunciação. (2003: 50)

Não cabe discutir esta questão a fundo aqui, mas em todo caso a noção pode nos ser de alguma valia. O trabalho da escrita reside em o sujeito poder ler no que escreveu algo diverso do que pensara ter escrito, ganhando aí a chance de ultrapassar-se e pôr em jogo o desconhecido no próprio conhecimento. Este parece um caminho para que o sujeito conquiste a patente de autor. Veremos que na história dos *role-playing games* esse trajeto parece ter sido percorrido algumas vezes por jogadores que conseguiram publicar títulos de certa proeminência, e se refaz constantemente, ao menos em ensaio, na produção anônima dos mestres manuscritores. Será do nosso interesse pensar no surgimento de obras peculiares como *O Desafio dos Bandeirantes*, *Vampiro: a Máscara*, *Arkanun* e *O Resgate de “Retirantes”* como registro do andar de uma leitura que é ao mesmo tempo trabalho de escrita e não como mero advento de inventividade individual.

Por outro lado – será a leitura sempre tática? A existência de uma escrita sem “próprio” indica a possibilidade de uma estranha inversão, impensável ao *lector* medieval que bebia nas fontes de uma *auctoritas* vetusta: um leitor que, com sua força, reorganiza o próprio texto que lê, tirando-o de um modesto anonimato para alçá-lo a uma nova ordem, mas às custas de sua desapropriação. Este é o modelo de leitura da Psicanálise, que através do jovem Freud, confisca o discurso da histérica e faz dele seu próprio, forjando a teoria que fará circular seu nome pelo mundo – como veremos logo adiante, no item I.2.2. Por ora basta ver que uma série de nuances atravança a bipartição usual entre impresso-estratégia e leitura-tática. Seria preciso levar em conta pelo menos duas coisas:

1. *Há uma leitura estratégica*, capaz de fazer do texto do outro objeto seu. Tome-se, por exemplo, a possibilidade de que um leitor abandone a revista que vinha lendo desde o primeiro número, desiludido com alguma mudança editorial ou simplesmente cansado do estilo da publicação. Esse gesto de descarte *pode ser* sinal de um movimento de produção: o leitor que até então se envergava sob o imperativo da reincidência súbito perde o interesse, cancela sua assinatura, deixa de comprar livros de um certo autor ou sobre certo assunto. É possível que dali a algum tempo esteja lendo outras coisas, ou escrevendo suas próprias obras – mesmo que no silêncio do anonimato. Este leitor, ao que tudo indica, apropriou-se de um discurso, de tal forma que o acesso aos objetos em que este se presentificava não é mais tão

necessário quanto antes, pois o discurso está incorporado – feito corpo. Na passagem de um lugar ao outro ocorre, ao que parece, um trabalho de escrita³⁴.

Tal parece ser, também, um dos modelos da leitura científica ou universitária. Espera-se que o pesquisador, tomado como leitor das obras de relevo na sua área, delas se aproprie de maneira estratégica, percebendo-as como constructo de um enunciador muitas vezes afastado no tempo e no espaço, apropriando-se delas ao mesmo tempo em que as desmonta e refaz. As ciências da linguagem aos poucos incorporaram essa forma de ler, a uma só vez construindo e validando tal forma de relação com o texto. Trata-se de uma leitura capaz de fazer das palavras alheias um território próprio, confiscando-as ao autor e ao editor e produzindo a partir delas algo como o *comentário* de que fala Foucault (1970 [2003]: 21 e ss.). Toda análise de cunho literário, textual, lingüístico ou discursivo que faça do texto ou do impresso objeto de conhecimento, de desfrute, de ponderação, enquadra-se aqui. O texto alheio é refeito em si mesmo, redividido, repartido, ressignificado, transformado em outra coisa. Tal confisco só é possível porque está sustentado em outros discursos. Há um terreno farto de exemplos à nossa disposição – basta tomar o caso das Sagradas Escrituras que, ao longo desta era, tiveram seus sentidos confiscados por leitores tão diferentes quanto Lutero, Kardec e Mark Rein Hagen³⁵.

2. *Há uma escrita tática*, para qual a possibilidade de estoque de saber oferecida pela superfície de impressão (o papel, a tela) não consegue se fazer aproveitar. É uma forma de escrever que, incapaz de enlaçar o leitor, porque não consegue romper sua servidão ao tempo, perde-se no abismo do imediato presente e jamais consegue reclamar seu território no espaço da folha. Essa forma de escrita, pelas razões explicitadas acima, não parece jamais ganhar *momentum*. O advento da informática, ao que parece, vem permitindo que esse tipo de escrito ganhe publicidade e circule de maneira nunca antes experimentada, alçando um infinito de textos aos domínios da *internet*, mas por estranha ironia o mesmo veículo que os leva ao redor do mundo é também seu ponto de fraqueza, pois o texto eletrônico não sustém senão uma autoria frouxa e uma materialidade evanescente, fugindo à percepção com o desligar de uma chave. O mesmo talvez seja o caso dos manuscritos e mesmo dos impressos que não chegam a fazer mais do que reproduzir modelos organizados em outro lugar que não na escrita daquele que os assina, colocando em circulação uma cascata de papel cujo destino pode não ser muito melhor que o de uns *bits* eletrônicos.

³⁴ Mas é verdade que isto implica levar em consideração uma noção de “letra” como a de Lacan. Chegaremos a este ponto em breve, no item I.2.2.

³⁵ Sobre isto, ver a questão do surgimento de símbolos religiosos e paródias bíblicas em livros de RPG. Ao que parece, o precursor dessa tendência no Brasil é *Vampiro: a Máscara*. Cf. Capítulo V.2.3.

Ao fim e ao cabo, pensar a leitura desde um viés histórico propõe uma série de questões relacionadas ao sentido e à linguagem. Como os leitores deste e de outros tempos vêm conferindo significado a um texto no íntimo dos seus quartos ou no círculo estreito de suas amizades? Como ter acesso a esses sentidos que parecem nunca chegar a se imprimir sobre qualquer superfície material? Ou talvez melhor – qual é a superfície, o suporte no qual saberíamos ler as marcas desses sentidos produzidos por uma leitura? Além disso, de que forma o trabalho de editores, impressores, distribuidores, livreiros e outros profissionais pode determinar não apenas a configuração final do objeto que porta um determinado texto, mas também a acessibilidade a esse texto e, portanto, as condições de sua leitura em uma dada época e lugar?

Os Capítulos II e III estão alicerçados preponderantemente nas considerações que fizemos até aqui. Lá descreverei os impressos de RPG, as práticas de leitura e os regimes de circulação que os afetam. Antes de passar a isso, no entanto, será preciso acrescentar alguns apontamentos que também norteiam as análises deste trabalho e preenchem o intervalo da ausência de um conceito formal de discurso no trabalho do historiador. Os dois itens seguintes dedicam-se a isso, tratando especificamente do problema do *poder* e, em seguida, do *sujeito*.

I.2 Discurso

O modo como a História aborda o fenômeno da leitura requer que se considere simultaneamente elementos de natureza muito diversa – os textos e os objetos que os comportam, os gestos que manipulam esses objetos, as operações lingüísticas que incidem sobre esses textos, os espaços de circulação do impresso e dos indivíduos que os lêem, os comportamentos desses indivíduos que não podem ser descritos propriamente como gestos de leitura mas que estão diretamente ligados ao fato de eles serem leitores desse tipo de material, as formas de escrita que resultam ou derivam dessas leituras, as demais atividades que fazem vizinhança com essas leituras e a localizam nas barbatanas de uma galáxia cultural mais ampla etc.

Do ponto de vista da História Cultural, a relação entre esses elementos e o modo como uns afetam os outros parece ficar apenas intuída. Uma teoria do *discurso* poderá recobrir o

fato de que, ao ler um texto, não apenas *o fazemos ser texto*, agitando o cadinho dos seus sentidos, mas ao mesmo tempo o texto *nos faz ser*. Uma teoria do discurso nesses moldes torna impossível considerar esses elementos no campo de uma objetivação da leitura sem levar em conta os efeitos de subjetivação impostos pelo espaço relacional em que a leitura se opera. Daqui por diante, é isto o que passaremos a investigar.

Começaremos revisitando a noção de “enunciado” que Bakhtin formula em resposta à teoria saussureana da *langue*, confrontando-a com a noção de “enunciado” que Foucault dispõe em sua *Arqueologia do Saber* e com os termos do “estádio do espelho” descrito na teoria psicanalítica. Como veremos, esse confronto permitirá entrever duas maneiras distintas de conceber a presença do *outro* na leitura de um discurso. A seguir, enveredaremos pelo campo da Psicanálise propriamente dita em busca de uma noção de sujeito e procuraremos na tripartição lacaniana entre real, simbólico e imaginário uma possibilidade de sistematizar a relação entre o mesmo e o novo na leitura.

I.2.1 O outro

Tomemos como fio condutor o texto bakhtiniano bastante lido que se intitula *Os gêneros do discurso* (1997). Tentaremos fazer duas coisas a partir dele: uma é localizar pontos importantes para a constituição do conceito de discurso, confrontando-o com autores que enveredaram por caminhos similares; a outra é, a partir desses confrontos, exercitar um procedimento de leitura que revolva o terreno dos sentidos consolidados e nos permita ao menos sugerir algumas aproximações com modelos teóricos distintos³⁶. A dupla serventia desse expediente está em que parte daquilo que observaremos na leitura de impressos de RPG decorre, da mesma forma, de uma leitura propensa a fazer avizinhamentos inusitados, de maneira que nossos procedimentos podem ser, até certo ponto, um espelho do que procuraremos analisar nos impressos.

Comecemos situando convergências possíveis de Bakhtin com Saussure, Foucault e Lacan, e a seguir vejamos algumas divergências necessárias.

³⁶ É preciso fazer duas ressalvas importantes: 1) estamos a par de que, além de toda a controvérsia sobre a autoria de Bakhtin, este é um texto publicado sem a revisão do autor; 2) tomamos por base particularmente este texto e não a “obra” de Bakhtin. O que se segue deve valer sobretudo como exercício “morelliano” de procura pelas orelhas e unhas do autor, de modo que alguns dos apontamentos talvez acabem por parecer injustos em face de uma imagem global de sua produção ou do modo como ela costuma se inserir na bibliografia dos trabalhos que a tomam por base.

1. *Convergências*. O aspecto da teoria saussureana mais duramente desmantelado certamente foi sua oposição fundante entre *língua* e *fala*³⁷. Dessa dicotomia parece emanar a assunção implícita de um falante idealizado, em relação instrumental com uma língua de que se serve para expressar-se ao bel prazer. Sobre isso Michel Pêcheux afirmou: “mesmo que explicitamente ele não o tenha desejado, é um fato que essa oposição autoriza a reaparição triunfal do sujeito falante como subjetividade em ato, unidade ativa de intenções que se realizam por meios colocados a sua disposição” (1969: 71).

Com seu projeto de uma teoria marxista da linguagem, Bakhtin abriu possibilidades de análise que ampliaram os leques da pesquisa de cunho estruturalista. A proposição com que Bakhtin buscava desmantelar a dicotomia saussureana (no texto que estamos tomando como referência) poderia ser descrita como a de que a linguagem não é regulada apenas na instância de uma língua estruturada enquanto sistema, mas também através de *gêneros discursivos* que regulam o campo do que haveria de ser a “fala”. Um dos pontos centrais da noção de *gênero* em Bakhtin é o postulado de outra dicotomia – aquela que opõe a “oração” como “unidade da língua” e “enunciado” como “unidade da comunicação verbal”³⁸.

A indeterminação e a confusão terminológicas acerca de um ponto metodológico tão central no pensamento lingüístico resultam de um menosprezo total pelo que é a *unidade real* da comunicação verbal: *o enunciado*. A fala só existe, na realidade, na forma concreta de enunciados de um indivíduo: do sujeito de um discurso-fala. (...) Quaisquer que sejam o volume, o conteúdo, a composição, os enunciados sempre possuem, como unidades da comunicação verbal, características estruturais que lhes são comuns, e, acima de tudo, fronteiras claramente delimitadas. (1997: 293)

Dessa forma, surge no escopo do estudo da linguagem uma noção de “discurso” semelhante à que Pêcheux e Foucault desenvolveriam no decurso dos anos 1960, e que marca, em linhas gerais, uma guinada do pensamento para a percepção da língua como atividade, ato ou relação concretamente situada. Com esse golpe, Bakhtin descarta aquilo mesmo que Saussure delimitara enquanto campo objetivo da Lingüística – a língua enquanto sistema.

³⁷ Cf. Saussure, 1916, passim.

³⁸ O termo “comunicação” é usado por Bakhtin, mas certamente não se refere à mesma coisa que comentávamos quando da análise do esquema de Darnton. A “comunicação verbal” de Bakhtin é o lugar de produção do enunciado, a própria interação entre locutores, e nesse sentido não se relaciona com a teoria da comunicação que parece subjazer às elocubrações de Darnton sobre pensamento e matéria.

Retomemos a sua proposição: o “enunciado” bakhtiniano é a língua efetivamente pronunciada por um falante. Ele se caracteriza por ter “fronteiras” claramente definíveis, um “acabamento” distinto do da oração e uma “expressividade” que a língua contém apenas de maneira potencial, mas que a comunicação verbal se encarregaria de concretizar em nuances específicas. O enunciado é, ainda, aquilo que um falante pronuncia *para outrem*, de modo que ele sempre tem um caráter responsivo. Dessa forma, ele se conecta com os enunciados anteriores, a partir dos quais se compõe, mas também com os enunciados posteriores, nos quais prevê uma resposta para si mesmo. Posta dessa maneira, de fato, a premissa de Bakhtin não é muito diferente daquela que Foucault apresenta ao dizer que o enunciado, na “arqueologia do saber”, deve ser considerado nos termos de seu “campo associado”:

O campo associado que faz de uma frase ou de uma série de signos um enunciado (...) é constituído, de início, pela série das outras formulações, no interior das quais o enunciado se inscreve e forma um elemento (um jogo de réplicas formando uma conversação, a arquitetura de uma demonstração (...), a sequência das afirmações que constituem uma narração). É constituído, também, pelo conjunto das formulações a que o enunciado se refere (implicitamente ou não) (...). É constituído, ainda, pelo conjunto das formulações cuja possibilidade ulterior é propiciada pelo enunciado e que podem vir depois dele como sua consequência, sua sequência natural, ou sua réplica (...). (Foucault, 1969 [2005]: 111)

O que Foucault recobre com esta noção, como vemos, não deixa de ser um certo jogo que o enunciado estabelece com seus vizinhos no passado e no futuro. A grande diferença talvez resida no estilo da metáfora – para Bakhtin, o discurso se assemelha mais a um longo cordão esticado sobre a linha do tempo, enquanto para Foucault ele assume o aspecto de uma rede em que as simultaneidades também são de caráter determinante. Por essa trilha, em todo caso, seria possível aproximar a dicotomia bakhtiniana daquilo que Foucault pressupõe quando fala em uma “função enunciativa”, já que também ele opõe à língua o exercício de uma espécie de trabalho que “cruza um domínio de estruturas e de unidades possíveis e que faz com que apareçam, com conteúdos concretos, no tempo e no espaço” (ibid., p. 98).

Ao fazer uma definição desse tipo, vemos que um autor e outro jamais deixam de pressupor a existência de uma *langue* de ares saussureanos – a própria maneira como determinam as fronteiras de um campo do discurso se pauta na premissa de que é preciso haver uma língua funcionando por si mesma. É em contraste com essa sistêmica que ambos demarcam os efeitos propriamente discursivos, de modo que a dicotomia bakhtiniana, de fato, não é outra senão a dicotomia saussureana apresentada pelo avesso. Parece que o teorema da

langue é o excedente necessário para completar o corpo de uma epistemologia que inverteu seus pesos e medidas: não haveria enunciado se não houvesse, no exterior do seu contorno, uma língua nos moldes de Saussure.

Já vimos uma discussão semelhante no seio da história da leitura. Talvez não seja exagero estender esta reflexão um pouco mais e pensar que a dicotomia proposta por Chartier entre “texto” e “suporte” ecoa, em outras paragens, a mesma tentativa de contornar uma concepção de linguagem pautada na assunção de um sistema no qual os significados estariam configurados anteriormente a qualquer leitura. Com efeito, ao chamar a atenção para a existência do “suporte” e sua relação com aquilo que ele “suporta”, Chartier não faz senão localizar o problema da materialidade da linguagem – campo em que Bakhtin tem primazia – no estudo específico do livro. Pensar o impresso dessa perspectiva será pensá-lo à luz de uma problemática da enunciação.

É através dessa manobra que Bakhtin introduz a possibilidade de pensar a linguagem como fenômeno histórico, nos moldes da história marxista. A guinada que promove em relação à Lingüística de Saussure pede ao pesquisador que considere não apenas o registro atemporal das estruturas sistêmicas, mas também o registro extemporâneo dos atos que relacionam falante e ouvinte, leitor e livro, enunciador e enunciatário. Com isso se introduz um elemento que será fundamental para as reflexões posteriores sobre a linguagem, e que no trabalho do historiador não chega a assumir uma forma definida: o *outro*.

De certa maneira, a ênfase que Bakhtin confere a esse conceito aponta para uma crítica aos seus precursores, que do seu ponto de vista erravam por considerar o falante como se estivesse sozinho, “sem uma forçosa relação com os outros parceiros da comunicação verbal” (1997: 289). Quando Darnton pensava nas reviravoltas de uma mensagem que vai se transmitindo entre cérebros e tipos móveis até chegar na forma final de um livro e transpor-se do papel para a mente do leitor, de certa forma incorria no mesmo caso. Apesar disso, a história da leitura parece ter elaborado pelo menos um lugar em que o problema da alteridade se coloca como fundamento de análise – ao alertar para o complicado jogo de negociatas e exigências, pedidos e expectativas, modificações e supressões que perfazem um trajeto oculto no impresso que é produto final da indústria livreira. Em certa medida, a investigação das relações entre autores, editores, impressores e leitores na configuração final da peça que se presta ao estudo do historiador é, assim, um destrinchar de todo o burburinho de enunciados que formam uma rede ao redor do impresso em sua versão final e que, sendo enunciados (não “orações”), não cessam de dizer respeito ao próprio aspecto material do livro.

Embora este não seja um dos pontos centrais do texto de Bakhtin, e talvez nem sequer um conceito em si mesmo, o *outro* ainda assim recebe ali um papel fundante nos quadros da comunicação verbal. “Ter um destinatário, dirigir-se a alguém, é uma particularidade constitutiva do enunciado, sem a qual não há, e não poderia haver, enunciado” (ibid., p. 325). Evidentemente isto se aplica a qualquer etapa do negócio livreiro. Ainda veremos, aliás, que o destinatário no mercado dos *role-playing games* é um ponto bastante sensível para a determinação das escolhas dos editores e da forma dos livros – conforme ele seja preferencialmente um leigo, um novato, um jogador experiente ou um professor. Discutiremos isto nos Capítulos III e V.

Há mais uma questão. Em outros pontos nos quais o termo é mencionado, Bakhtin define a aquisição da linguagem como “um processo de assimilação, mais ou menos criativo, das palavras do outro (e não das palavras da língua)” (ibid., p. 313-314), e ainda sugere a tese de que não há pensamento senão através do outro, “para os quais [ele] se torna, pela primeira vez, um pensamento real (e, com isso, real para mim)” (ibid., p. 320). Em que pese o fato de Bakhtin não estar interessado nos processos lingüísticos da infância, passagens como essas não chegam a discordar do que encontramos em outro campo do nosso interesse – como veremos, a tese lacaniana do “estádio do espelho” compartilha com Bakhtin ao menos o preceito do altruísmo: isto é, o fato de inserir o outro na posição fundamental de primeiro sustentáculo da linguagem, invertendo o esquema de pensamento saussureano (ou cartesiano) segundo o qual a linguagem se iniciaria com um movimento do próprio “eu”.

Levemos esta aproximação um pouco além. Com alguma licença, poderíamos afirmar que, para Lacan, um ser se torna falante – isto é, se torna capaz de emitir um enunciado – em resposta à existência de enunciados que o antecedem e que ele apenas pode conhecer pelo intermédio dos outros que constituem, na cosmogonia psicanalítica, o seu íntimo círculo familiar. Essa cadeia de enunciados tem um ponto inicial bem delimitado: o momento mítico em que, através das palavras alheias, o infante é instado a se reconhecer como um semelhante, bem ali onde o espelho captura a sua imagem.

A assunção jubilatória de sua imagem especular por esse ser ainda mergulhado na impotência motora e na dependência da amamentação que é o filhote do homem nesse estágio de *infans* parecer-nos-á pois manifestar, numa situação exemplar, a matriz simbólica em que o [eu] se precipita numa forma primordial, antes de se objetivar na dialética da identificação com o outro e antes que a linguagem lhe restitua, no universal, sua função de sujeito. (Lacan, 1966 [1998]c: 97)

De uma maneira bastante particular, a elocubração psicanalítica parece responder ao

mesmo mistério já apontado por Bakhtin quando este afirma que a natureza da linguagem é como a de uma imensa cadeia de ecos cujo início está perdido. Tal é a tese do estágio do espelho: esse período em que o indivíduo ainda não se tornou um falante mas já é convocado a responder às interpelações que lhe fazem no seio da família. O dedo paterno que aponta o reflexo e o nomeia, sustentando insistentemente a pressuposição de que entre a criança e a sua imagem existe algum tipo de relação de identidade, é o gesto por meio do qual o corpo infantil supera o despedaçamento motor ao mesmo tempo em que se organiza como unidade imaginária já inscrita em um discurso mais antigo que o seu próprio nascimento. Poderíamos pensar que nesse instante a História o capturou, envolvendo-o no tecido de dramas familiares (mas, evidentemente, sociais, culturais, econômicos) cujos nós há muito se emaranharam e com os quais ele não teria nenhuma relação exceto pelo acaso do seu parto. Através do jogo do espelho, assim, a criança começa a se tornar sensível à sua própria existência no mundo dos homens, mas também, é verdade, à existência de alguma coisa radicalmente distinta de si com que terá contato através da linguagem: o outro, este que desde sempre já o esperava. Com isso vai se costurando o falante numa cadeia que em certo sentido se assemelha ao cordão de vozes de Bakhtin.

Também o sujeito, se pode parecer servo da linguagem, o é ainda mais de um discurso em cujo movimento universal seu lugar já está inscrito em seu nascimento, nem que seja sob a forma de seu nome próprio. (Lacan, 1966 [1998]a: 498).

Digamos então que a escolha do *nome* poderia ser pensada, em certa medida, como o primeiro e emblemático enunciado a que o falante terá de responder com suas “palavras próprias-alheias” – todo o campo da clínica psicanalítica talvez resida justamente no problema de como um indivíduo leva a cabo essa tarefa. Mas isso não se dará, para a Psicanálise, conforme uma dialética de luta de classes, senão nos termos particulares de um complexo de Édipo. O que nos obriga a sair do registro das coincidências entre esses pontos de vista e ingressar no mérito daquilo que as distingue.

2. *Divergências.* Até aqui nos demos o direito de sobrepor perspectivas que não costumam aparecer lado a lado, com o intuito primeiro de situar os pontos em que eles parecem responder de diferentes maneiras às mesmas intuições sobre o funcionamento da linguagem. Resta ver como essas teorizações deixam de coincidir, e de que maneira nos posicionaremos em relação a essas divergências.

Um primeiro ponto diz respeito ao que Bakhtin delimita como as “fronteiras” do enunciado. Para ele, estas

são determinadas pela *alternância de sujeitos falantes*, ou seja, pela alternância dos locutores. Todo enunciado – desde a breve réplica (monolexêmica) até o romance ou o tratado científico – comporta um começo absoluto e um fim absoluto: antes do seu início, há os enunciados dos outros, depois de seu fim, há os enunciados-respostas dos outros (ainda que seja como uma compreensão responsiva ativa muda ou como um ato-resposta baseado em determinada compreensão). (ibid., p. 293-294)

Ao designar o enunciado dessa maneira, como vimos, Bakhtin privilegia o problema das *sucessões* de enunciados e relega a segundo plano as relações de *simultaneidade* que um discurso pode estabelecer entre enunciados. O modo como Foucault recobre essa questão se mostrará importante sobretudo por uma razão: é que ao longo da história dos *role-playing games* o surgimento de livros voltados para a escola *não fez* com que os jogos de outros estilos desaparecessem, ou sequer sofressem grandes modificações, mas o fato de essas duas formas terem passado a coexistir modificou as condições de leitura de todos eles. Isto sugere que a história de um enunciado está atrelada a uma responsividade que não é apenas de caráter diacrônico, mas também sincrônico – o que curiosamente nos faz voltar a Saussure.

Por outro lado, as fronteiras do enunciado bakhtiniano também recortam o “outro” como entidade eminentemente concreta. Ao que parece, ele coincide com a figura de uma pessoa, presente ou imaginada, a quem se enuncia alguma coisa e de quem se espera em resposta um enunciado. Sabemos que para o mesmo ponto a tese lacaniana formula dois conceitos que em Bakhtin estão fundidos num só: o *outro*, que responde pelo registro *imaginário*, e o *Outro*, que responde pelo registro *simbólico*. Este primeiro *outro* é aquele que se dá a ver em positividade, a figura a quem pensamos estar nos dirigindo porque podemos vê-la logo além dos nossos narizes; o segundo *Outro* é aquele destinatário invisível e nunca-nomeado a quem um sujeito responde com palavras, esquecimentos, gestos nervosos, algias, paralisias etc. Talvez pudéssemos situar o *Outro*, dentro de um cenário bakhtiniano, como o presumível ponto de origem de uma dada cadeia de enunciados em que um falante encaixa o seu – ou melhor ainda, como o efeito resultante do fato de que esse ponto de origem está sempre perdido, de modo que ao intervir no discurso o falante não sabe exatamente a quem está respondendo em última instância. Freud veria o início de toda necessidade de responder a alguma coisa num episódio traumático da infância, e perseguiria os cordões dessa rusga no discurso dos pacientes; Bakhtin talvez o visse, com igual razão, no estabelecimento de um

modo de ser para o qual fosse imprescindível dividir os homens em classes. Em um ou outro caso, o que está em jogo são relações simbólicas. Mas é verdade que o modelo bakhtiniano não chega a se ocupar dessas questões e ignora as maneiras como o *outro* e o *Outro* podem não coincidir, isto é, a possibilidade de que sob a figura de diversos *outros* um falante pode responder sempre ao mesmo *Outro*.

Um exemplo palpável, que nos interessará muito: no esteio da sua delimitação do enunciado, Bakhtin afirma o seguinte:

As obras de construção complexa e as obras especializadas pertencentes aos vários gêneros das ciências e das artes, apesar de tudo o que as distingue da réplica do diálogo, são, por sua natureza, unidades da comunicação verbal: são identicamente delimitadas pela alternância dos sujeitos falantes e as fronteiras, mesmo guardando sua nitidez *externa*, adquirem uma característica *interna* particular pelo fato de que o sujeito falante – o *autor* da obra – manifesta sua individualidade, sua visão do mundo, em cada um dos elementos estilísticos do desígnio que presidia à sua obra. (ibid., p. 298)

Ao proceder dessa forma, Bakhtin faz corresponder a noção de “obra” à de “enunciado”. Mais do que isso, a própria noção de “enunciado” começa a implicar um imperativo de completude condicionado à vontade do enunciador, nos limites de um “gênero”. Esta afirmação evidentemente vai de encontro aos preceitos da história da leitura, que se preocupa em demonstrar justamente como o “acabamento” de uma obra de fato resulta do trabalho fragmentário e às vezes incidental de uma série de figuras que não apenas o autor. Em um caso radical, como o da *Bibliothèque Bleue*, tomar a obra como enunciado requeriria partir o “outro” de Bakhtin em pelo menos duas figuras – a do autor responsável por concatenar o texto original e a do editor que o condensa e adapta ao público que supõe ter. Ademais, o próprio estatuto do autor pode ser desmontado em sua espessura histórica, e sobre isso Foucault já sugeriu que a possibilidade de condená-lo pelo conteúdo do que escreveu pode ter sido condição fundamental para o seu coroamento como senhor da obra – de modo que não se trata, absolutamente, de uma noção absoluta.

Disso seria preciso concluir que, se há “acabamento” no enunciado, ele resulta de um trabalho executado a partir de muitas fontes e responde a uma diversidade de condições que não apenas um princípio interno de coerência ou um espírito do autor. Isto é particularmente claro no caso do livro, que requer muitas mãos para ser feito e permanece incorruptível enquanto as circunstâncias do seu aparecimento vão aos poucos evanescendo – mas a Psicanálise mostra que o próprio sujeito falante está descentrado de maneira similar. Diríamos então que a unidade pela qual responde um autor é essencialmente o lugar do *outro*

imaginário, mas que no leito de seu discurso seríamos sempre capazes de deslindar as tranças de vários *Outros* conectando a obra a uma diversidade de origens incompletas. Isto é importante porque, neste aspecto, não seguiremos a trilha aberta por Bakhtin – isto é, não procuraremos em cada impresso de RPG os traços de uma “individualidade” ou de uma “visão do mundo” que permitam selar a unidade do pensamento de seu autor. Em vez disso, procuraremos situar os pontos (elementos textuais ou figurativos) que permitem ligar diferentes obras a uma possibilidade de leitura similar (portanto a um mesmo discurso), e quando nos detivermos sobre os particulares de um ou outro título, será sobretudo em busca daqueles elementos que podem servir como gargalo para a execução de uma leitura distinta (portanto a passagem a um outro discurso). Sendo assim, ainda veremos, por exemplo, o caso de um prefácio brasileiro que acrescenta à apresentação americana uma imagem bastante notável do leitor local³⁹, ou o caso de algumas gravuras que surgem numa série de *role-playing games* para torná-los parcialmente semelhantes aos livros escolares com que estamos habituados⁴⁰. A perspectiva histórica que perseguimos, dessa maneira, não se interessa tanto pelo que se possa afirmar especificamente sobre cada um dos nomes que nela deixam sua assinatura, mas pelas condições que em cada momento levam um enunciado a se organizar internamente da maneira exata como o faz.

Isso nos leva a supor que as fronteiras do enunciado não estão dadas, nem são imediatamente visíveis sobre as repartições explícitas dos materiais sobre os quais se imprimem – livros, revistas, telas, papéis avulsos, corpos. Sua demarcação fica condicionada a uma análise, de modo que só se pode afirmar que entre um ponto e outro desabrocha o volume de um enunciado através de um ato de leitura. Isto também implica supor que o enunciado não se dá *a priori*, mas só é enunciado em relação a um outro ato pelo qual se o reconheça como tal. Poderíamos esboçar, então, o seguinte preceito: enunciado é o segmento significante mais ou menos preciso sobre o qual se sustenta uma relação simbólica ou um aspecto de uma relação simbólica cujo esquema estrutural corresponde a uma “formação discursiva” específica. Quando arrolamos um conjunto de frases retiradas de livros de RPG e as justapomos a outro conjunto de frases encontradas em rascunhos de jogadores, endereços eletrônicos ou cartas que leitores enviaram a revistas, mostrando que em todas elas se concretiza uma mesma assunção sobre a escola, por exemplo, o que fizemos foi afirmar que nesse conjunto de dizeres se concretiza um mesmo enunciado sobre a escola.

³⁹ Ver Capítulo III.1.1, sobre a primeira edição nacional de *GURPS: Módulo Básico*.

⁴⁰ Ver Capítulo II.2.2.3, item 1 – *Ilustrações, d. Bricolagens*, sobre as ilustrações da série *MiniGURPS*.

Isto nos leva a um último ponto sobre o qual vale a pena fazer algumas considerações. Trata-se do par conceitual “gênero discursivo” e “formação discursiva”. Ambos os termos designam uma maneira de descrever a regulação dos discursos, a ordem dos enunciados, mas, como vimos, partem de concepções distintas do que seja um enunciado e por isso não recobrem o mesmo terreno.

Conhecemos a célebre definição de Bakhtin: “Qualquer enunciado considerado isoladamente é, claro, individual, mas cada *esfera de utilização da língua* elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo isso que denominamos gêneros do discurso” (1997: 279). Nessa perspectiva, o “querer-dizer do locutor se realiza acima de tudo na *escolha de um gênero do discurso*” (ibid., p. 301). Bakhtin afirma:

Para falar, utilizamo-nos sempre dos gêneros do discurso, em outras palavras, todos os nossos enunciados dispõem de uma *forma padrão* e relativamente estável de *estruturação de um todo*. Possuímos um rico repertório dos gêneros do discurso orais (e escritos). Na *prática*, usamo-los com segurança e destreza, mas podemos ignorar totalmente sua existência *teórica*. (...) Na conversa mais desenvolta, moldamos nossa fala às formas precisas dos gêneros, às vezes padronizados e estereotipados, às vezes mais maleáveis, mais plásticos e mais criativos. (ibid., p. 301)

O desencaixe mais evidente entre a noção de “gênero” e a de “formação” é o fato de que aquilo que Foucault descreve como um discurso não coincide com as unidades resultantes da escansão genérica dos enunciados. Dessa forma, é possível que num material em que sejamos levados a ver diferentes gêneros discursivos tenhamos, no entanto, a repetição opulenta de um mesmo discurso, bem como teríamos de supor que dentro de um mesmo “gênero” poderiam se manifestar os efeitos de diversas “formações discursivas” diferentes.

Um enunciado pode ser o mesmo, manuscrito em uma folha de papel ou publicado em um livro; pode ser o mesmo pronunciado oralmente, impresso em um cartaz, reproduzido por um gravador (...). (Foucault, 1969 [2005]: 116)

Assim também, inversamente, é possível supor que uma mesma “oração” disposta nas páginas de um item como o famigerado *Livro de Nod* possa ser experimentada *simultaneamente* como pelo menos dois “enunciados” (foucaultianos) distintos: aquele dizer demonológico de um presumível criminoso e aquele dizer lúdico de um jogador adolescente. Isto muito embora se trate do mesmo “enunciado” (bakhtiniano) correspondente a um único “gênero” do discurso.

Essa discriminação de termos é importante para aclarar algumas etapas deste trabalho. Embora não nos preocupemos com um problema de “gênero”, pode-se dizer que os Capítulos II e III assumem uma posição mais próxima de Bakhtin – o Capítulo II descreve impressos e manuscritos a partir dos caracteres recorrentes nos exemplares que incluímos nessa categoria, e por isso talvez seja, até certo ponto, uma caracterização “genérica”; o Capítulo III, de maneira similar, dedica-se a descrever aspectos de leitura e circulação que dizem respeito ao geral dos materiais de *role-playing game*. Os Capítulos IV e V trilharão um caminho diferente, porque deixarão de lado os caracteres “genéricos” dos itens analisados e procurarão pontuar, no seu interior, a inscrição de enunciados que testemunham as discontinuidades entre formações discursivas. O Capítulo IV, em particular, tomará o problema do imaginário a partir de uma leitura de Foucault e Lacan, e o Capítulo V é mais propriamente dedicado à história dos impressos com suas discontinuidades e rupturas. Isso tudo implica supor que a diferenças entre uma formulação e outra, conquanto se valham inclusive do mesmo termo – “enunciado” – não é obstáculo para que se possa transitar entre elas com alguma vantagem heurística.

I.2.2 O sujeito

O problema da enunciação e o papel do outro são algumas das marcas características das teorias do discurso que viemos tentando associar de maneira mais explícita ao estudo histórico da leitura. Ao seu lado encontraremos freqüentemente a preocupação com o *sujeito*. Se não há grande consenso sobre o que seja isto, é certo que os trabalhos de História que vimos há pouco carecem de uma concepção explícita nesse quesito. Buscaremos uma nos meandros do estruturalismo, entre as sistematicidades de um Saussure e as conjecturas de um Freud.

I.2.2.1 O falante na instância da letra

A exemplo do que fizemos há pouco, proponho mais uma vez um exercício de leitura duplo: por um lado, acompanharemos o trajeto do jovem médico Freud nos primeiros passos da elaboração de sua teoria psicanalítica, conforme Jean Allouch (1995) o narra; por outro, buscaremos acompanhar o modo como o Lacan estabelece um vínculo entre o saber

psicanalítico e o saber lingüístico através de uma leitura dos textos de Saussure e Freud. Ao longo do caminho passaremos por alguns conceitos que nos interessam, mas também procuraremos mostrar dois exemplos de leituras que ilustram a possibilidade de ler no já-escrito alguma coisa ainda não-lida, abrindo uma margem de escape à reprodução de um discurso estruturado.

1. *Signo saussureano e signo lacaniano*. O necessário ponto de partida é a tomada do signo saussureano por Lacan, que o reforma em dois aspectos. No Curso de Saussure, via-se o signo representado por uma espécie de pastilha elíptica dividida ao meio por uma barra horizontal; na porção superior residia o “conceito” e na porção inferior, a “imagem acústica”, que poderiam ser cambiados respectivamente, por exemplo, pelo desenho de uma árvore e o significante latino *arbor* (1916: 80-81). Em cada lado da pastilha uma flecha vertical, à esquerda apontando para cima e à direita apontando para baixo, indicavam o vínculo que a língua estabelece entre essas duas entidades. As setas e a moldura parecem selar a unidade irrevogável do signo, solo firme sobre o qual pisa o falante de Saussure. De toda essa estrutura Lacan manteria apenas a barra, invertendo as posições relativas dos termos acima e abaixo, para obter o algoritmo S/s. Este algoritmo é lido por Lacan como “significante sobre significado, correspondendo o ‘sobre’ à barra que separa as duas etapas” (1966 [1998]a: 500). A inversão dos lugares parece adequar o esquema à premissa de que o significante *antecede* o significado, isto é, que a linguagem sempre *já* existe para o sujeito, visto nascermos em um palco onde os falantes e as línguas estão previamente posicionados e aquilo que primeiro chega a nós são palavras sobre as quais não ignoramos apenas o sentido, mas inicialmente o próprio fato de que tenham sentido. O descarte da moldura e das flechas responde, de igual modo, ao preceito que daí resulta: que significante e significado constituem “ordens distintas e inicialmente separadas por uma barreira resistente à significação” (idem), de forma que há um “constante deslizamento do significado sob o significante” (ibid., p. 506).

A reforma lacaniana por si só não é uma ruptura com o preceito legislador de Saussure, mas uma redistribuição das ênfases por meio da qual ganham novo relevo a noção de valor lingüístico e as conseqüências que o próprio Saussure tira daí, a saber, que as alterações em uma língua “levam sempre a um *deslocamento da relação entre o significado e o significante*” (1916: 89). Pode-se mesmo dizer que as funções do modelo permanecem essencialmente inalteradas, mas estão demovidas do registro em que Saussure lê as diferenças taxonômicas entre as línguas, visto que o que está em jogo para Lacan não é como entre *gos* e

goose se troca pato por ganso (ou uma flexão sufixal por uma alternância vocálica)⁴¹. Já não é mais no altar das línguas que se celebra o casamento de *S* e *s*, mas sob a imagem resplandesciente do *sujeito*. Esse deslocamento aponta para uma nova concepção da linguagem centrada na inscrição do *falante* dentro do próprio sistema lingüístico que ele põe em movimento.

Bakhtin já havia comentado que o engano dos lingüistas estruturais estava em considerar a linguagem “do ponto de vista do locutor como se este estivesse *sozinho*, sem uma forçosa relação com os outros parceiros da comunicação verbal”, e que “quando o papel do outro é levado em consideração, é como um destinatário passivo que se limita a compreender o locutor” (1997: 289). Esse comentário aponta para o fato de que o falante em Saussure é um elemento externo à língua: o que se aplica ao signo não lhe diz respeito, na medida em que se trata de um funcionamento sobre o qual não é preciso ter domínio consciente para que o falante possa servir-se dele. Por essa razão, se há um inconsciente saussureano, este corresponde tão somente a um certo grau de automatismo inerente ao exercício da língua – pelo menos quando se trata de adultos que falam seu idioma materno. A passagem do algoritmo de Saussure para o S/s de Lacan – a transposição do signo lingüístico para o modelo do inconsciente freudiano – exige assumir que o próprio falante figura no interior da linguagem como um de seus elementos, modificando-lhe o estatuto de maneira radical.

Ora, não será exagero afirmar que Freud, contemporaneamente a Saussure, tocava um trabalho para o qual a *parole* tinha um papel absolutamente diferente. É, pois, por intermédio de uma fala, a da histérica, que Freud encontra, a partir de sua experiência na clínica de Salpêtrière, a ponta do vasto emaranhado teórico cujo desenlaçamento o levaria a tornar-se *caput* de uma nova ciência.

Allouch (1995) aponta na decepção de Freud com Charcot uma das balizas que marcam o início do seu trajeto de elaboração do método psicanalítico (ao lado de um marcante insucesso com o uso da cocaína no tratamento psíquico). De uma entrevista em que o “césar da Salpêtrière” se mostra indiferente às suas conjecturas teria surgido a convicção do jovem médico em investir numa abordagem da histeria divergente da o saber psiquiátrico da época prescrevia e o conseqüente embate com as teses de que a moléstia estivesse ligada a uma lesão, mesmo que indetectável, ou que se tratasse, por outro lado, de simples fingimento, um problema essencialmente moral.

⁴¹ Refiro-me ao exemplo de Saussure que se encontra à página 99 do Curso. Ele se refere à raiz inglesa *gōs*, que significava “pato” mas deu origem à forma moderna *goose*, “ganso”. Por metafonía, a flexão sufixal de número teria levado a forma plural *gōsi* a originar o moderno *geese*, “gansos”.

Assim é que o médico de Viena teria desvendado o prosaico esconderijo de um mal capaz de iludir especialistas e desafiar os tratamentos da época fazendo algo tão simples quanto *dar ouvidos* à doente, concedendo a sua fala um lugar específico no interior do tratamento clínico. Esse dar ouvidos, de todo modo, relata uma tomada de posição bastante específica. O posicionamento de Freud diante da fala histérica implicava, antes de tudo, uma abstenção a que os senhores da Salpêtrière não estavam inclinados – o abandono do receio de ser tapeado por um suposto fingimento, como se o enfermo manipulasse um saber *médico* sobre a doença maior que o do próprio médico e por isso pudesse realmente desbancá-lo de sua posição. Isto ilustra o problema que discutíamos há pouco (I.1.1) sobre uma história do presente – porque se é vantagem que, como Freud em Paris, tenhamos a chance de dar ouvidos aos leitores de RPG, aquilo que eles têm a dizer sobre sua leitura somente se poderá mostrar de alguma maneira análoga ao sintoma histérico, ou de outra forma apenas repetiremos suas impressões. Será preciso admitir, então, a existência antecipada de um saber nas palavras do outro, mas esse saber não será de natureza *analítica* nem poderá ocupar o mesmo lugar de um.

Nos primeiros passos do trilhamento da psicanálise por Freud, encontra-se – é o que se diz – a histérica. Esta afirmação, decerto, tem fundamento, só que a partir daí faz-se um deslizamento, tornando a histérica uma teórica a quem Freud teria furtado seu saber. Esta tese – feminista – passa ao largo do que é realizado pela histérica, que não consiste em formular uma teoria, e sim em produzir, dirigindo-se a seu parceiro, a sugestão de que haveria realmente uma teoria. É a este parceiro que ela deixa o encargo da elaboração daquilo que só indica a ele por meias-palavras, pronta para, ocasionalmente, mudar de tática. (ibid., p. 21)

A proposição freudiana de uma nova forma de conhecer as neuroses somente é possível, portanto, através da manobra que reside em tomar a fala da histérica com o estatuto de um novo objeto ao qual corresponderia, por assim dizer, um sujeito ainda desconhecido. Allouch busca dessa forma afastar a hipótese de que o “trilhamento da psicanálise” fosse possível no registro de uma revelação epifânica. Não se poderia imaginar que o jovem Freud, escutando à fala histérica, estivesse em condições semelhantes às daqueles médicos da idade clássica que aguardavam ao pé do leito pelo estertor de uma *crise*, o ponto de florescimento espontâneo dos males ocultos no corpo (Foucault, 1979: 102). Isto sobretudo porque, neste último caso, o médico dispõe de um modelo prévio, fundamentado na metáfora de um confronto apoteótico entre a natureza e a doença, que o qualifica para interpretar os indícios

corporais do doente de forma tal que a própria interpretação confirme o modelo que a embasa e o papel do médico enquanto interventor.

Ora, o que faltava a Freud era, precisamente, uma metáfora. Esperar que um desvelamento da doença brotasse das palavras ou do corpo do paciente *nos mesmos termos em que um modelo epistemológico prévio os apreendesse*, isto é, esperar que o sintoma falasse *no mesmo idioma que o médico*, apenas preenchendo as lacunas do seu discurso tal como naqueles exercícios pelos quais estudamos línguas estrangeiras, isso constitui a tese que Allouch descreve, neste particular, como “feminista”. A manobra freudiana teria consistido não em completar os vazios de uma espécie de *cloze* psiquiátrico, tal como um bom aluno de Charcot teria feito, mas em decifrar o sintoma à maneira de um Champollion, vale dizer, assumindo estar diante de uma série de elementos cujas relações, funções e valores pertenciam a um sistema ainda não conhecido, divergente daquele descrito no saber médico coetâneo. Nem lesão, nem fingimento, o sintoma histérico *escreve* a doença – esta teria sido a conclusão freudiana – como que numa língua desconhecida da qual vemos a matéria bruta das palavras, mas que não sabemos segmentar, pontuar, reproduzir, tão menos compreender. É por conta disso que poderemos tomar o deciframento de Freud como um modelo geral para a análise do escrito, ainda que – como no caso que estudaremos – ele não se encontre sob a forma do sintoma.

2. *O corpo do falante*. Em seu *Fragmento da análise de um caso de histeria* (1905 [1989]), já tendo lançado as bases da ciência psicanalítica, Freud retoma a discussão das neuroses histéricas levando a público a história de “Dora”, uma jovem cujo tratamento fora interrompido precocemente. Seu objetivo explícito é corroborar a aplicabilidade das técnicas e a validade dos preceitos teóricos apresentados alguns anos antes em *A interpretação dos sonhos*. A discussão de um caso de histeria nesse momento, com efeito, exigia uma explicação convincente para toda a pletora de sintomas característicos dessa doença – paralisias, algias, febres, debilidade, enfraquecimento físico – que não cedesse terreno à tese de uma origem somática e, ao mesmo tempo, sustentasse a premissa de que tais sintomas têm sua origem num *episódio traumático de caráter sexual*. Assim é que Freud, mesmo desculpando-se por uma certa precariedade de seus dados (anotações feitas *a posteriori* de um caso incompleto), não deixa de afirmar o que a urgência de corroborar o método psicanalítico tornava necessário: a natureza essencialmente *literal* da histeria⁴².

⁴² É interessante notar que, neste momento, Freud encontra-se perante a histeria em posição semelhante à de Charcot na Salpêtrière, apresentando um caso clínico cuja função é, agora, confirmar um saber sobre a doença.

Esse caráter da neurose, de que ela se apresente à análise conforme o funcionamento da letra, começa a tomar forma a partir da constatação de que na vida do doente há uma relação peculiar entre fala e sintoma. Freud inicia o artigo sobre o caso “Dora” colocando em pauta essa relação ao constatar que nos relatos fornecidos pelos enfermos existe uma inevitável margem de “inconfiabilidade” com a qual o analista precisa lidar de maneira específica caso não queria, de fato, ser tapeado.

Na realidade, os pacientes são incapazes de fornecer tais relatos a seu próprio respeito. De fato, podem dar ao médico muitas informações coerentes sobre este ou aquele período de suas vidas, mas logo se segue outro período em relação ao qual suas comunicações escasseiam, deixando lacunas e enigmas; e em outras ocasiões fica-se diante de novos períodos de total obscuridade, não iluminados por uma única informação que tenha serventia. As ligações, inclusive as aparentes, são em sua maioria desconexas, e a seqüência dos diferentes acontecimentos é incerta. Durante o próprio relato, os pacientes corrigem repetidamente um pormenor ou uma data, talvez para retornar, depois de muita hesitação, a sua versão inicial. A incapacidade dos doentes de fazerem uma exposição ordenada de sua biografia no que ela coincide com a história de sua doença não é característica apenas da neurose, mas tem também grande importância teórica. (1905 [1989]: 24)

Esse ponto de vista sobre a fala por si só difere significativamente da visão saussureana de um falante livre, em relação puramente contratual com a língua. Também põe por terra a expectativa de estudar a leitura através das teorias ou relatos dos leitores, mostrando o aspecto intrinsecamente críptico do discurso. A tomada freudiana da fala como objeto de análise requer uma renúncia à transparência, uma necessária disjunção entre aquilo que no relato do enfermo se manifesta como um todo – elementos e relações explícitas – e aquilo que *interrompe* o todo, introduzindo em seu interior falhas localizadas. Mais do que detetive, compete ao analista ser um decifrador.

É que na técnica da psicanálise existe uma regra de que uma conexão interna ainda não revelada se anuncia pela contigüidade, pela proximidade temporal entre as associações, exatamente como, na escrita, um *a* e um *b* postos lado a lado significam que se pretendeu formar com eles a sílaba *ab*. (ibid., p. 43-44)

Sob essa luz, é com alguma reserva que se encaramos os loquazes comentários de Freud sobre seus escrúpulos por desvendar o que o sigilo médico requeriria que guardasse em silêncio (o que todavia não o impede de publicar o artigo), bem como seu cuidado ao omitir de maneira estrondosa os nomes das personagens envolvidas no caso. Esses recursos, a que Freud não deixa de chamar a atenção do leitor, garantem ao texto a verossimilhança que lhe poderia faltar por conta da fragilidade dos dados. Para além de um certo bom-senso profissional que não se pode negar, está claro o investimento numa curiosa estratégia de credibilização do relato com base na imagem do “relato de fatos verídicos”.

A Psicanálise se mostra assim uma técnica fundamentada em um procedimento de *leitura*, e é por conta desse aspecto que ela nos interessará sobremaneira. Guardadas as particularidades do caso clínico, e à luz do que vimos um pouco acima, talvez pudéssemos dizer que em Freud está uma resposta para o problema da natureza e dimensão do enunciado, proposto no item anterior a partir de Bakhtin e Foucault. É que a técnica de análise freudiana tem como ponto de partida justamente escandir o discurso do analisando em segmentos que expressem um aspecto relevante para a dinâmica da doença. Isto é já uma ruptura com a noção de sujeito pautada na alternância de turnos e sugere que algo pode ser lido em outro registro que não o da coerência autoral ou das coerções genéricas, mostrando-nos o caráter “tático” necessariamente assumido pelo sujeito na presença do que Freud denominava um recalque. A análise clínica pode assim fornecer a base empírica para uma análise do enunciado onde quer que um sujeito esteja implicado, o que certamente nos confere um espectro de situações muito mais amplo que o do consultório.

Freud encara a fala da histérica mediante uma dupla assunção: de que há nas palavras da doente um sentido relevante à compreensão do sintoma, mas de que não se pode esperar que ela o entregue como um presente ou prova de confiança (o que, de todo modo, colocaria analista e analisando num mesmo plano, dando margem aos receios de tapeação que detinham Charcot). O que Freud presume é que esse sentido da fala neurótica, como uma verdade sobre a doença inacessível à apreensão direta, pode ser mais ou menos calculado por meio dos sinais funcionais que imprime naquela que é a única superfície de que dispõe – o corpo do doente. A passagem que interessa fazer aqui é que esse funcionamento a que Freud busca cercar com suas ferramentas clínicas, para o qual sua metáfora é realmente alfabética, não é outro senão o mesmo funcionamento que Saussure inferia no comportamento das línguas. É, pois, através da problemática do sintoma que Freud introduz o corpo do neurótico no registro da *substância*, cuja relação com a *forma* é dada pela por uma ordem de fenômenos essencialmente localizada – a linguagem.

Aqui convém lembrar a questão tão freqüentemente levantada de saber se os sintomas da histeria são de origem psíquica ou somática ou, admitindo-se o primeiro caso, se todos têm necessariamente um condicionamento psíquico. (...) Até onde posso ver, todo sintoma histérico requer a participação de ambos os lados. Não pode ocorrer sem a presença de uma certa *complacência somática* fornecida por algum processo normal ou patológico no interior de um órgão do corpo ou com ele relacionado. Porém não se produz mais de uma vez – e é do caráter do sintoma histérico a capacidade de se repetir – a menos que tenha uma significação psíquica, um *sentido*. O sintoma histérico não traz em si esse sentido,

mas este lhe é emprestado, soldado a ele, por assim dizer, e em cada caso pode ser diferente, segundo a natureza dos pensamentos suprimidos que lutam por se expressar. (Freud, 1905 [1989]: 45)

Tome-se por exemplo a tosse de Dora, retomada mais tarde em *Psicologia das massas e análise do eu* (1921 [s/d]). Freud argumenta que o fato de uma irritação real das mucosas estar localizada em uma região erógena do corpo (a entrada do tubo digestivo) fornece o fator de “complacência somática” necessário para que essa irritação possa se apresentar como suporte viável para a representação de um desejo libidinoso recalcado. Freud percebe que a tosse da adolescente é uma imitação das espectorações de seu pai enfermo, e possivelmente mimetiza também do som da respiração entrecortada que a menina afirma ter ouvido através de uma parede numa ocasião em que seus pais faziam amor. Nesse registro, a tosse indicia uma identificação ao pai com o que Dora se defenderia da admissão do amor pelo Sr. K., amigo da família a quem acusa ter transgredido sua honra com uma proposta indecorosa. De outra parte, a tosse estaria relacionada a um velho hábito de chupar o dedo e representaria o ato que Dora reputa aos intercursos de seu pai com a Sra. K., trocando-se o dedo por outro objeto para decifrar a fórmula da felação. Neste caso, a tosse estaria conectada a uma identificação à própria Sra. K., amante do pai, que Freud interpreta como uma inversão decorrente do recalcamento de um amor ginecófilo de Dora pela Sra. K. – endossando a sua própria hipótese de que um traço de amor homossexual deve subjazer a toda histeria.

O que há de interessante nesta passagem é que a enunciação dos mecanismos do sintoma é, num sentido que caberia a Lacan apontar, análoga à legislação do signo lingüístico. Através da noção de “complacência somática” Freud isola uma parte do sintoma como elemento manifesto, palpável, e o distingue em natureza de outra parte, por assim dizer, psíquica, à qual não está conectado por uma relação intrínseca, mas por uma fortuidade do acaso que a neurose trata de ordenar de acordo com uma lei de relações simbólicas. No que se refere à tosse de Dora seria mesmo possível assumir que estamos diante de uma *imagem acústica*, isto é, de um significante. É certo que o que confere a essa tosse o valor de significante não pode ser equiparado à instituição de uma língua (tal como Saussure o entendia), visto que o valor desse significante só é dado pela história individual da paciente e apenas a ela se aplica; por outro lado, não obstante, a neurose se mostra ligada à língua em uma outra série de sintomas (como é o caso de todas as elaborações oníricas, atos falhos e lapsos que tomam por base palavras e expressões idiomáticas⁴³).

⁴³ No caso Dora, surge um jogo de palavras no modo como a jovem se refere ao pai afirmando tratar-se de *ein vermögender Mann*, “um homem de posses”; à sombra do termo Freud detecta a expressão *ein unvernögender*

À luz das considerações de Freud sobre o sintoma neurótico, em todo caso, fica mais claro o sentido da reforma lacaniana no esquema do signo. As dificuldades do enfermo em relatar a história de sua doença fazem supor que o significado, no sintoma, não está ligado ao significante da forma límpida como Saussure o imaginava nas línguas – isso responde pelo engrossamento da barra horizontal. A inversão das posições relativas entre os componentes do algoritmo, por sua vez, aponta para a descoberta de que, na clínica (como nas línguas), é o significante aquilo que se apresenta em primeiro lugar, de tal forma que o campo do significado surge sempre, em seguida, como uma hipótese em relação ao Outro. As considerações de Freud indicam, para além disso, que o significante não tem somente antecedência, mas igualmente prevalência sobre o significado, de modo que, uma vez estabelecido, o sintoma tende a enfeixar tantos sentidos quantos lhe for relevante exprimir – o que terá requerido o fim das flechas verticais com que Saussure estabelecia uma relação perene e biunívoca entre um conceito e uma imagem.

A despeito das divergências, parece que a leitura de Lacan só é possível porque em pelo menos um ponto Saussure concorda com Freud. Trata-se da demonstração saussureana de que o cruzamento dos eixos sincrônico e diacrônico cria um ponto em que o objeto lingüístico pode tratar uma certa combinação casual de elementos como se ali houvesse um arranjo, uma lei, lançando para dentro do sistema uma bateria de elementos discordantes que força as leis anteriores a se reacomodarem e eventualmente as faz caducas. O exemplo que Saussure traz é o das palavras germânicas do tipo *gast* e *hant*, que no plural recebiam um sufixo simples –i por aplicação de uma lei sincrônica de flexão nominal. Uma lei diacrônica, por sua vez, não interpreta o –i final das formas *gasti*, *hanti* como sufixo, mas o relaciona à vogal antecedente –a– e a desloca para um ponto de articulação mais próximo –ä–. Uma vez que o singular *hant* se oponha a um plural *hänti*, a simples oposição entre o –a– singular e o –ä– plural torna supérfluo o sufixo –i na marcação nominal do número⁴⁴.

É possível dizer que em momentos como esse o eixo diacrônico instaura algo de *nonsense* no interior de um sistema sincrônico. O estranhamento causado aí talvez seja semelhante àquele pelo qual a histérica se faz reconhecer ao médico, apresentando uma incongruência “médica” entre o sintoma e o histórico orgânico da doença – sinal de que uma lei tomou o lugar de outra, mantendo um conjunto de manifestações somáticas mas as submetendo a uma nova lógica de operação. Aqui se enquadra outro sintoma de Dora, um pé que a adolescente arrasta, segundo afirma, como seqüela de uma apendicite. Logo se nota que

Mann, “um homem sem recursos” ou, em sentido figurado, impotente (ibid., p. 54).

⁴⁴ Cf. Saussure, 1916: 99.

não há explicação médica para que uma inflamação do apêndice resulte em um problema com os pés. Tal relação só pode ser produzida, de acordo com a leitura de Freud, porque as dores abdominais de que a adolescente se queixou durante algum tempo, à revelia do diagnóstico, não foram tratadas *pela neurose* como uma apendicite e sim como um parto. Sinal disso é que tenham surgido nove meses após o episódio em que Dora fora flertada pelo Sr. K., concretizando seu desejo inconsciente de ter se entregado ao homem naquela ocasião. O pé afligido sussurrava para Freud o “passo em falso” (1905 [1989]: 100) que uma gravidez nessas circunstâncias representaria. O mesmo pode ser dito sobre a tosse, cuja persistência não poderia ser remetida ao desenvolvimento físico de uma irritação na garganta, mas aos diferentes papéis que ela passa a representar na relação com os outros astros da constelação psíquica de Dora.

A produção do sintoma, dessa forma, põe em jogo o que se poderia chamar de uma *produção diacrônica*, na medida em que a neurose se vale de um caractere orgânico, uma “complacência somática”, mas a ignora justamente enquanto objeto de uma causalidade orgânica, isto é, confere-lhe o estatuto antecipado de *fato lingüístico*. A neurose poderia assim ser definida como *aquela instância a que remonta tal forma de trabalho sobre o corpo tomado como significante para reescrever, incessantemente e sempre sem completo sucesso, um episódio de trauma sexual*. Esse trabalho incide sobre o corpo de cada indivíduo da espécie de maneira única, comprometendo-o com o campo do sentido de forma a produzir sempre formas inéditas de morbidez e normalidade. Essas condições determinam o desafio da análise, mas também seu caráter possível, dado que, se a estrutura que subjaz ao sintoma é sempre a mesma, cada indivíduo parece ser atravessado por ela de maneira irremediavelmente singular.

3. *O conhecimento como leitura*. A partir daí somos levados a fazer algumas transposições entre a compreensão freudiana da histeria como neurose e a leitura de impressos de RPG. Em primeiro lugar: a maneira como Allouch retoma os passos do jovem Freud, e a maneira como vimos tentando situar em Freud e Saussure os passos de um jovem Lacan, mostra essencialmente que a produção de um saber pode ser descrita como um procedimento de *leitura*. Nesse sentido, a discordância que Freud situa entre a manifestação histórica e a bibliografia psiquiátrica de sua escola, bem como a discordância que Lacan localiza entre a prática dos seus contemporâneos e a sua biblioteca de Freud, são situações exemplares em que

um leitor se desconforta perante um texto⁴⁵, sendo esta a primeira condição para que se possa buscar nele algum sentido novo. O que está em jogo nesses dois casos, de fato, é o momento em que, sobre a superfície de um escrito, a história singular de um leitor o coloca em contradição com o que um discurso afirma ser legível ali. É para nossa vantagem que o desenlace desses conflitos seja bem conhecido – estão à nossa disposição os trabalhos em que se depositaram as cicatrizes desse percurso. Eles nos interessam não apenas pelas reflexões que veiculam mas pelo testemunho de um meio pelo qual a escrita permite ao sujeito contornar certos assujeitamentos, ao menos no sentido de que escapa a repetir indefinidamente a liturgia de um discurso estruturado.

Se não for exatamente esta a situação que encontramos na história dos *role-playing games*, certamente se trata de uma situação muito similar. Em um ou outro caso estamos diante do fato de que alguma coisa nova se produz a partir dos textos que já estão escritos e modifica assim as condições de escrita no futuro. Isso nos permite encarar os deslocamentos que pontuam a história dos RPGs como uma forma de produção de conhecimento que termina por nos brindar com um produto a princípio impensável: um livro de RPG que não se destina aos jogadores de RPG, mas a professores e estudantes escolares. Os trajetos de Freud e Lacan indicam uma maneira de lançar essa questão para além de um dilema do tipo *obediência vs. criatividade* e nos dispensam de atribuir a uns e outros leitores o estigma da genialidade ou a marca do empreendedorismo. Assim, do mesmo modo como pontuamos uma série de passagens nos textos de Saussure que se aproximam dos textos de Freud, será possível apontar em impressos RPG elementos que os remetem a outros textos e objetos com os quais se tornará possível, um pouco mais tarde, sustentar que eles mantêm uma relação – os equipamentos satânicos e os materiais escolares. O trabalho de Allouch ainda nos fornecerá alguns instrumentos mais específicos para pensar no modo como a leitura relaciona um já-escrito como o por-escrever, mas disso tratarei um pouco mais adiante, no item I.2.2.2.

Em segundo lugar: desde que se tome o aspecto material do escrito como objeto relevante de análise, é importante levar em conta, de alguma maneira, a relação entre a leitura e a materialidade *do leitor*. A Psicanálise pode vir ao nosso auxílio nesse mérito porque o que ela oferece não deixa de ser um método pelo qual se busca atingir os pontos em que um corpo é afetado pela linguagem, ou ainda, a maneira como um saber lingüístico pode interferir de maneira decisiva nos destinos de um corpo. A metáfora que Lacan usa para se referir a isso, como ainda veremos melhor, é justamente a *letra*. Se não é uma clínica do *role-playing gamer*

⁴⁵ Neste caso, seria preciso tomar o termo “texto” como referência a qualquer dada extensão de discurso, e não como uma unidade necessariamente correspondente à obra escrita, como víamos no texto de Bakhtin (1997).

o que pretendemos fazer, os modelos psicanalíticos oferecem ao menos um repertório de procedimentos pelos quais podemos procurar os pontos de um discurso que tocam o corpo do leitor de maneira relevante e o colocam em certos lugares como a sala de aula ou as bibliotecas dos CEUs. Isto, evidentemente, não é o mesmo que investigar os gestos e locais de leitura, a mobília que cerca o leitor ou a sua postura enquanto folheia o livro, como os historiadores têm procedido – mas certamente podemos partir daí para desviar o rumo um pouco mais adiante. Assim teremos começado a remeter o intervalo entre o “texto” e o “suporte” não apenas à dualidade lingüística entre “forma” e “substância”, mas também ao problema da imagem do corpo e sua relação com os processos de simbolização do sujeito – a que voltaremos no Capítulo IV.

Nos termos da clínica, é verdade, o que está em jogo é sempre a existência de um desconforto, e a única janela de “cura” possível é aquela que o relaciona à produção de um discurso. A partir disso talvez pudéssemos nos perguntar mais freqüentemente sobre o papel do desprazer na leitura e a sua relação com a escrita. É que o próprio ponto de partida da nossa investigação sobre os *role-playing games* é o momento em que um mal-estar se configura, levando uma comunidade de leitores a voltar-se sobre aquilo mesmo que a constitui como tal. Se nos pautarmos no que a Psicanálise afirma, o que está em jogo, mais do que uma responsividade de moldes dialógicos, é uma produção no campo do sujeito – seja na forma de sintoma histérico ou como solução neurótica mais branda. Podemos supor então que uma parte do que o jogador diz a partir de Ouro Preto talvez remeta a esse desconforto gerado pelo crime, e nisso teríamos de incluir não apenas os e-mails e cartas abertas em que ele manifestou o seu repúdio, mas também a publicação de impressos de RPG cujo teor de alguma maneira afeta o peso das acusações aventadas. Sob essa luz, o surgimento de um interesse pelo potencial didático dos *role-playing games* pode ser visto como uma tentativa escrever a “cura” para uma situação que ameaçou tornar-se intolerável, já que por meio disso o jogador consegue obtém condições para desfrutar do que desfruta sem se incomodar tanto com as suspeitas de que sabe ter se tornado um alvo potencial.

A leitura de estilo psicanalítico, enfim, é uma leitura atenta ao detalhe, disposta à minúcia, pronta para surpreender as evidências no limiar do seu desaparecimento. Sem dúvida, a técnica freudiana tem no trabalho com o índice um de seus alicerces fundamentais. Confrontar o viés psicanalítico com o paradigma indiciário, no entanto, requer alguns ajustes.

1.2.2.2 Sobre uma clínica indiciária

1. *O índice como índice.* A primeira descoberta freudiana terá sido a de que os enigmáticos sintomas da histeria nada mais eram que uma intrincada elaboração semiótica, vale dizer, que o sentido das palavras (e dos atos associados a elas), diferentemente do que havia preconizado a tradição das gramáticas ou do que propunha Saussure, não podia ser reputado ao falante de antemão. O método freudiano tinha, pois, todos os traços de uma *leitura* – ou melhor, já que se tratava de ler uma inscrição de natureza desconhecida, um *deciframento*.

Se se trata de uma leitura, o método é ao mesmo tempo um procedimento de *escrita*. O sujeito não é, pois, uma unidade tangível, revelável pela sagacidade do analista, mas o quociente de um cálculo em que a própria intervenção do analista participa na produção do resultado. O xequi-mate freudiano não está em se adivinhar qual é o jogo do paciente – pelo contrário, é sucessão de tentativas de adivinhá-lo o que cria um jogo, desloca as regras, enlaça os adversários nesse estranho acordo. O conhecimento do sujeito nesse sentido não é tanto de natureza “constatativa” quanto “performativa”⁴⁶, como coloca Žižek, e a leitura da letra é sempre um ato de escrita: “quando o sujeito penetra atrás da cortina da aparência em direção à essência oculta, pensa descobrir o que estava ali desde sempre e desconhece que, ao avançar para trás da cortina, ele mesmo levou para lá o que ali encontrou” (1991: 32).

Para todos os efeitos, diríamos com certa justeza que a leitura freudiana é, em essência, uma leitura indiciária, cuja grande vantagem no contexto da clínica psiquiátrica da virada do XIX está em atribuir à fala, até então supostamente um terreno seguro e conhecido, o estatuto de índice, pista, vestígio de *outra coisa*. Sobre isso Ginzburg mostra que tal paradigma antecede o próprio Freud no campo da medicina; o que há de especial neste caso é que, diferentemente do que faziam velhos caçadores ou aqueles três irmãos de Serendip, ao tomar a própria palavra como índice de uma verdade oculta, buscando lê-la à moda de um Morelli ou um Holmes, uma verdade do mesmo naipe precipita-se dentro do próprio olhar. Isso nos leva a supor que a palavra não pertence à mesma ordem que outros tipos de sinais. Uma pegada, um galho partido, um inchaço ou um catarro não fazem questão de uma platéia, não relutam em se produzir no silêncio, desdenham o olhar com sua quieta indiferença. Tomemos novamente o exemplo da medicina – seja qual for a compreensão que se tenha do que é uma doença, há sempre alguma coisa nela que persiste para além do que se saiba dizer a seu respeito, alguma coisa que é mais que a “doença” e goza do saber médico com um todo seu tropel de febres, dores e enjôos. Pode-se dizer o mesmo da palavra? Que uma palavra

⁴⁶ Naquele sentido particular que Austin confere ao termo: emissões que realizam o próprio ato anunciado pelo seu “significado” (1970 [1989]).

continua sendo o mesmo objeto mesmo se nunca for dita? E uma vez dita, será ainda o mesmo objeto se dita de novo, se relatada a outro, se citada ou comentada dois mil anos depois por um Champollion?

Devidamente não. A palavra, contrária às afecções do corpo ou aos rastros da natureza, somente existe porque há um olhar ou um ouvido à escuta; mais ainda, existe apenas no próprio momento em que é detectada como tal – fora disso é resto, marca opaca, mancha deixada sobre o vaso ou a parede para nunca mais conhecer um significado. Este é, pois, o específico do índice freudiano, o fato de que a palavra vale como índice tomado em seu estatuto mesmo de índice, em seu aspecto pragmático de produção a dois. O que está ausente (ou implícito) no paradigma venatório, divinatório, semiótico ou indiciário, é a existência do *outro* na palavra. Ou, o que é quase o mesmo, a presença do sujeito no olhar.

Zizek convida-nos a imaginar aquele trabalho fantasioso pelo qual depositamos, um a um, grãos de areia sobre uma superfície, até que cedo ou tarde depositamos um grão decisivo e exclamamos – eis aqui um monte de areia! É fácil perceber que, tão logo pronunciarmos essas palavras, constataremos que a retirada do último grão não fará o monte desaparecer. Sobre essa linha balança o índice freudiano, entre a existência e a não-existência. Algo só se constitui em índice mediante um sujeito que tenha esse caráter excedente, de algo-a-mais – aquele elemento que, ao se inscrever no simbólico, permite fixar os indícios em seus lugares e desencadear o sentido em uma curiosa retroação.

Uma determinação simbólica (o ‘monte’, por exemplo) nunca coincide com a realidade na sincronia pura; podemos apenas constatar, na posterioridade, que o estado de coisas em questão já estava dado antes. O paradoxo, é claro, está em que esse ‘antes’, esse efeito de ‘já dado’, resulta retroativamente da própria determinação simbólica. Esse grão-a-mais, supérfluo, que compõe o monte (supérfluo, porque o monte continuaria a ser o monte mesmo que lhe retirássemos o último grão), encarna a função do significante na realidade: ficamos tentados a dizer que ele representa o sujeito para todos os outros grãos... (p. 30-31)

De alguma maneira a leitura pode ser pensada nesses moldes, porque está salpicada de momentos em que o leitor exclama – eis aqui alguma coisa! É o que acontece quando o *Livro de Nod* é tomado por “bíblia satânica” – depois disso será difícil não ver o que assim se evidenciou. Do mesmo modo, haverá um momento em que uma série de elementos espalhados pelos *role-playing games* serão vistos como fragmentos de uma experiência escolar que podem ser reunidos em belos montículos organizados, dando origem a uma série de publicações que se ordenam em torno do que anteriormente fora lateral, acessório. O ato de

ler, portanto, terá qualquer coisa desse empilhar grãos – estará sempre fadado a se deparar com o produto já feito de um trabalho que vinha realizando às cegas. Esse movimento garantirá que a leitura possa em alguns momentos produzir o inesperado, mas também inscreverá a cadência de suas inevitáveis repetições – pois assim que se visualiza o monte, como não mais vê-lo ali? Esse andar em falso é o próprio encaixe do *imaginário* com o *simbólico*, que ainda poderemos decompor de maneira mais minuciosa.

2. *Traduzir, transcrever, transliterar.* Jean Allouch propõe escandir a leitura em três operações distintas, atribuindo a cada uma um estatuto e um funcionamento próprios. Começamos pelo que ele chama de *tradução*, remontando uma última vez ao seu exemplo da clínica de Salpêtrière. A atitude representada pelo saber psiquiátrico no momento em que Freud interveio com seu método de auscultação da histérica poderia ser descrito, nesses termos, como uma leitura *tradutora*, porque estava interessada em colher da experiência apenas aqueles dados que permitissem confirmar suas hipóteses previamente estabelecidas. Dessa forma a própria observação da doença era emoldurada pela *imagem* ideal de sua explicação psiquiátrica. A tradução, nesse sentido, é a operação que toma os dados um a um e os interpreta por suas características individuais, destinando-os diretamente a um nicho dentro de um constructo epistemológico. Ao proceder dessa maneira, o leitor antecipa a existência de um sentido que é, de fato, o sentido esperado por um discurso em que o sujeito já está inserido. Nas palavras de Allouch:

Traduzir é escrever regulando o escrito pelo sentido. A operação tem a ver com o imaginário, tanto mais quanto o tradutor, tomando o sentido como referência, é levado a desconhecer sua dimensão imaginária. (...) (1995: 15)

A tradução se caracteriza por promover o que seria uma prevalência, não somente do sentido, mas mais exatamente do sentido único, do um-senso; ela se guia por esse um-senso para decidir quanto ao falso sentido, ou ao contra-senso, mas só intervém como resposta possível ao jogo flexível demais do imaginário e do simbólico participando do literal, em outras palavras, de algo além daquilo que a orienta. (ibid., p. 62)

O objeto de uma leitura “tradutora” é portanto uma imagem, e o seu resultado carrega sempre a marca de um conservadorismo, uma vez que aponta para a reiteração de um saber que a cada oportunidade busca se completar mais uma vez. É o que Ginzburg chama de uma leitura “fisiognômica”, comentando as dificuldades metodológicas que alguns historiadores

encontraram ao lançar mão, com a finalidade de aprofundar a caracterização de uma dada época ou personagem, de documentos “figurados” como pinturas e desenhos. “O historiador lê neles o que já sabe, ou crê saber, por outras vias, e pretende ‘demonstrar’” (1989: 63).

Allouch acrescenta a essa leitura pautada na imagem duas operações complementares pelas quais a leitura teria de passar a fim de promover algum deslocamento no sentido – a *transcrição* e a *transliteração*. De volta a Paris: se Charcot patinava numa malfadada fisiognomonía histórica, Allouch sugere que Freud o teria superado nesse campo justamente por ter se desprendido de um objeto imaginário – a explicação psiquiátrica da doença. Freud colocou-se à escuta, deixando passar a chance de atribuir um sentido prévio, mas precário, a cada manifestação da histeria e aguardando pela emergência do que nas palavras da histérica *não fazia sentido*. “Transcrever” corresponde a essa maneira de ajuntar sinais que não necessita do significado, e por conta disso pode produzir recortes diferentes dos que uma expectativa prévia sobre os próprios sinais tenderia a produzir.

Transcrever é escrever regulando o escrito com base em alguma coisa fora do campo da linguagem. Assim (caso de transcrição mais freqüente ou, pelo menos, o melhor estudado) o som, reconhecido fora deste campo a partir do momento em que a lingüística sabe distinguir entre ‘fonética’ e ‘fonologia’. (p. 15)

O acúmulo de índices transcritos deve em algum momento tornar-se crítico. A partir de certo ponto há tantos dados ajuntados um a um que será impossível não ver ali algum tipo de ordem inesperada, quase casual – eis um monte!, diremos mais uma vez. *Transliterar* é a operação que pontua reiterações e rupturas, semelhanças e diferenças, fazendo emergir do *nonsense* a estrutura inesperada de uma súbita organização. Ela supera, assim, a previsibilidade da imagem e escreve o novo no umbral do sujeito.

Transliterar é escrever regulando o escrito no escrito; a especificidade desta operação aparece melhor onde se lida com duas escrituras diferentes em seus próprios princípios. Podemos ver e, parece-me, demonstrar, como essa transferência de uma escrita (aquela que se escreve) para uma outra (aquela que escreve) permite definir como simbólica a instância da letra. (ibid., p. 15-16)

Transliterar não é a mesma coisa que ler um índice. Regular o escrito *no escrito* supõe que a construção de um saber não equivale a uma operação lógico-matemática pela qual se recolhem ao mundo evidências e se elabora a partir daí um conjunto de princípios que as expliquem. Isto é o que faziam os irmãos de Serendip ao adivinhar as características do

camelo que passara pela estrada. Em se tratando de uma transliteração, seria preciso considerar que o que se lê neste caso não corresponde a um testemunho positivo da realidade, mas aos traços de um discurso, produto do próprio ato de procurá-los. A transliteração lida com o *significante*, isto é, aquilo que só está lá porque um *Outro* existe para garantir que assim seja. Seria necessário considerar também que assim que alguma coisa se translitera, formalizando-se como uma teoria ou um saber, ela se torna imediatamente objeto imaginário. O sentido transborda este primeiro *insight*, redundando por todos os lados, e logo surge tanta ordem que nem mesmo a subtração de algumas evidências parece capaz de desmontá-la – a estrutura transcende seu suporte material. Caiu o grão-a-mais – simbolizou-se algo. Mas vejamos bem: este grão, como dizia Žižek, está para o monte como o sujeito para o discurso, e assim que cai pode ser tirado de cena sem prejuízo. Isso implica que o simbólico está fadado a enrijecer tão logo se mostra, amarrando-se ao imaginário e fechando aquele nó a três que Lacan usava como metáfora para seu teorema. Se o jogo entre essas operações serviu a Allouch para relatar o nascimento da Psicanálise, ele nos interessa na medida em que pode descrever também o surgimento de interpretações inovadoras no decurso da história dos *role-playing games*, como aquela que os transformou em objeto das ciências da Educação.

1.2.2.3 O escrito e o imaginário

Essa forma de pensar a leitura supõe que a cadência entre a repetição do sabido e o surgimento do inédito se situa no enlaçamento daquilo que Lacan nomeia como imaginário e simbólico, e portanto, que a leitura necessariamente passa por uma relação entre o escrito e a imagem. Quando o assunto forem os livros de RPG, isto será de especial relevância por pelo menos dois motivos. É que esses impressos invariavelmente prezam as ilustrações, de modo que sua leitura não pode ser pensada apenas nos termos de como os jogadores lidam com certos tipos de texto mas também nos termos de como observam certos tipos de imagens, e ainda, de como relacionam uns e outros. Além disso, o aspecto serializado dessas publicações, o seu gosto pela standardização visual e pela homogenização dos termos etc., colocam toda possibilidade de inovar em tensão com os próprios procedimentos pelos quais se garantem os acordos entre os jogadores a coesão da comunidade, de maneira que o surgimento de tendências como a escolarização e o abasileiramento deve ter sido acompanhada de um delicado trabalho discursivo que é justamente onde se deposita a trilha da sua história.

O que nos interessa neste item é a relação entre imagem e escrita. O ponto de partida é a constatação de que essa relação se reencena dentro da própria letra, que é ao mesmo tempo

figura para os olhos e elemento para a língua. Sua construção se pauta, portanto, numa essencial ambivalência que ameaça desestabilizá-la e abrir as portas para que ela se torne outra coisa que não o que acabou de ser. Duas técnicas nos ajudarão a investigar esse terreno: o *caligrama* e o *rébus*. Ambas provêm de jogos que se faz com os desenhos do alfabeto. Voltamo-nos a nelas porque ali encontraremos a réplica ludicizada dos mesmos procedimentos que fundam um discurso de estilo escrito.

1. O *caligrama* é a fórmula sincrética por meio da qual se busca ambigüizar o que se escreve e a forma com que se escreve – espécie de onomatopéia para os olhos. É uma técnica bastante desenvolvida na escrita arábica, que conheceu, com o advento do Islã, a interdição de toda forma de depicção do corpo. O caligrama fornece um álibi, porque permite sempre negar a presença da fera que os olhos vislumbram em um tênue contorno que não deixa de ser o da própria letra escrita⁴⁷.

O caligrama estará presente também na composição de alguns logotipos de *role-playing games*, como veremos, mas não é tanto por isso que nos interessa. É que essa técnica, ao sobrepor os desencontros entre a imagem e a letra, defronta o observador com a derradeira impossibilidade de esses campos se encontrarem em qualquer outro lugar senão em um discurso que produza maneiras de colocá-los em relação.

⁴⁷ http://blog.uncovering.org/archives/2007/08/caligrafia_arab.html, consulta em 20/09/07.

No caligrama vêm a nu uma série de características que distinguem o legível e o visível. A princípio, percebemos que a imagem não é articulada como o são as “línguas naturais”. Embora uma imagem possa ser segmentada, repartida, escandida em componentes menores, não há qualquer método comparável às permutas distribucionalistas que se aplique a ela: a segmentação imaginária não é capaz de produzir unidades constantes, regulares, reiteráveis, equivalentes, comutáveis. A imagem se apresenta como um todo, uma simultaneidade pela qual o olhar passeia sem seguir necessariamente uma ou outra direção. Aí reside uma segunda diferença em relação ao escrito: a imagem se deixa “ler” igualmente da esquerda para a direita ou da direita para esquerda, de cima abaixo ou de baixo acima; ela permite mesmo a reversão do olhar, o retorno, a pausa⁴⁸; a linguagem, por outro lado, é uma “linearidade temporal” (como já o definira Saussure), marcha sempre de um início para um fim, e o fato de que o texto escrito permita ao leitor desfazer essa disposição não chega a anular o fato de que o texto impõe sua cronologia, localiza suas partes numa certa ordem e apresenta algumas coisas antes ou depois de outras. Enfim, a imagem não comporta certas operações que o leitor pode efetuar sobre o texto e que dão início às transformações de sentido que constituem o ato de interpretação. Não há meio de negar uma imagem, ou sequer alguma de suas partes – o que os olhos vêem é irrefutável. Por outro lado, a imagem não tem propriamente o caráter de uma afirmação, uma vez que não se pode convertê-la, como as línguas permitem fazer com qualquer frase afirmativa, numa interrogação. Não é possível sequer aplicar à imagem certas operações que muitas vezes nos ajudam a compreender o teor ideológico de um texto, como considerar os possíveis antônimos de um termo, tomar uma expressão propositalmente vaga em relação aos seus possíveis hipônimos ou mostrar aspereza de uma palavra por contraste com a brandura de um sinônimo. Não saberíamos como inverter a ordem dos termos de uma imagem, como omiti-los ou substituí-los por outros, como converter um agente em paciente, um objeto em sujeito, de modo que a suposição das escolhas que estão envolvidas na produção de uma imagem, e que poderiam nos dar o primeiro rastro do sujeito, não tem como seguir os mesmos passos da análise textual.

Por outro lado, também é possível ler um texto escrito sem efetuar sobre ele, ao menos intencionalmente, qualquer uma dessas operações – neste caso o leitor está em relação imaginária com o escrito. Pode ocorrer mesmo que certos textos comecem a se investir de um caráter imaginário quando a forma como os comentadores organizaram os seus sentidos se torna mais proeminente do que a própria letra da obra. Isto é comum no caso das obras

⁴⁸ Essa liberdade da leitura da imagem, no entanto, é relativa: há linhas de força, jogos de proporção, formas de realçar o volume e a luz que impingem ao olhar certos movimentos. Cf. Landowski, 2002.

literárias canônicas, mas ocorre em qualquer âmbito da leitura – é a uma persistência do imaginário que atribuiremos os intervalos em que não se deixa de ler, mas também não se lê nada senão o que já foi lido. Tal modo de circular pelo texto, será uma leitura assentada no imaginário, e nessa acepção particular teremos de considerar a possibilidade de que o texto seja tratado como imagem.

Por outro lado, a própria natureza da imagem porta em si uma espécie de tapeação do sentido que Foucault (1973 [1988]) flagra em um quadro de Magritte. *Isto não é um cachimbo*, título que ao mesmo tempo figura dentro da obra, provoca o observador com um labirinto de espelhamentos do significado. A primeira tapeação é o fato de que a imagem de um cachimbo não é um cachimbo: não se pode segurar o cachimbo do quadro, não se pode acendê-lo ou fumá-lo sentado numa poltrona – a imagem é tão diferente do objeto que se torna imediatamente absurda a confusão. Um equívoco dessa magnitude só poderia ser explicado pelo fato de que não há imagem fora de um discurso, ou seja, que só se pode aceitar a premissa ilusória de que há um cachimbo no desenho de um cachimbo porque há um discurso que caminha junto à imagem e afirma, no momento mesmo em que a imagem se lança aos olhos, “isto é um cachimbo”. O título de Magritte realiza essa engenhosa jogada de não negar a imagem propriamente dita, mas o enunciado implícito que estatui a imagem como representação.

Foucault observa, não obstante, que ao se pulverizar a relação entre o desenho e o objeto desenhado outro equívoco aí se insinua – aquele que nos faz pensar que há um cachimbo na frase “isto não é um cachimbo”. A própria frase então se torna duvidosa, pois ao mesmo tempo em que nomeia a obra, ao se apresentar emoldurada pelo quadro não é mais frase, senão a imagem de uma frase que, justamente por isso, contrai o mesmo estatuto do cachimbo desenhado logo acima. Esse ardil sugere a Foucault a impressão de um “caligrama desfeito” do qual restam como vestígios a silhueta do cachimbo e as curvas esbeltas da caligrafia de Magritte. O que está posto em jogo, dessa forma, são os desencontros entre imagem, escrita, palavra e objeto que se emaranham nos próprios pilares da linguagem. “Em nenhum lugar há cachimbo” (ibid., p. 34): o objeto se mostra impossível, sempre em fuga, mas ainda assim é de cachimbos e não de cigarros ou charutos que falamos.

“Assim, o caligrama pretende apagar ludicamente as mais velhas oposições de nossa civilização alfabética: mostrar e nomear; figurar e dizer; reproduzir e articular; imitar e significar; olhar e ler” (ibid., p. 23). Ora, é fácil dizer que o *cachimbo* não está em sua imagem, assim como não está no nome “cachimbo” – mas será lícito supor pela mesma razão que a frase “isto não é um cachimbo” não esteja ali mesmo onde se vê sua imagem, ou, em

outras palavras, que ela possa existir em algum outro lugar que não exatamente nesse equívoco que é sua representação? Parece assim que só há objeto possível no momento em que se toma a representação como representação, ou o índice como índice: só há objeto para um sujeito.

Isso tudo nos fará pensar na maneira como impressos de RPG abundam em ilustrações que se intercalam ao texto, bem como em maneiras de dispor o texto quase como se fosse uma imagem, armando toda sorte de armadilha para os olhos que por ali se embrenhem. Deveremos supor que, mais do que adornar ou enriquecer os livros, tais recursos também respondem por uma forma específica de cercear o sentido e enquadrar o leitor. Teríamos de levar em conta que, se uma imagem sempre traz no seu reverso um corpo de enunciados, ela deve operar no texto de maneira semelhante a um pressuposto, insinuando significados de uma forma que não é imediatamente negável ou questionável porque requer, primeiramente, e por meio de um esforço do próprio leitor, a positivação de um não-dito. Resulta daí que a imagem pode ter um caráter autoritário, uma vez que, para não acatarmos os sentidos que ela traz em seu bojo, seria necessário o tempo de resgatar, a partir da imagem, uma proposição que não é da mesma ordem que a imagem – efetuar uma “tradução”. Isso dá força às análises da imagem que procuram nela os seus enviesamentos ideológicos, as “visões de mundo” que pressupõem e ajudam a corroborar⁴⁹. Por outro lado – isto também nos interessa – a imagem, mesmo que regulada por uma estreita rede de discursos, inevitavelmente se abre para o horizonte do *nonsense*, de modo que sempre se pode dizer dela alguma coisa a mais, e às vezes exatamente o contrário do que se disse antes. Isto tem a ver com o fato de se poder apontar, às vezes nos mesmos livros, sinais do Diabo e dicas para o professor, quando os discursos encontram dificuldade em consentir sobre esse ponto. Há então na imagem algo que impede o perímetro do sentido de se fechar em torno do texto, mantendo-o suspenso num estado de caligrama em que a hesitação do objeto, sem se apagar nem se presentificar, abre caminho para a intervenção de um grão-a-mais que bata o martelo e estabeleça o veredicto da significação.

2. O *rébus*, por sua vez, é uma manobra um tanto diferente, por meio da qual o que é imagem não pode jamais se confundir com o que está escrito. Através dele se obtém uma espécie de enigma que o faz uma técnica propícia à criptografia e aos jogos, mas logo veremos que ele está presente na própria história das letras que utilizamos para escrever – ao

⁴⁹ Sobre isso, ver o Capítulo IV.4, item 2, sobre a representação do corpo humano em ilustrações de livros de RPG.

menos segundo a hipótese de Lacan. Sob essa luz, o rébus é a operação que funda toda relação de estilo escrito do homem com o saber.

Sabemos, com efeito, que os primeiros povos a utilizar um sistema de escrita foram os sumérios, e em seguida os egípcios. Sabemos também que a primeira escrita de compasso propriamente alfabético foi a grega, inspirada no silabário fenício e passada adiante aos etruscos, que finalmente o levaram até as margens do Tibre. Encontraremos bem antes disso outras técnicas semelhantes à escrita, mas cuja natureza é distinta. São maneiras pelas quais o homem buscou fazer chegar a outrem suas palavras quando não podia estar face a face com seu interlocutor nem desejava confiar seus segredos a um mensageiro, ou maneiras de reter para si mesmo certas informações que a memória em si mesma não dava conta de reter ou não podia comprovar para os outros. Houve, por exemplo, a “escrita” com objetos, através da qual tentou-se produzir mensagens pela apresentação de quinquilharias diversas. Houve a “escrita” com marcas, entalhes, sinais, cuja prosa eram barbantes cheios de pequenos nós que serviam para contar. Houve, enfim, a “escrita” com imagens, em que narrativas míticas, rituais ou acontecimentos comunitários importantes eram registrados através de figuras das quais algumas nos legariam as letras que usamos até hoje. De algum modo, então, a escrita conheceu um longo período de gestação durante o qual rondou os povos, habitando apenas com sua sombra uma infinidade de nichos insuspeitos antes que dali irrompesse um novo uso. James Fvrier sistematiza essa longa caminhada em quatro etapas:

1 O homem primitivo disp de uma multiplicidade de meios de expresso, indo da linguagem oral ao desenho, passando pelo gesto, os ns, os entalhes sobre matria dura, etc. Destes meios de expresso, alguns so momentneos e outros so durveis. Somente sobrevivem aqueles que so suscetveis de maior aperfeioamento, a saber, entre os primeiros, a linguagem, sob a forma da linguagem articulada, e entre os segundos, a escrita propriamente dita. Neste primeiro estado as formas embrionrias da escrita podem ser ditas *autnomas*.

2 Durante um segundo perodo a escrita tende a coincidir com a linguagem articulada, mas no se trata mais do que de uma correspondncia aproximativa; um signo da escrita ou um grupo de signos visa sugerir – no diremos que vise denotar – toda uma frase. Resulta assim que o sistema grfico, por mais engenhosamente que tenha sido concebido, permanece em perptuo devir, uma vez que o nmero de pensamentos e portanto de frases possveis praticamente infinito. Os esboos de escrita deste tipo podem ser qualificados de **sintticos**. Os alemes dizem **Ideenschrift**, ‘escrita de idias’.

3 Neste momento um novo progresso se realiza: o signo no **evoca** mais uma **frase**, mas **denota** uma **palavra**. Progresso de uma importncia incalculvel. Da por diante a elaborao dos signos de escrita escapa ao arbitrrio: se o nmero de palavras finito, e o de palavras comuns

restrito, pode-se ter um único signo e sempre o mesmo para cada palavra. Um estoque de signos com valor constante se constitui assim. Além disso, o texto exato de uma frase é conservado, uma vez que a frase é decomposta em seus elementos constitutivos, a saber, as palavras, e que cada uma destas últimas possui uma notação própria. De sintética, a escrita se torna **analítica** ou **ideográfica**. Os alemães dizem neste caso **Wortschrift**, “escrita de palavras”.

4º Enfim, uma nova simplificação intervém, decisiva. Do mesmo modo como há menos palavras que frases, o número de sons ou de elementos fonéticos contidos dentro das palavras é muito menor que o de palavras. Se, então, notam-se não mais as palavras, mas as sílabas ou as letras, é possível limitar-se a uma bagagem de signos incomparavelmente mais restrita que se se recorresse ao procedimento anterior. A escrita será dita a partir desse momento **fonética**, uma vez que ela não registra outra coisa senão os sons. Ela poderá ser qualificada de **silábica** ou de **alfabética**, conforme o trabalho de análise que ela implica vá mais ou menos adiante. (1984: 10-11)⁵⁰

Février desenha assim um lento processo de refinamento técnico marcado pela gradual restrição da relação entre os usos da pictografia e a língua oral. Se pudermos elaborar uma metáfora geométrica para essa hipótese, diremos que o desenvolvimento da linguagem articulada e da “escrita” constituem nela duas linhas a princípio paralelas, que na fase 2 começam a convergir, encontrando entre si correspondências que vão sendo fixadas na tradição e tendem a se tornar cada vez mais pontuais, até que de súbito as linhas se tocam, na fase 3, quando a correspondência é refinada a ponto de fazer com que cada desenho corresponda a uma palavra. A partir daí, as operações analíticas se tornam cada vez mais capilares, conduzindo ao estágio em que se pode fazer equivaler aproximadamente uma marca gráfica para cada traço sonoro da língua.

Em termos concretos, sabe-se como certos povos passaram da escrita por imagens, ideográfica, para uma escrita de caráter fonológico, primeiramente logográfica, em seguida silábica, com as letras consonantais dos fenícios e, por fim, alfabética, com a representação vocálica do grego. Um passo decisivo para tanto teria sido a aplicação do rébus, manobra que consiste em usar a figura de certos objetos para referir-se a outro cujo nome tenha sonoridade semelhante. O primeiro tempo do rébus consiste em passar da tentativa de representação de uma “idéia” para a representação do “nome” que essa “idéia” recebe na língua, e portanto passar de um estoque praticamente infinito de possibilidades de figuração para o estoque vasto, porém finito, de palavras de um idioma. A partir daí, a existência de palavras parecidas ou idênticas mas com significados distintos e a recorrência de certas partículas, raízes ou morfemas muito comuns alavancaria o uso dos mesmos sinais para representar fragmentos

⁵⁰ A tradução é minha.

cada vez menores, conduzindo derradeiramente à decomposição da língua em seus sons elementares. Sob este prisma, o rébus é comumente considerado um avanço do ponto de vista econômico, cujo caráter decisivo se deveria à possibilidade de reduzir drasticamente o número de sinais utilizados na escrita: “o recurso ao mesmo ideograma para duas homófonas (*cem* e *sem*, por exemplo) economizava o número de signos. Da mesma forma, para escrever uma palavra como *centelha*, podia-se somar o signo usado para *cem* e o signo referente a *telha*. Nesse caso, com dois signos se escrevem quatro palavras” (Bajard, 1994: 19).

Lacan teria chegado a hipótese diferente sobre o impacto do rébus na representação escrita da linguagem a partir da leitura de James Fvrier (Allouch, 1995: 137). Sua conjectura se fundamenta num recalcanento e numa “transliterao”. O surgimento da letra, desse ponto de vista, teria significado, mais do que um princpio de economia, a possibilidade uma nova organizao do desejo, uma forma particular de lidar com o objeto na linguagem.

Mas sigamos esse caminho desde o incio. H no esquema de Fvrier uma descontinuidade fundamental: trata-se de um certo cuidado com os termos, uma cautela que o leva a distinguir duas aes importantes: *sugerir* (*suggrer*) / *evocar* (*voquer*) e *denotar* (*noter*). Entre as escritas sintticas, de carter mormente mnemotcnico ou ritualstico, e as escritas analticas, logogrficas, h uma diferena que no apenas a da extenso das unidades lingsticas que se faz corresponder a este ou aquele sinal grfico: a prpria natureza dessa correspondncia se altera. Umas evocam, sugerem, reativam na memria as cifras de um negcio recentemente fechado, iluminam a ordem dos cnticos de um determinado ritual; outras anotam, transcrevem, dizem em silncio as palavras de uma lngua especfica, compartilhada pelo escritor e o leitor. De l para c passa-se da tentativa de representar as “coisas” para uma tentativa de se representar as “palavras” propriamente ditas.

Essa mudana qualitativa ainda est viva em nossa sociedade alfabtica, embora de seus primeiros usos guarde apenas os vestgios ldicos: trata-se precisamente do rbus. Eis aqui um exemplo contemporneo:

A pergunta inicial seria a seguinte: *o que esta imagem me diz?* Há pelo menos duas maneiras de lê-la. Se a tomarmos no registro do imaginário, da representação, da semelhança, a figura acima poderá conduzir, por exemplo, à hipótese de que se trata de uma cena retirada de uma história de aventura – um pirata chegou à praia no barco que se vê ao fundo, utilizando para tanto o remo que está em primeiro plano; com a corda, trazia amarrado ao barco um baú cheio de tesouros, que acabou de enterrar na areia utilizando a pá que exhibe à mão. Se esta história constituísse um dos mitos fundantes da sociedade em que vivemos e fosse suficientemente difundida pelas instituições da oralidade, talvez esta simples imagem nos servisse para rememorá-la e não teríamos a necessidade de um sistema de escrita.

Há, no entanto, algumas marcas que não se enquadram satisfatoriamente nessa hipótese e, porque somos quem somos, aos nossos olhos interrompem a superfície do desenho, recortam sobre ela pequenos nós de vazio em que a própria imagem desaparece, se ausenta. Trata-se desses objetos geométricos que bóiam por sobre o cenário sem se apoiar em nenhum ponto aparente, causando um efeito que, não fosse o nosso velho costume, seria ao menos surreal – essas coisas que, nós o sabemos, são *letras*. A presença de letras no desenho aqui funciona como uma sinalização: seu excesso, sua abundância, sua estranheza ao ambiente indicam que há algo aí a ser lido e não visto. Segue que, dentre todas as mensagens que se pudesse extrair dessa peça por métodos “fisiognômicos” ou tradutivos, falta exatamente aquela que se resgata quando se assume que o desenho não entra no rébus por seu valor ideográfico, representando os *objetos* do mundo, mas com valor de letra, representando os *nomes* desses objetos. É nesse sentido que, a partir da figura acima, pode-se dizer: “isto não é uma pá”, mas de fato a *sílaba* -pa-, que entra na composição da frase escrita pelo rébus por uma metáfora homofônica: pá-d-remo-d-e-r-nó, ou seja, “padre moderno”.

A primeira leitura poderia ser validada em algumas circunstâncias, mas coloca o que pode vir a se tornar um problema: como sustentar, com base na própria imagem, que se trata de uma narrativa sobre piratas e pilhagens e não uma história de assassinato e ocultação de cadáver? Uma leitura desse tipo é comum entre jogadores de RPG, que muitas vezes se valem das ilustrações encontradas nos livros e revistas para ilustrar os seus próprios enredos. O mesmo se dá com a figura acima se não a lermos como rébus – dessa forma ela poderia ilustrar uma série de tramas, poderia ajudar um certo leitor a lembrar-se de uma história e a recontá-la a outros – mas dificilmente poderia ajudá-lo a contar uma história que não conhecesse. Seu funcionamento enquanto peça de uma narrativa necessita da existência de um discurso como o do mestre de RPG que, narrando uma aventura aos seus ouvintes, vai fixando os sentidos da imagem. Dessa forma, no entanto, a própria figura se torna “suporte” de

alguma coisa que já está inscrita em um discurso e depende de um sujeito autorizado que mediatize a produção (a rememoração, a recitação) de um texto específico e não de qualquer outro. Nesse sentido, trata-se de uma leitura de estilo divinatório. Ao se inscrever no campo do imaginário, sua compreensão fica suspensa entre a infinidade das interpretações possíveis e um inescapável sentido fatídico, fazendo passar despercebida a componente egrégia destrinchada pela leitura da letra.

A diferença mais notável entre essas duas formas de ler talvez seja o caráter relativamente libertário do rébus, pois ele garante ao leitor a possibilidade de interpretar a imagem sem, ou mesmo contra, a leitura prévia de um hermeneuta. As duas formas de ler divergem na relação que pressupõem entre a imagem e a *língua*: basta notar que a primeira poderia ser feita por um falante de qualquer idioma, mas a segunda pressupõe necessariamente que falemos português. Nesse ponto se realiza então a passagem, aludida por Fvrier, entre o *sugerir* e o *denotar*.

 uma passagem dessa natureza que vimos sugerindo se dar quando uma leitura localiza no escrito o que ainda no fora lido – no percurso de Freud, de Lacan e no dos leitores de *role-playing games*. Trata-se essencialmente de uma leitura que se desapegou do que um discurso tornava *visvel* na imagem.

Do ponto de vista do sujeito, o rbus faz a leitura da imagem recuar de seu tempo significativo, em que se lhe atribui um *quer dizer*, para seu tempo puramente apresentativo, roando um gozo anterior linguagem e remetendo ao corpo no espelho. Allouch afirma que no percurso da escrita h um momento de equvoco, quando a imagem de um objeto passa a valer pelo objeto que representa, de tal forma que o desenho assume o mesmo nome que a coisa e as designaes de ambos tornam-se homfonas. Na frase “isto no um cachimbo”, haveria ento uma homofonia entre a expresso que designa o *objeto usado para fumar* e a que designa o *desenho pelo qual se representa esse objeto*. O mesmo ocorre na figura anterior, em que os objetos evocados pela imagem de uma p, um remo e um no so os prprios nomes desses objetos na lngua portuguesa e no as coisas propriamente ditas. Uma vez que haja tal ambigidade, torna-se possvel usar uma “p” (o desenho) para referir-se a “padre” (o objeto em si), sem que seja necessrio conjecturar sobre as possveis relaes entre aquele instrumento e este sacerdote, porque a nica relao que est sendo levada em conta aquela entre o nome de um objeto e a primeira slaba do nome de outro. A imagem se desliga de seus prendimentos no sentido e passa a ter um valor puramente acrofnico.

A converso realizada pelo rbus de alguma maneira refuta a idia de que a escrita pudesse resultar de um processo contnuo de aproximao entre figuras e palavras ou da

simples estilização da imagem, que em algum momento haveria perdido seu laço de semelhança com o objeto representado e exigido a convencionalização de sua leitura. Não é condição para que uma figura passe a ser usada como letra que ela tenha deixado de ser reconhecível como representação de uma coisa; pelo contrário, o rébus requer que alguma similitude ainda seja recuperável, que ao menos se saiba dar um nome a uma imagem. Por conta disso Lacan nega a existência, na formação da escrita, de um estágio “semasiográfico”, em que imagens e figuras estivessem associadas a unidades de sentido não correspondentes a unidades lingüísticas determinadas (Allouch, 1995: 142).

O que Lacan propõe é que a leitura *precede* a escrita. Em outras palavras, que a escrita só pode surgir porque já estão presentes duas coisas: 1) o material gráfico que passará a constituir a escrita, de forma que há na imagem a latência da letra; e 2) o funcionamento da linguagem, a saber, o funcionamento simbólico ou, noutras palavras, o sujeito. A existência da pictografia e seu uso para fins rituais ou mnemônicos não é uma forma de escrita em si, nem está fadada a dar origem à escrita por meio da demarcação de coincidências cada vez maiores entre palavras ditas e desenhos feitos – tal só se realiza por meio de uma “transliteração”.

Lacan defende que a escrita é uma função latente da linguagem, isto é, que para que haja escrita é preciso que em dado momento a linguagem, funcionando inconscientemente, reconheça a si mesma naquele conjunto de marcas pictográficas que tem à sua frente e confisque-as para si, passando a usá-las como letra. Esta é a “retomada” de que fala Allouch (ibid., p. 138): *a linguagem primeiramente lê na imagem um traço seu, isto é, o nome que tal objeto já possui na língua do falante; logo, a imagem passa a escrever não mais o objeto representado, mas tão somente o traço lido pela linguagem, qual seja, este nome, este significante*. O funcionamento inconsciente da linguagem se “translitera” na iconografia, saltando sobre as séries imagéticas, fazendo vir à tona um saber já-sabido, mas ainda não-sabido, sobre a própria linguagem – de modo que instaura uma nova relação com a palavra.

Mais do que uma técnica comunicativa ou um artifício para fazer circular mensagens secretas, o rébus se mostra sob esse viés como uma forma de implicação do desejo: “(...) não é necessário passar pelo desenho de um cachimbo para se lidar com um cachimbo como objeto, no sentido freudiano deste termo, isto é, como um objeto perdido: este objeto, o PIP de pi panthère o constitui” (Allouch, 1995: 141)⁵¹. A homofonia e o rébus constituem, pois, uma

⁵¹ A referência é a um jogo de palavras infantil, em francês: “Você está sozinho no deserto. Você tem um fuzil e duas balas. Você quer fumar. Como é que você faz? (...) É simples! Você vê passar uma pantera. Você põe a primeira bala no fuzil. Você atira e **não acerta nela (tu la loupes)**. Você apanha a **lente (loupe)**. Você faz um

forma de *burla* pela qual o objeto perdido na linguagem (o resíduo da fala, aquilo que nunca pode ser falado) retorna, na escrita, sob o véu da homofonia. É preciso então admitir que a diferença entre um “*récit en images*” (Février, 1984: 40) e uma escrita verdadeira é que a leitura do primeiro não implica a posta em jogo de um saber inconsciente, ao passo que a leitura da segunda o faz por definição. Ora, para ler uma mensagem críptica como a que o rei Dario teria recebido dos Citas (Février, *ibid.*, p. 16-17)⁵² não é necessário mais que algum esforço interpretativo, se não alguma liberdade elocubrativa que se dá *pela* linguagem, mas não *sobre* ela – de modo não é preciso sequer compartilhar um idioma com o interlocutor para que haja entendimento. A escrita com objetos, as tábuas entalhadas, os nós em barbante e as figuras que regulam a realização de rituais só podem ser lidas dentro de um código fechado de instruções, e por isso constituem sempre uma forma de “tradução”. Não há latência do sentido nesses casos: só se lê aquilo que já se sabe por outros meios.

É um traço da escrita o fato de espelhar a própria linguagem, criando a ilusão da metalinguagem – o que permite um redobramento da linguagem sobre si mesma, com o qual se promove um retorno, no registro simbólico, de um objeto perdido no real⁵³. É a partir da escrita que se pode romper a biunivocidade nome/coisa ou imagem/coisa, introduzindo uma relação ternária que por sua vez lança o sujeito ao impasse que força a decisão: afinal de contas isto é ou não é um cachimbo? Pelo rébus tem-se uma primeira reflexão sobre a língua como objeto em si: *o rébus mostra a língua como algo que aponta apenas a si mesma, libertando-a de suas amarrações no sentido, livrando-a de toda urgência de comunicar para torná-la alvo de um jogo de permutas no qual já não é preciso dizer nada para haver língua.*

3. *Em certo sentido, o rébus é como a antinomia do caligrama.* Pois este mostrava justamente que é impossível haver coincidência do texto com a imagem, mesmo quando eles vêm colocados um dentro da barriga do outro. O caligrama joga com o absurdo de se ter que dizer duas vezes a mesma coisa, através do conteúdo verbal de sua mensagem e através da silhueta que deixa entrever, e assim ele apenas mostra o quanto um registro e outro não se

monte de areia alto e um baixo. Você não pega o monte alto, mas o **monte baixo (tas bas, homófono de tabac)**. A pantera torna a passar. Você põe a outra bala. Você atira e a mata. Você a agarra pela cauda. Você a faz girar em torno de sua cabeça. Isso faz uma circunferência. Uma circunferência é igual a 2π . Isso dá **dois pi pantera (deux pi panthère; por homofonia, deux pipes en terre, dois cachimbos no chão)**. Você pega **um cachimbo (une pipe)**. Você põe nele o **tabaco (tabac)**. Você pega a lente e acende o cachimbo.” (Allouch, 1995: 139).

⁵² A mensagem “consistia em um pássaro, um rato, uma rã e cinco flechas. O padrao de Dario propôs a seguinte interpretação: ‘A menos que vós não vos transformais em pássaros para voar pelos ares, em ratos para enfiar-se pela terra ou em rãs para vos refugiardes nos pântanos, não conseguireis escapar às nossas flechas’.” (Février, 1984: 17)

⁵³ Isto é, a uma suposta experiência primitiva, que desde Freud se imagina paradisíaca, com o corpo da mãe *fora* da linguagem.

relacionam, não se complementam, não se compreendem. O rébus, inversamente, mostra a imagem *como* escrita, destituindo-lhe seu compromisso usual com a representação da semelhança e convertendo-a em moeda significativa nos engenhos de um idioma. O caligrama mostra a persistência do visível, a continuidade do sabido; o rébus mostra a emergência do invisível. O caligrama, ancorado nas operações imaginárias, garante a sobrevivência das “traduções”; o rébus esquematicamente demonstra o processo de “transliteração”.

Estas diferentes operações são *leituras* e descrevem formas particulares de produzir um saber através da manipulação dos elementos de um discurso. Mesmo quando descritas a partir de técnicas de jogo como o caligrama e o rébus, elas fornecem um modelo para analisar os movimentos que pontuaremos na história da leitura de impressos de RPG: o caligrama como manobra de “tradução” que trabalha sobre o *nonsense* extraíndo sempre o mesmo sentido seja ao texto ou à imagem; o rébus como manobra de “transcrição” pela qual uma leitura logra escrever um inédito no já-escrito. Ambas andam lado a lado e representam os tempos de uma cadência leitora que não poderia ser descrita nos termos de uma oposição entre criatividade e monotonia, porque se constitui no próprio enlaçar de um *mesmo* e um *novo*. Suporemos então que uma leitura sempre haverá de ser, à sua maneira, testemunho das circunvoluções excêntricas que se configuram assim, pelo trabalho de leitores que têm na repetição um lugar de encontro e na ruptura uma deriva inevitável. Com isto em mente podemos enfim nos voltar aos impressos de RPG – mas convém começar por mapeá-los.

Capítulo II

CÁ EXISTEM DRAGÕES

CARTOGRAFIA DE UMA ESCRITA DESCONHECIDA

“Então ele com um pequeno pau rabisca na poeira do chão: ‘AZUL’. Fica a olhar o desenho, com a cabeça inclinada sobre o ombro. Afinal, ele também sabia escrever? Averiguou as mãos quase com medo. Que pessoa estava em si e lhe ia chegando com o tempo? Esse outro gostaria dele? Chamar-se-ia Muidinga? Ou teria outro nome, desses assimilados, de usar em documento?”

Mia Couto

Terra sonâmbula

Antes de penetrar na floresta das leituras que animam o universo dos *role-playing games* deve ser prudente indagar por onde é que estamos andando: vale dizer – *no que exatamente consiste um RPG?* O termo em si não se explica muito a fundo, além do que costuma referir-se metonimicamente a objetos, ações, temas, lugares, nomes ou marcas que se relacionam de muitas formas com o jogo propriamente dito. A primeira parte deste capítulo (II.1) dedica-se a definir o que se compreende aqui por RPG.

O escopo deste trabalho, em todo caso, não é o *role-playing game* em si, mas especificamente um conjunto de materiais a que venho me referindo como *impressos de RPG*. Na segunda parte do capítulo (II.2) buscarei delimitar o que está sendo tratado quando se evoca essa expressão – que tipo de objeto se inclui sob a denominação de *impressos* e o que fica posto de lado com esse recorte. Também descreverei algumas características que singularizam esses impressos como um conjunto dotado de traços típicos, partindo da observação de seus aspectos materiais mais evidentes – os tamanhos, as formas e as posições – para chegar aos seus elementos internos – as ilustrações, figuras e textos que portam.

A parte final do capítulo (II.3) dedica-se à descrição de manuscritos cedidos por *role-playing gamers*. São textos, anotações, fichas, esboços e desenhos variados que resultam das suas sessões de RPG e não raro consistem em tentativas de imitar os exemplos encontrados em impressos. Escritos dessa natureza fornecem indícios que se somam aos aspectos observáveis nos próprios livros para depor sobre o modo como o RPGista lê, já que mostram não apenas o que os jogadores repetem dos modelos conhecidos mas também o que deslocam, modificam, substituem, enfatizam ou menosprezam.

II.1 O role-playing game

Uma partida de RPG tipicamente ocorre em torno de uma mesa, com um número de participantes que costuma girar em torno de meia dúzia. Os papéis desses participantes estão submetidos a uma dicotomia essencial: um deles será o *mestre*⁵⁴ e todos os demais serão *jogadores*. Ao mestre cabe narrar um enredo aventureiro; os demais escutam-no e “interpretam” algumas *personagens* que participam da história, narrando suas ações diante dos desafios e escolhas lançados por ele. Ao enredo engendrado dessa maneira podemos dar o nome de *aventura*; ao encontro dos jogadores podemos chamar *partida*. Diversas aventuras encadeadas, das quais participam as mesmas personagens, constituem um típico folhetim a que se costuma denominar *campanha*. Vemos assim que o mestre é responsável por elaborar, previamente a cada partida, o enredo de uma aventura e seus desfechos possíveis, além de uma série de impasses (enigmas, charadas, quebra-cabeças ou antagonistas) que precisarão ser superados pelos jogadores. É também encarregado de narrar e dramatizar essa aventura de maneira convincente, divertida. Os jogadores algumas vezes são incumbidos de elaborar as personagens que interpretarão, escolhendo-lhes as características conforme parâmetros definidos por um sistema de regras – por exemplo, qual é o seu aspecto físico, a medida de sua força física ou de sua inteligência, quais são as suas habilidades mais notórias, suas perícias profissionais ou suas especialidades, os aspectos em que leva desvantagem, os objetos que carrega consigo e que melhor sabe manejar etc. Os termos descritos aqui estão reunidos em um pequeno **glossário** que segue ao fim deste trabalho.

É relativamente fácil localizar na internet textos que tratam da história dos RPGs. Esses escritos costumam afirmar que os primeiros *role-playing games* foram inspirados em jogos de guerra e na obra de J. R. R. Tolkien, dois itens bastante populares nos Estados Unidos dos anos 1970. Narrativas semelhantes surgem também em depoimentos de jogadores de RPG – é o que já mostrava, por exemplo, Andréa Pavão (2000) –, de modo que essa parece ser ao menos uma tese tomada como legítima por parte dos RPGistas. Ademais, trabalhos acadêmicos e publicações sobre o assunto tendem a reproduzir essas afirmativas, o que leva a crer que a idéia vem ganhando credibilidade fora do círculo daqueles que seriam os primeiros envolvidos com o assunto⁵⁵.

⁵⁴ Essa função é universal no RPG “de mesa” e costuma receber uma grande variedade de nomeações: *game master* ou *GM* (o termo inglês), narrador ou *storyteller* (no *franchise Vampiro*), *keeper* (no RPG *Call of Cthulhu*) e muito mais tarde, como ainda teremos de ver, *professor* (ver o Capítulo III.3 – *Modos de ser*).

⁵⁵ Tratei desse assunto mais cuidadosamente em minha dissertação de Mestrado (Fairchild, 2004) e neste trabalho não retornarei a ele, dado que minha preocupação não é a origem desse tipo de jogo mas o modo como

Em todo caso, sabemos que os primeiros RPGs eram jogados sobre tabuleiros, à semelhança dos *war games*, e que estes representavam genericamente uma “masmorra” ou *dungeon*. Uma “masmorra” poderia designar, conforme o caso, um castelo, um forte em ruínas, uma caverna, um templo subterrâneo, um labirinto etc., e consistiria em diversas salas e corredores interconectados, repletos de criaturas hostis e tesouros. Tabuleiros desse tipo podiam ser facilmente desenhados preenchendo-se as células de uma folha quadriculada de modo a representar “paredes” e espaços abertos. O enredo desse tipo de jogo seria no mais das vezes variação de um mesmo mote: um grupo de aventureiros explora um edifício ermo em busca de riquezas ou combate um inimigo ferrenho. Dentre os primeiros lançamentos do gênero no Brasil estão jogos desse tipo (*Classic Dungeon*, *Dungeon Quest*, *Dungeons&Dragons*, *Hero Quest*). Um pouco mais tarde esse formato teria dado origem a jogos com enredos mais variados e regras mais complexas do que aquelas estritamente ligadas à locomoção de peões sobre as quadrículas de um calabouço, de modo que os tabuleiros desapareceriam ou passariam a ser usados somente em alguns momentos do jogo (sobretudo nas situações em que as personagens se envolvem em combates). Este, ao menos, foi o rumo da franquia *Dungeons&Dragons*, que passou do jogo embalado em uma caixa, lançado pela Grow em 1993 ou 1994⁵⁶, para um conjunto de três livros publicados em 1995 pela Editora Abril. Tal é o formato dominante do RPG no país desde a segunda metade da década de 1990, de modo que se pode pensar que a encarnação do *role-playing game*, ao menos enquanto objeto palpável (e comprável), assume antes de tudo a forma de um *livro*.

A esse tipo de jogo derivado das antigas partidas sobre o tabuleiro é costumeiro referir-se como “RPG de mesa”, o *pen&paper* ou *tabletop RPG* dos americanos. Há outras formas de jogo, não obstante, que também se enquadram sob o emblema dos *role-playing games*, como as chamadas *aventuras-solo* – livros cujo enredo oferece opções ao leitor, formando diferentes seqüências de leitura – e a *live action role-playing* ou *LARP* – em que os jogadores se vestem a caráter e interpretam suas personagens de forma “teatralizada”, normalmente em sessões que envolvem dezenas de participantes. Existe ainda uma série de jogos de *videogame* e computador que recebem a alcunha de RPGs, dentre os quais alguns são franquias dos *pen&papers* como *Dungeons&Dragons*⁵⁷ ou *Vampire: the Masquerade*⁵⁸. Nos

impressos de RPG foram lidos no Brasil em diferentes momentos.

⁵⁶ Sites da internet escritos por jogadores fornecem ora uma data, ora outra. O que é certo é que nesses anos iniciais da década de 1990 duas fabricantes de brinquedos, Estrela e Grow, enveredaram pelo mercado dos RPGs, cada qual com uma leva de títulos. Cf. **Apêndice D**, “Cronologia: os *role-playing games* no Brasil”.

⁵⁷ A mais antiga parceria desse tipo talvez seja a que resultou nos jogos da trilogia *The Eye of the Beholder*, lançados entre 1990 e 1993. Entre o fim da década de 1990 e os anos 2000, surgiu uma nova leva de títulos que emprestavam a marca *Dungeons&Dragons*: *Baldur's Gate I e II*, *Icewind Dale I e II*, *Planescape*:

últimos anos, além disso, vêm ganhando espaço diferentes formas de jogo via *internet*, como o *play-by-mail* – em que as interações presenciais do jogo de mesa comum são transpostas para a escrita via e-mail – e os *MMORPGs* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) – jogos eletrônicos de que participam simultaneamente dezenas, centenas ou milhares de jogadores conectados a um servidor.

Como vimos, não é especificamente sobre as formas que os *role-playing games* podem assumir que este trabalho versa⁵⁹. Tomo como objeto apenas um dos materiais que normalmente encontraremos envolvido em alguma etapa de muitas dessas modalidades de jogo: os livros, revistas, encartes e brochuras que venho chamando conjuntamente de *impressos* de RPG. Ao tratar disso deixo em segundo plano a preocupação em analisar uma série de aspectos da partida de RPG propriamente dita, como as formas de interação entre os jogadores, os enunciados que produzem nessa situação específica de interlocução, os espaços que freqüentam, as roupas que usam etc. Somente me deterei sobre essas questões na medida em que isso for relevante para uma análise da leitura de impressos de RPG. Também excluo do escopo de análise outros materiais que fazem parte do equipamento de jogo típico, como dados, miniaturas etc. Considerarei brevemente esses objetos apenas a fim de situar os impressos entre outros itens de um inventário do *role-playing gamer* dos quais não se dissociam. Finalmente, o estudo de *impressos* de RPG em diversos momentos andarão lado a lado com a consideração de uma série de *manuscritos* produzidos pelos jogadores que mostram (dentre outras maneiras, pela imitação) pistas de uma leitura.

II.2 O impresso de RPG

II.2.1 Definição e vizinhança

1. Impressos de *role-playing game* circulam ao lado de outros objetos que com eles compõem a “mochila” do RPGista – para nos recordarmos de uma imagem muito evocada por Andréa Pavão (2000). Eis alguns desses materiais que lhes fazem companhia:

Torment, Pool of Radiance, Temple of Elemental Evil, Neverwinter Nights I e II.

⁵⁸ *Vampire: the Masquerade – Bloodlines* e *Vampire: the Masquerade – Redemption*.

⁵⁹ Uma descrição mais cuidadosa das variedades de RPG a que chamei de jogo de mesa, aventura-solo e LARP também pode ser encontrada em minha dissertação de Mestrado (op. cit., nota 2).

a. Dados (Figura II-1a). Boa parte dos *role-playing games* existentes requer o uso de dados, geralmente distintos daqueles de seis faces que encontramos em outros jogos. Quando dados de quatro, oito, dez e vinte lados (todos necessários para jogar *Dungeons&Dragons*, por exemplo) não eram fabricados no Brasil, a dificuldade em obtê-los era um empecilho freqüente para jogadores que, mesmo tendo um livro de regras em mãos, poderiam não ter como jogar. Além disso, em livros e revistas de RPG são comuns as remissões a lances de dados, de modo que certos trechos (como tabelas, listas ou determinadas formulações textuais) só podem ser lidos na suposição de um uso regulado desse tipo de material. Apesar disso, há títulos que dispensam os dados e propõem formas diferentes de realizar jogadas aleatórias: *Castelo Falkenstein* utiliza-se de cartas de baralho comuns, e os livros-jogo da série *Lobo Solitário* têm uma espécie de tabuleiro quadriculado sobre o qual o jogador deve lançar um lápis de olhos fechados, de modo que o resultado será o valor sobre o qual a ponta do lápis pousar.

b. Escudo do mestre (Figura II-1b). Trata-se de uma espécie de biombo cuja função principal é permitir ao *game master* realizar certas jogadas sem que os jogadores vejam o resultado. Aquém do escudo do mestre normalmente ficam também anotações, fichas, mapas e outros documentos com informações restritas aos jogadores ou que só lhes serão mostrados em um momento determinado da aventura. Esses escudos podem ser improvisados, mas também podem ser comprados. Os *kits* de *FirstQuest*, publicados ao longo de 1995 pela Editora Abril, incluíam um escudo suntuosamente ilustrado, em cuja face interna havia uma série de regras e tabelas para referência rápida durante a partida.

c. Miniaturas (Figura II-1c). São figuras normalmente feitas em chumbo ou resina que representam personagens típicas de um determinado jogo, como dragões, magos, guerreiros etc. Peças desse tipo podem ser colecionadas com a única função de adorno, e há jogadores que se dedicam a pintá-las cuidadosamente, mas também podem ser utilizadas como “peões” em jogos que envolvem o uso de tabuleiros. Uma forma mais simples e barata de miniaturas são figuras de papel-cartão destacáveis ou recortáveis, que podem ser encaixadas em bases de plástico para ficar de pé. Evidentemente, como o cavalo do xadrez de Saussure, uma série de improvisações caseiras também pode cumprir a mesma função.

d. Tabuleiros (Figura II-1d). Pode-se jogar certos *role-playing games* usando tabuleiros divididos em quadrículas ou hexágonos. Sobre essas grades são representados,

numa perspectiva cartográfica, os espaços em que a aventura se desenrola – tipicamente, a planta-baixa de uma “masmorra”, mas também cenários abertos como campos, desfiladeiros ou cidades. Os jogadores posicionam sobre o tabuleiro peças que representam suas personagens, e as quadriculas são usadas em associação com regras específicas para calcular distâncias, determinar a posição de objetos ou representar a locomoção das personagens. Alguns jogos de RPG são jogados exclusivamente sobre um tabuleiro; livros e revistas por vezes trazem encartes que podem ser abertos e usados como tal. Jogadores freqüentemente esquematizam os cenários de suas aventuras em papel quadriculado, ou sobrepõem a seus desenhos folhas transparentes com algum tipo de grade impressa. Ademais, mapas e plantas baixas são um tipo de figura comum tanto nas publicações do gênero quanto no material produzido pelos jogadores, mesmo quando não têm qualquer função relacionada às regras do jogo.

2. Além desses itens, outros objetos freqüentes à mesa do *role-playing gamer* são planilhas de personagem (de praxe fotocopiadas a partir de um original no livro de regras) e uma miscelânea de papéis como lembretes, rascunhos, listas, contas matemáticas, bilhetes, desenhos e outras formas diversas de anotação que mostrarei um pouco mais adiante.

Há, enfim, os impressos. *Mas de que estamos falando quando falamos em impressos de RPG?* Uma cartografia mínima desse conjunto de coisas deveria reparti-las da seguinte maneira: impressos de RPG incluem *livros de RPG* e *revistas de* ou *sobre RPG*.

a. *Livros de RPG* existem em várias formas e pelo menos algumas delas se distinguem conforme os modos de leitura que pressupõem. Primeiramente, existem livros que são *aventuras-solo*, como comentava acima, às vezes chamados também de *livros-jogo*. Nestes livros destinados a um jogador solitário há um narrador que se dirige em segunda pessoa à personagem representada pelo leitor e, à medida que o enredo avança, oferece-lhe algumas opções sobre como proceder. Houve no Brasil diversas séries de livros-jogo desse tipo, dentre as quais a mais rememorada é *Aventuras Fantásticas*, publicada pela editora Marques Saraiva a partir do início dos anos 1990. Alguns jogadores comentam ter começado a se interessar por jogos de RPG por causa desses livros.

Há, em seguida, os *livros de regras* para RPGs de mesa. Estes são mais numerosos, mais variados e seguramente mais populares que as aventuras-solo. Não se destinam a um jogador solitário, mas ao potencial integrante de um grupo. Um traço marcante desse tipo de livro é o fato de que raramente se trata de uma publicação isolada: ao menos quando bem-

sucedidos, livros de regras tendem a formar séries de volumes associados. Em geral, o primeiro volume será um *módulo básico*: um livro que contém os essenciais de um dado sistema, dispõe sobre como montar personagens e aplicar regras em situações genéricas, ou ainda descreve um determinado cenário em que se passarão as aventuras desse jogo. Para uma partida de *GURPS*, por exemplo, supõe-se imprescindível ter à mão *GURPS: Módulo Básico* – aliás, o primeiro *tabletop RPG* americano a ser publicado no Brasil, em 1991. Para jogar *Dungeons&Dragons*, do mesmo modo, seria necessário dispor do *Livro do Jogador* de *Dungeons&Dragons*, acrescentando-se a isso o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* se o desejo for especificamente o de atuar como *game master*.

Ao livro básico quase sempre se segue a publicação de uma série de *suplementos* agrupados sob a mesma logomarca. Suplementos podem ser livros que trazem regras adicionais – como *GURPS: Magia*, em que são dispostas regras detalhadas sobre feitiços e encantamentos. Podem ser livros que descrevem um cenário com inspiração no qual o mestre pode criar suas próprias aventuras – como *Forgotten Realms*, adendo a *Dungeons&Dragons*, no qual são descritas as regiões, cidades, povos, línguas, religiões, costumes e algumas personagens do planeta imaginário de “Abeir-Toril”. Suplementos podem ser, também, livros que trazem aventuras prontas esquematizadas para o mestre, com uma narração do enredo e suas possibilidades de desenvolvimento, mapas, descrição de locais e personagens importantes, desenhos de monstros ou artefatos a serem encontrados na história etc. Este é o caso, por exemplo, de *Aventuras em Undermountain*, lançado em 1995 para o *Advanced Dungeons&Dragons* da Editora Abril. Outros tipos de suplementos são livros que se prestam a uma elaboração mais detalhada do cenário ficcional que caracteriza uma certa marca sem fazer remissão explícita às regras ou a situações de jogo. Assim poderíamos descrever os “romances de clã” associados ao *franchise Vampiro* – romances, como se diz, mas cujo conteúdo desenvolve o pano de fundo do universo em que as aventuras desse jogo se passarão, e que podem procurados pelos jogadores tendo em vista uma prática do jogo. Há também romances ligados ao cenário de *Forgotten Realms*, como a série *Vale do Vento Gélido* de R. R. Salvatore. O *Livro de Nod*, apontado como “bíblia satânica” durante as investigações do caso de Ouro Preto, é um suplemento para *Vampiro* que contém poemas sobre a transformação de Caim num vampiro, mas quase não toca na questão das regras. Não é raro, enfim, que um livro de RPG reúna material dessas várias naturezas ou que suplementos de diferentes tipos sejam vendidos em *kits*.

Além da serialidade, outro traço marcante dos livros de RPG é a propensão à auto-sucedaneidade. Os módulos básicos de uma determinada franquia, encontrando acolhida boa o

suficiente, renovam-se a cada tantos anos, voltando em edições ampliadas, revisadas, reformuladas ou às vezes completamente modificadas. Um caso notório é o de *Dungeons&Dragons*: depois do lançamento de uma versão em tabuleiro, voltada para crianças, o jogo retornou pela editora Abril, em 1995, na sua segunda edição (acrescida do epíteto *Advanced*); em 2001, passando aos cuidados da Devir Livraria, ganhou uma terceira edição que consistia num novo conjunto de livros completamente reescritos, com um sistema de regras diferente do anterior – o chamado *D20 System*; enfim, em 2004 a mesma editora lançou o jogo mais uma vez, agora na edição que se convencionou designar como 3.5, cuja numeração fracionária mantém a vigência do *D20 System* mas cria expectativas para o surgimento de uma eventual quarta edição que o suplante. Também para as bandas da White Wolf Games algo semelhante se deu com a publicação de um módulo de regras genéricas, *O Mundo das Trevas* (2006), como sucessor dos livros de regras específicas que eram *Vampiro: a Máscara* (1994), *Lobisomem: o Apocalipse* (1995), *Mago: a Ascensão* (1997) etc. Evidentemente essa auto-sucessão dos livros de RPG tem como efeito fazer parecer obsoletas as versões anteriores dos mesmos livros e tornar suplementos antigos incompatíveis com as regras mais recentes, propulsionando uma forma de compra especificamente pautada pela suposição da necessidade de atualizar-se.

b. Revistas que tratam de role-playing games existem no Brasil quase há tanto tempo quanto livros de RPG. Essas publicações se propõem ora a *falar sobre RPG* através de reportagens, entrevistas e resenhas, ora a apresentar *material suplementar para RPG* como aventuras prontas, fichas de personagens, descrições de cenários ou mesmo traduções de trechos de livros ainda não lançados no Brasil. Em geral, procuram dirigir-se tanto ao eventual interessado no assunto quanto ao jogador experiente, e freqüentemente podemos discernir no seu interior os textos que se remetem a cada um desses públicos. Muitas dessas publicações, ademais, não tratam apenas de RPG, mas também de *card games*, jogos eletrônicos, *comics* e mangás, seriados televisivos, filmes, livros etc. Duas séries que gozaram de prosperidade e hoje são freqüentemente lembradas pelos jogadores da época foram a *Dragão Dourado* e a *Dragon/Dragão Brasil*, esta última ainda em publicação.

Algumas revistas talvez estejam a meio-caminho de ingressar na categoria de livros suplementares, porque dão preponderância ao material de jogo e reduzem sensivelmente o espaço dedicado a outros tipos de texto. Nessa linha, a revista *D20 Saga* auto-intitula-se um “suplemento bimestral” para o *D20 System* e traz textos do mesmo tipo que encontraríamos em livros: descrições de cenários de campanha, esquemas de aventuras, mapas, figuras,

emblemas, listas de monstros e armas etc. Parte de seu conteúdo ainda é semelhante ao das revistas convencionais, mas em proporções reduzidas: nela encontraremos artigos, contos, histórias em quadrinhos e anúncios publicitários. Além disso, alguns títulos que mais tarde receberam edições em forma de livro foram publicados pela primeira vez como números especiais de uma revista – tal é o caso de *Arkanun* e seus primeiros dois suplementos, *Grimório e Trevas*.

Disso se pode tirar que há uma região cinzenta na cartografia do impresso de RPG, bem ali onde a prática cotidiana do jogo e a constante busca por novos materiais faz turvar a diferença entre o livro e a revista. Essa ambigüização dos formatos parece dar testemunho de um itinerário comum do leitor *role-playing gamer*, e será alvo de algumas considerações mais cuidadosas no capítulo seguinte. Por ora, passemos a um mapeamento mais detalhado de algumas características e elementos que se mostram ao olhar que quem percorra o mundo dos RPGs.

II.2.2 Descrição geral de impressos de RPG

Há certos caracteres nas obras de *role-playing game* que os destacam como uma classe bastante peculiar de impressos. Neste item não me preocuparei em esgotar as descrições possíveis, nem em formar um conjunto fechado de traços que abarque todo e qualquer representante dessa categoria, mas tentarei descrever um número de características que se constituem de alguma forma como modelares – características que podem levar ao reconhecimento do livro pelo leitor e eventualmente são seguidas ou imitadas por jogadores quando escrevem seu próprio material de RPG. O caminho que sigo vai daquilo que primeiro se apresenta aos sentidos – os tamanhos, as formas e as posições em que encontraremos esses impressos – para aquilo que exige uma maior delonga do leitor – as imagens e os textos que encontraremos ao folhear e ler esses impressos.

II.2.2.1 Tamanhos

Os livros de RPG são, no geral, livros grandes, próximos ao formato A4 – 30cm de altura por 21cm de largura. Sua espessura varia muito, mas quase sempre excedem as 200 páginas. Inicialmente foram encadernados em capas maleáveis, mas em meados dos anos 90 surgiram também volumes com capa dura como *Vampiro: a Máscara* e *Advanced*

Dungeons&Dragons, o que impôs uma maneira particular de folheá-los. O apoio de uma mesa espaçosa é nesse caso bem-vindo, mas a capa dura também favorece que se o leia sentado, apoiando-o sobre as pernas e utilizando-o como suporte para uma folha na qual se pode escrever ao mesmo tempo em que se lê, o que é freqüente entre jogadores quando planejam suas personagens e aventuras. Em outro momento, durante uma partida, o livro de capa dura pode ser colocado de pé, semi-aberto, funcionando à semelhança de um escudo de mestre e expondo suas inspiradoras ilustrações externas enquanto ocultam aos olhos dos jogadores as manobras secretas do mestre. Capas duras, enfim, tornam os livros mais duráveis e resistentes ao transporte, ao manuseio, ao armazenamento etc. Na ausência desse implemento, é comum que os praticantes encapem seus próprios livros ou os mantenham dentro de envelopes plásticos como uma maneira de protegê-los.

Apesar disso, o primeiro grande título de RPG a ser lançado no Brasil tinha um aspecto diferente. *GURPS: Módulo Básico*, desde sua primeira edição nacional, era um tomo com 32 cm por 23 cm, e portanto sensivelmente mais vasto do que até hoje são os livros desse tipo. A escolha por essas dimensões, conforme o tradutor⁶⁰, teria sido feita em nome da viabilidade: é que, como os livros de *GURPS* são repletos de referências cruzadas, era preciso manter a correspondência entre as páginas da edição americana e as da edição brasileira. Ao que parece, o texto traduzido ao português mostrou-se um tanto mais extenso que o original inglês, de modo que a superfície das páginas teve que ser ampliada para comportá-lo sem alterar a paginação. Uma edição americana de *GURPS* tem medidas mais semelhantes ao que seria o padrão: modestos 27,5 cm por 21 cm.

Conviveram com *GURPS* alguns títulos de dimensões bem menores: eram os livros das séries *Aventuras Fantásticas* e *Lobo Solitário*. Os exemplares dessas séries mediam cerca de 17,5cm por 11cm, seguindo o padrão das edições correspondentes americanas (cf. Dever e Chalk, 1985; Dever e Chalk, 1986), que tinham 17cm por 10,5cm. A espessura rondava a marca das 100 páginas. Vale notar que estes eram livros-jogo dirigidos a um leitor solitário, pensados para se ler “de uma sentada só” (como dizia Poe sobre a *short story*), de modo que deviam tirar alguma vantagem do tamanho portátil. Obras mais recentes desse mesmo gênero, como *No Coração dos Deuses* e *Curumatara*, seguem um padrão similar, com 21cm por 14cm. Como exigem um constante ir e vir através das páginas, os livros de aventura-solo tendem a ser mais maleáveis, com capas moles e algumas vezes impressos em *paperback*, o

⁶⁰ Devo agradecer a Douglas Quinta Reis por esta e algumas outras conversas que tivemos no decurso de minha pesquisa.

que os deixa mais leves e baratos. É de se notar também que muitos desses títulos pertencem a coleções e às vezes possuem enredos que se continuam entre um volume e outro, o que sugere o encorajamento do seu consumo como item colecionável. Isso tudo não quer dizer que não encontraremos livros de RPG com dimensões semelhantes que não sejam aventuras-solo: é o caso de um suplemento como *Leis da Noite* (Carl, Heinig e Woodworth, 2001), para *Vampiro: a Máscara*, no qual se descrevem regras para jogar na modalidade *live action*. Neste caso, de todo modo, o fato de a partida de *LARP* exigir do jogador grande mobilidade, dispensando a presença da mesa e dos livros, chama por um volume igualmente portátil, que possa ser lido e compreendido fora do espaço de jogo ou, se tanto for necessário, carregado sem grande estorvo nas pregas de uma fantasia.

Há, enfim, pelo menos um terceiro formato típico para o impresso de RPG. Com dimensões próximas ao A4, estes livros são leves, finos e baratos se comparados aos outros. A encadernação com grampos, sem lombada, torna-os semelhantes à revista no que diz respeito ao manuseio, exposição, armazenamento e circulação. Encontraremos um exemplo desse tipo de impresso na série *MiniGURPS*, que utiliza um conjunto de regras simplificado e versa sobre temas quase sempre escolares. Cada exemplar possui 28cm de altura por 21cm de largura e tem em torno de 40 páginas. Os livros da série *FirstQuest*, que meia década antes também buscavam apresentar regras simplificadas, são bastante semelhantes nesse quesito: medem 27,5cm por 20,5cm e giram em torno de 60 páginas. Algumas implicações desse paralelismo formal, bem como da diferença entre o público a que as coleções se dirigem, serão exploradas no Capítulo V⁶¹.

Durante o decênio de 1990 as revistas de RPG seguiram mais ou menos este último formato, girando em torno de 40 a 60 páginas. Ao que parece, deram os primeiros passos com parcimônia e ao longo do tempo adotaram padrões mais exuberantes, passando a usar papel de melhor qualidade e impressão interna colorida. Assim, por exemplo, a popular *Dragon/Dragão Brasil*, da editora Trama, começou com o miolo inteiro em preto-e-branco e apenas a capa colorida, ganhou 16 páginas internas coloridas no número 7 e, do número 8 até o 25, passou a ter praticamente todas as páginas internas impressas em cores. Caminho semelhante foi seguida pela *Dragon Magazine*. Mas há periódicos com características distintas: a revista *Role-Playing*, da editora Escala, começou em formato menor, com 20,5cm por 13,5cm, e somente a partir do quarto número converteu-se ao A4. A revista *D20 Saga*, publicada entre 2004 e 2005 pela editora Mantícora, era encapada em um tipo de papel-cartão

⁶¹ Ver V.2.4 e V.2.6.

brilhante que a deixava menos maleável que as revistas comuns, além do que tinha uma lombada estreita em vez da encadernação com grampos. A primeira edição de *Arkanun*, que saiu como número especial da *Dragão Brasil*, tinha essas mesmas características e, ademais, não trazia numeração ou data, nem peças publicitárias, artigos, reportagens ou quaisquer outros elementos que a remetessem ao formato revista – exceto um logotipo e uma espécie de editorial à guisa de introdução.

II.2.2.2 Posições

O tamanho dos livros de RPG é um fator que potencializa seu aspecto atraente, permitindo ilustrações detalhadas e ao mesmo tempo exigindo o armazenamento em prateleiras maiores. Capas completamente preenchidas e interiores bem supridos de ilustrações dão o tom, de modo que parece haver uma grande preocupação em produzir um impacto visual ao primeiro contato com o leitor. Talvez por conta disso, é comum que os livros de RPG sejam dispostos de maneira que as capas fiquem voltadas para o público, e não lado a lado (de modo que só se exponha a lombada, obrigando uma leitura na vertical). Isto faz com que, ao menos nesse quesito, comportem-se de maneira semelhante aos seus congêneres periódicos. Podemos observar essas ocorrências em algumas fotografias tiradas durante o II Colóquio RPG & Educação (Curitiba, 2004) e o XII EIRPG (São Paulo, 2004). Na **figura II-2a** as capas enfileiradas tornam mais fácil reconhecer, mesmo numa reprodução reduzida, as molduras verdes que caracterizam os títulos de uma mesma coleção (suplementos importados da série *Vampiro*). A **figura II-2b** mostra um detalhe sobre o armazenamento de livros no XII EIRPG: na prateleira do centro podemos ver uma série de volumes pequenos e espessos alinhados lateralmente, exibindo somente as lombadas ao público. São na maior parte romances, dentre os quais está uma edição *omnibus* de *O Senhor dos Anéis* (o grande volume na extremidade esquerda da fileira) e um exemplar de *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role-Playing Game (RPG)*, de André Pavão (cuja lombada é o traço vermelho na outra extremidade da fileira). Ao redor, acima e abaixo, os livros de RPG propriamente ditos estão dispostos de outra maneira, exibindo as capas ao olhar de quem passe – demarcação de uma fronteira que parece situar o *role-playing game* à parte da seqüência de impressos mais convencionais.

Essas características parecem indicar a busca de uma exibição máxima do título ao olhar do comprador potencial, e portanto uma grande participação da *forma material* do impresso na decisão de compra e na motivação para a leitura.

(1) Eu conheci [o RPG] quando eu jogava card game... numa livraria lá no centro da cidade, *vendo a capa dos livros, vendo, vendo*, até que eu tentei sabe (riso) que livros eram aqueles, né.

(Entrevista XIII)

Este comentário presta testemunho de uma das maneiras como o leitor pode ser atraído para o círculo dos *role-playing games*, de como pode eleger suas compras e formar seus hábitos de consumo. Além disso, os aspectos materiais do livro de RPG podem atuar não apenas na escolha do que comprar, mas também na própria decisão por comprar alguma coisa sobre outras formas possíveis de acesso aos livros como, por exemplo, o empréstimo.

(2) (...) realmente eu não gosto muito de emprestar porque livro, ainda mais de RPG, *são uns materiais bem bonitos*.

(Entrevista XII)

Outro aspecto marcante dos impressos de *role-playing game* é a presença constante de logotipos e certas regularidades composicionais que conformam padrões de identidade visual: recorrências no tamanho e formato dos livros, no campo cromático das capas, no estilos de letras e ilustrações e no uso de outros recursos como marcas d'água ou bordas nas páginas internas etc. Podemos supor que esses procedimentos, além de atrair os olhos, facilitam o rápido reconhecimento dos títulos de uma mesma marca ou editora nas prateleiras da livraria, como observávamos na **figura II-2a**. Acostumando o olhar do comprador ao aspecto recorrente de uma determinada coleção, treinando o consumidor para localizar de pronto o produto na loja, reduz-se o tempo de procura no qual seu olhar pode incidir sobre outros títulos e seu interesse dispersar-se.

II.2.2.3 Cores e formas

Parece então que há um tempo anterior ao ato de ler, no qual se produzem efeitos que não deixam de contribuir para as próprias condições em que se realizará a leitura. Esse tempo corresponde à primeira apreensão do impresso como uma espécie de corpo que precisa ser, antes de tudo, *visto*. O universo dos *role-playing games* deve contar com editores especialmente dedicados a essa etapa; provavelmente conta também com leitores atentos aos efeitos que se produzem aí. Isso significa que há uma espécie de triagem exercida nas

antecâmaras da leitura que é decisiva para a própria escolha de quais livros serão abertos e, por conseguinte, para a seleção do que será lido em favor do que não será lido.

Depois da apreensão da forma física do impresso, do volume que ele preenche no espaço e do modo como ele se apresenta ao possível gesto do leitor, os primeiros contatos com o livro passam pela visualização mais cuidadosa das suas superfícies expostas. Neste ponto, o impresso de RPG é particularmente generoso na oferta de cores, silhuetas, detalhes e adornos. Antes mesmo de lê-lo é preciso romper a parede espessa de ilustrações, logotipos, insígnias, símbolos, alfabetos criptográficos, caligramas e outros quitutes escópicos que formam a armadura mais externa dos escritos que ali se veiculam. O leitor RPGista deve ser, portanto, um leitor bastante acostumado a lidar com a imagem, no que se implica lidar tanto com uma grande quantidade de ilustrações quanto com as diversas formas como a letra é explorada enquanto desenho.

1. *Ilustrações.* Deixemo-nos levar momentaneamente pelos olhos e veremos que um traço comum desses impressos é o seu alto apreço pelas figuras impactantes, realistas, em alguns casos violentas ou eróticas. O mercado de RPGs é certamente um mercado de escritores tanto quanto de ilustradores e *designers* gráficos, e a mistura de textos e desenhos nos rascunhos dos RPGistas mostra algum tipo de reconhecimento disso. Somente por meio do preparo visual do impresso é possível, ao primeiro olhar, distinguir estilos, reconhecer temas de preferência e fazer uma série de previsões sobre o conteúdo textual de um título.

Sem grandes ambições, poderíamos postular que os estilos gráficos desse universo reúnem-se em torno de alguns pólos: um estilo *fantasy* de inspiração tolkeniana; um estilo “*punk gótico*” à moda de *Vampiro* e seus afins; um estilo que se assemelha aos *comics* ou aos *mangás* que encontraremos em alguns lançamentos mais recentes; e um estilo assaz peculiar, que nos fará lembrar daquelas gravuras do Brasil colonial ou ainda dos painéis de Portinari, presente em especial na série *MiniGURPS*.

a. O estilo *fantasy* (**figura II-3**), a que normalmente nos referimos em português como “fantasia medieval”, é aquele que preza frontispícios suntuosos, ilustrações realistas e um notável esmero na depicção de rostos tesos, semblantes vivazes, movimentos musculares, cabelos em desalinho, armas em riste, o viço de vegetações exóticas, o tom de crepúsculos e auroras perdidas, castelos e fortalezas, dragões, basiliscos, unicórnios, elfos, ogros, *trolls*, *orcs*, *goblins*. Pelo mais simples princípio de semelhança e vizinhança poderíamos remontar esse estilo de ilustração a uma efervescência de sotaque anglófono que produziu,

provavelmente também no esteio de *O Senhor dos Anéis*, uma leva de pôsteres, calendários, capas de romances e discos de bandas de rock dos anos 60, 70 e 80. Ao que parece, a relação entre *fantasy art*, rock e *role-playing games* continua bastante viva, ao menos a se julgar pelas camisetas que desfilam pelos encontros de RPGistas portando nomes sugestivos como *Blind Guardian*, *Rhapsody*, *Hammerfall*, *Grave Digger*, *Manowar*, *Kamelot*. Ademais, nos países de língua inglesa prosperam as obras contemporâneas de *fantasy fiction*, um gênero que parece aproximar-se muito dos RPGs – há inclusive romances vinculados a franquias de *pen&paper games*. Menos presente no Brasil, essa literatura vem se expandindo aos poucos, como aponta a publicação nacional de algumas obras de Robert R. Salvatore (*Vale do Vento Gélido 1, 2 e 3*) e da dupla Weis e Hickman (*Crepúsculo do Outono*, *Noite de Inverno*, *Alvorada da Primavera*). Já em 1994 circulava pelas nossas bancas *Mundos da Magia*, um livro de cerca de 100 páginas que trazia somente ilustrações extraídas de diversos títulos da editora americana TSR, então responsável pela marca *Dungeons&Dragons*. Tudo isso sugere que o livro de RPG é um veículo em que o texto não é o único conteúdo esperado, nem, possivelmente, o preferencial.

b. Punk gótico. É um estilo de muitas maneiras distinto o que encontraremos nos livros da editora White Wolf, cuja série se inaugura com a publicação de *Vampiro: a Máscara* e tem continuidade em jogos análogos: *Lobisomem: o Apocalipse*, *Mago: a Ascensão*, *Múmia: a Ressurreição*, *Changeling: o Sonhar*, *Demônio: a Queda*, *Wraith: the Oblivion*. Diferentemente do imaginário de ares renascentistas dos ilustradores de *fantasy*, os livros que compõem o “Mundo das Trevas” são marcados por um estilo mais sóbrio – “punk gótico”, nas palavras do autor (Hagen: 1994: 29).

Do ponto de vista de uma ilustradora de RPGs brasileira, Eliane Bettocchi (1999)⁶², a “primeira linha de RPG que efetivamente utilizou uma sintaxe gráfica foi *A World of Darkness*”. Não se sabe bem ao certo a que o termo “sintaxe” se refere do ponto de vista do *designer*, mas Bettocchi parece referir-se à aparição de um tratamento visual mais cuidadoso e padronizado, especialmente no miolo do livro, em que surgem “bordas e tipos temáticos, fundos simulando texturas de pergaminho, mármore, etc., para destacar os boxes de notas e ilustrações em técnicas diversas como fotografia, aerografia, aguada, óleo, pastel, gesso e colagem”. A impressão geral é que as figuras internas tornam-se mais lisas, monocromáticas, levando ao extremo o contraste e o jogo entre vazios e cheios. Lembram os traços de nanquim

⁶² Artigo obtido no site <http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/studio/lilithmr.htm#abstc>, consulta em 02/07/2007.

de alguns quadristas e as estilizações da *pop art*. Ademais, um novo tipo de sensualidade entra em cena: a silhueta humana surge agora composta sobremaneira por seu contorno, e este será constantemente interrompido pelas alternâncias de luz e sombra, de modo que é um corpo metonímico, semi-exposto, semi-oculto. O tónus perde espaço para a languidez, abrindo um desfile de corpos estirados, olhares de soslaio, mãos abertas. Em lugar de espadas e maças, couraças metálicas e feitiços luminosos, emerge agora uma leveza felina, despojada de grandes apetrechos, às vezes quase desnuda: corpos prontos para um toque mais sutil que o de uma arma (**figura II-4**).

Não é apenas o interior do livro que se reformula a partir do modelo de *Vampiro*: uma mudança notória também se dá nas capas. Isto em dois aspectos – primeiro, como se viu, as publicações anteriores a *Vampiro* tinham capas plastificadas, resistentes mas maleáveis, ao passo que com este título surge a capa dura; segundo, os volumes da linha *Mundo das Trevas* estarão entre os primeiros a descartar as ilustrações eminentemente realistas. As capas, neste caso, já não visam lançar o observador a esse espaço quase palpável de uma cena figurada – uma batalha épica, uma corte palaciana, um covil monstruoso. Elas não remetem mais a um espaço tridimensional em que os elementos se distribuem na virtualidade de uma perspectiva heróica, mas dispõem seus componentes no recinto bidimensional que a é própria capa concebida como parte da figuração, e muitas vezes investem na apresentação de figuras de caráter simbólico⁶³. Assim, um singelo botão de rosa surge solitário sobre um fundo verde marmóreo, sem profundidade, à frente da primeira edição de *Vampiro*. Faz contraponto com a imagem às costas do livro, onde a flor, ressecada e murcha, reaparece enroscada num cordão do qual pende a figura de um *ankh*. Entre um estado e outro, o “abraço”: a vampirização que é ponto de partida para o enredo do jogo. Os sentidos da imagem se alimentam num movimento que é o manuseio do próprio livro, cujo volume passa a fazer parte de sua composição plástica, convertendo-o numa espécie de moeda que se revela no girar de um lance de cara ou coroa. Alguma coisa semelhante será feita na primeira edição de *Lobisomem*, cuja capa externa mostra o que seriam as marcas de uma patada feral: através dos rasgos abertos vislumbramos, pelo lado de fora, três recortes longilíneos do que se passa no interior, chamando a mão ao movimento que erguerá a cobertura externa e revelará, enfim, o rosto de um índio de ares xamânicos a nos fitar. Em ambos os casos a configuração foi abandonada nas edições posteriores – na 2ª edição de *Vampiro* não vemos mais a flor enegrecida da

⁶³ Uma exceção anterior a *Vampiro* é a enigmática capa de *GURPS*, que mostra a silhueta de uma cabeça humana vista de perfil, impressa em roxo sobre um fundo branco.

contracapa, e na 2ª edição de *Lobisomem* a marca das garras não é mais vazada mas apenas impressa sobre a capa.

No Brasil, alguns livros inicialmente publicados pela editora Trama e hoje abrigados pela editora Daemon parecem ter buscado se aproximar não apenas dos temas, mas também do estilo visual dos jogos da White Wolf. São títulos como *Arkanun*, *Anjos: a Cidade de Prata* ou *Demônios: a Divina Comédia*. O resultado final é um ecletismo semelhante ao do modelo americano: internamente, misturam ilustrações em preto-e-branco, semelhantes às que víamos na primeira edição de *Vampiro*, com figuras extraídas de fontes diversas, incluindo ilustrações de Gustave Doré e fotografias. As capas passam por uma transformação que mostra a tendência: enquanto a primeira edição de *Arkanun* (1995?), ainda como número especial da *Dragão Brasil*, mostra a depuração pictórica de um demônio no telhado de uma igreja, as capas de *Anjos* (1998) e *Demônios* (1999), pela editora Daemon, tendem ao contraste de tons claros com escuros, cores quentes com regiões cinzentas, e mostram imagens difusas, sem profundidade, rodeadas de grandes áreas preenchidas unicamente por uma textura de fundo (**Figura II-5**). Esse trabalho de bricolagem, que mistura esboços a lápis ou nanquim com efeitos de computador, fotografias e gravuras célebres será encontrado também nos livros de *MiniGURPS*, mas nesse caso a seleção dos temas será bastante

diferente. Antes de passar a isso, vejamos ainda uma outra linhagem que parece ser muito forte no ofício do ilustrador brasileiro.

c. *Comics e mangá*. Uma grande parte dos livros de RPG nacionais tem ilustrações com um estilo mais semelhante ao dos quadrinhos americanos ou japoneses, mesmo quando se trata de ilustrar jogos cuja temática se relaciona à *fantasy fiction* ou ao “horror pessoal” vampiresco. O traço típico desse estilo é limpo – delimita a imagem do modelo pelo cordão preto do seu contorno, faz protuberar volumes com um sombreado de ponta de pena mais do que com penumbras de esfuminho, prefere as cores chapadas e a artefinalização em computador aos degradês de guache e óleo da *fantasy art*. A anatomia humana ganha destaque sobre a geografia do fantástico, e não mostra mais aqueles corpos de retrato quinhentista, mas, pelo contrário, marca sua distância por um acentuar das proporções que dilata ou reduz segmentos do corpo, flexiona juntas em posições improváveis, transforma o pesado em leve e o tenso em confortável. De maneira geral, ainda assim, estes corpos são mostrados em sua plenitude e não aos pedaços como aqueles que circulam pelo mundo das trevas – aparecem desenhados dos pés à cabeça e raramente estão cobertos por outros objetos, mesmo quando se trata de outros corpos (**figura II-6**). Aí talvez tenhamos qualquer reminiscência dos próprios exercícios de desenho que pontuam os cursos de arte e as inúmeras apostilas que encontramos à venda em bancas de jornal, normalmente não muito longe das revistas de RPG, nos quais aprendemos a desenhar o corpo humano a partir de um manequim de proporções invariáveis.

d. *Bricolagens*. Finalmente, encontraremos um trabalho de muitas maneiras único nos livros da série *MiniGURPS*. Em linhas gerais, a composição visual dos títulos será regida por uma espécie de bricolagem que colocará lado a lado o desenho a lápis, a fotografia, a pintura e o retrato – mas há diferenças marcantes entre alguns títulos da coleção.

Dentre os primeiros volumes há um conjunto de quatro livros estreitamente ligados a temas da História: *As Cruzadas*, *Entradas e Bandeiras*, *O Quilombo dos Palmares* e *O Descobrimento do Brasil*. Todos estes têm em comum o fato de incluírem entre as ilustrações internas muitas reproduções de telas de artistas célebres ou que são, pelo menos, reconhecíveis como representantes de uma certa época. Esses três últimos títulos, em especial, buscam recriar a atmosfera de um Brasil seiscentista através da incorporação de figuras de que mostram índios, negros e brancos em suas peculiares interações coloniais, caravelas, expedições, caçadas, ruas de comércio, locais de trabalho, missas e pregações etc. São reproduções de retratos e pinturas que, conforme as referências iconográficas presentes ao fim

dos livros, prezam nomes como Rugendas, Debret, Oscar Pereira da Silva e Manuel Victor (**figuras II-7a e II-7b**). Não deve ser exagero supor que mais de um leitor tenha conhecido essas imagens pela primeira vez através de livros escolares, de modo que sua presença aqui passa a ter o efeito, também, de uma afirmação sobre a proximidade entre o *role-playing game* e certos elementos da sala de aula.

Outro exemplar da série *MiniGURPS*, a aventura-solo *No Coração dos Deuses* (Ricon, 2000) também é ilustrada de maneira bastante eclética, mas neste caso trata-se sobretudo da junção de fotografias (capturadas de imagens do filme homônimo de Geraldo Moraes), quadrinhos e desenhos a lápis. O enredo continua flertando com o ideal de abasileiramento do *role-playing game* pela tomada do sertão, do índio e do negro como ingredientes autóctones, o que já estava presente num dos primeiros lançamentos nacionais do gênero, *O Desafio dos Bandeirantes* (1992), e vai se repetir após um longo interstício com *Curumatará* (2005). É curioso notar, não obstante, que o projeto de nacionalização só consegue encontrar uma via estável quando se une ao comprometimento com o ensino. A isto ainda retornarei no Capítulo V⁶⁴.

Um título um pouco distinto dentro da mesma série é *O Resgate de “Retirantes”*, que versa sobre o roubo de um quadro de Portinari. O livro traz fac-símiles de telas do pintor, a começar pela que intitula o livro e vem reproduzida na capa. Mas traz também, nas páginas iniciais, dois desenhos com traçado de lápis mostrando crianças – numa delas, à página 4, três garotos sentados no chão brincando (**figura II-7c**), e noutra, à página 6, dois meninos e uma menina lendo um livro sobre uma mesa. Nisso deve estar bastante explícita uma afirmação sobre o público do jogo e, portanto, sobre a própria natureza do texto que se inicia. Outras ilustrações retratam as personagens da aventura e as localidades onde o enredo se passa (Paris, Nova York, um aeroporto, uma galeria de arte etc.). Há ainda fotografias representando lugares fictícios e personagens do enredo, e outras mostrando localidades relacionadas à vida de Portinari (**figura II-12d**). De muitas maneiras o tratamento artístico deste título faz lembrar alguns recursos freqüentes em coleções de literatura infanto-juvenil – o que basta para colocá-lo perto de um conjunto de livros que já circulam no espaço escolar.

2. *Letras e logotipos*. Além das ilustrações, outra característica marcante dos impressos de RPG é a presença de logotipos que identificam franquias, coleções ou selos editoriais. Além do nome de marca que sustentam, esses logos jogam com o corpo visual da

⁶⁴ Cf. V.2.6 – Os *role-playing games* paradidáticos.

letra, apresentando ao leitor uma espécie de emblema que é ao mesmo tempo legível e ilegível. Isso significa que parte dos seus efeitos apenas fica evidente se soubermos observar a letra como se não fosse letra – procedendo assim encontraremos, sob a cartografia do literal, alguns inesperados pontos de descontinuidade ditados pela topografia da imagem.

Façamos uma primeira experiência.

a. Letras achatadas vs. letras tridimensionais. Separemos, de um lado, a letra-silhueta, vulto puro, que tende a ficar invisível porque se apresenta somente como letra, como se não tivesse uma imagem. Do outro lado, a letra que se dá a ver encorpada, tridimensional, ao mesmo tempo apresentação da letra como entidade diferencial e mostração de um objeto que tem o formato de uma letra.

Achatadas

Tridimensionais

Seguindo um princípio semelhante, poderíamos formar outros pares: *letras curvilíneas* vs. *letras angulosas*; *letras sem contorno* vs. *letras com contorno*; *letras transparentes* vs. *letras sólidas* etc.

Curvilíneas

Angulosas

Sem contorno

Com contorno

Transparentes

Sólidas

b. *Letras descontínuas*. Até certo ponto, é possível compreender tanto uma imagem comum quanto uma letra apenas através de fragmentos incompletos ou descontínuos. Mas letra e imagem comportam-se de maneira distinta em relação à sua própria ausência.

Graças aos estudos de linha cognitivista sabemos, por exemplo, que os olhos não precisam incidir sobre todas as letras ou palavras de um texto para que elas possam ser lidas (Kleiman, 1995). Somos capazes de compreender uma frase vendo apenas partes de palavras, ou apenas as consoantes, ou vendo-as por um tempo tão curto que não conseguimos destrinchar cada letra individualmente. Sobre isso é comum afirmar-se que, embora as sacadas oculares negligenciem certas regiões da página, o leitor deve visualizar um mínimo necessário para fazer certos cálculos opositivos e descartar hipóteses inviáveis até desambigüizar por completo o campo do visto.

Se estivermos menos interessados na eficiência, podemos nos preocupar, por outro lado, com a natureza dessa operação por meio da qual todo leitor, vagaroso ou desenvolto, é capaz de ler na ausência parcial da letra. É que entre o escrito e o visto há uma espécie de jogo do inteiro com a parte, do saber com o não-saber: a letra está do lado do inteiro; a imagem é indefinidamente divisível. Basta constatar o seguinte: se pudermos ver o fragmento incompleto de um escrito, parcialmente encoberto ou apagado, talvez saibamos com certeza de que letras se tratam, talvez consigamos elencar algumas possibilidades e descartar outras (“é um P ou um R”), ou ainda, talvez não saibamos em absoluto do que se trata. É possível que o mesmo ocorra se estivermos diante de um pedaço de uma imagem, mas ao fim e ao cabo resta uma diferença: um R incompleto é um R completo, ou não é um R.

Uma das maneiras como esse tipo de operação se põe em jogo é na forma de logotipos cujo contorno não chega a se completar, deixando curvas incompletas e hastes suspensas, abrindo súbitos clarões no coração do escrito. Eis alguns exemplos⁶⁵:

⁶⁵ Logotipo de *Império* no site <http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/studio/lilitgsa.htm>, consulta em 01/08/2007.

De outra parte, também se joga com a letra descontinuada quando ela surge encoberta por fragmentos de imagens ou por outras letras. Esse tipo de recurso é extremamente comum nas capas de revistas, e praticamente não ocorre nos livros de *role-playing game*. Mesmo nas capas de periódicos, vale notar, o texto obliterado é quase sempre o próprio título da revista, cujo formato, tamanho e posição constantes auxiliam o reconhecimento.

c. *Illuminuras*. Outra forma de trabalho com a imagem do escrito consiste na iluminação, que nos livros de RPG geralmente imita os moldes do manuscrito medieval. Neste caso, normalmente uma única letra, mesmo sem escapar ao alinhamento da palavra, é tomada como objeto de adorno, de maneira que seu volume será ao mesmo tempo realçado e obscurecido pela deposição de pomposas ramagens. Trata-se, em certo sentido, de um apagamento, já que a sobreposição de densos enfeites tende a despistar o olho do leitor, fazendo o terreno do literal recuar ali onde se o teria conquistado ao primeiro golpe. A letra surge assim como entidade dupla, já que, além de se dar a ler, incorpora certa materialidade que confere às suas hastes e curvas a propriedade de sustentar largas plumagens e intercalarse com as sebes de seus jardins intrincados.

A Tumba de Demara

Os seus heróis buscam aventuras e vitórias? Estão preparados para combater o mal com espadas, magias e inteligência? São corajosos o suficiente para encarar o desconhecido? Então, seja bem-vindo a "Tumba de Demara", a primeira história do Livro de Aventuras de *First Quest*™ – A Primeira Missão. Nessa aventura, os heróis poderão explorar as ruínas de um castelo, enquanto procuram um objeto mágico mítico.

Saerun

As civilizações de Faerun vão dos reinos antigos e mágicos do Sul às terras selvagens da fronteira, onde o alcance da lei não é maior do que o alcance da espada de um guerreiro. A terra é dominada pelos humanos, mas um bom número de elfos, anões, halflings e gnomos vive tanto na superfície como no subterrâneo. Faerun ainda abriga um grande número de raças horrendas — goblins, orcs, ogros, drows, illithids e beholders —, que desafiam o domínio dos humanos e seus aliados. E ainda existem dragões, grandes feras de imenso poder, que têm seus próprios planos.

Em resumo, Faerun é cheia de atividade, indo da gelada Sossal às ferventes florestas de Chult, da metropolitana Waterdeep às cidades secretas de Thay. Essa terra de ousadia abriga centenas de heróis, aventureiros, sábios, ladrões, trapaceiros e idealistas.

Os mapas coloridos incluídos no próximo conjunto detalham Faerun em toda sua extensão.

d. *Caligramas*. Enfim, uma última técnica digna de nota, porque ocorre em diversos logotipos no universo dos *role-playing games*, é uma espécie de caligrama que consiste em fazer com que o próprio desenho de uma letra possa ser visto, também, como imagem de um determinado objeto. À semelhança do que ocorre com as iluminuras, aqui também a apreensão imaginária de uma letra interrompe a transcrição da linha, suspendendo seu valor sônico, deformando a silhueta logográfica usual, fazendo o leitor demorar-se nesse estranho espelho em que, por coabitarem a mesma moldura, letra e imagem estranhamente se descolam. Abaixo, a ligadura de *Advanced Dungeons & Dragons* transforma-se num dragão cuspidor de fogo, o “S” de *Shadowrun* recebe a fisionomia de uma águia e o “T” inicial de *Tagmar* ganha a silhueta de um machado.

II.1.2.4 Textos

Até agora tomamos diferentes aspectos do impresso de RPG assumindo que a leitura dos textos que eles portam é necessariamente posterior à percepção material do suporte e a uma certa demora sobre as ilustrações e logotipos. Talvez seja mais certo supor que esses aspectos pressupõem-se mutuamente e podem atingir o leitor ao mesmo tempo – até no golpe de vista mais casual alguma coisa já é lida, de modo que não é à toa que há textos impressos nas faces externas dos livros e, principalmente, das revistas. Alguns dos escritos que mostrarei abaixo provavelmente se destinam a uma leitura desse tipo, rápida e imediata, quase inevitável. Outra parte, constituindo o miolo do impresso, deve presumir a tomada de uma decisão sobre a qual aqueles elementos que víamos acima efetuam seu trabalho com antecedência. É ao mapeamento desse conjunto que passo agora.

Ao percorrer um livro de RPG o leitor se defrontará com diversos tipos de texto. Não penso agora em “tipo” como uma categoria específica, mas como uma repartição possível, resultante de uma leitura a princípio despreocupada em deslindar aquelas condições que a escrita, por natureza, tende a turvar para o leitor. Os “tipos” de texto que elenco abaixo correspondem, em sua maioria, àquelas categorias textuais que o próprio impresso supõe que o leitor saiba distinguir. Alguns desses textos parecem gozar de certa proeminência e provavelmente seriam os primeiros a se apontar como representantes típicos dos RPGs. Outros, estando ali da mesma forma e talvez com a mesma frequência, parecem imprimir seus efeitos sobre o leitor de maneira mais discreta. Neste item buscarei fazer um pouco mais que *descrever* as espécies textuais que povoam os livros de RPG porque procurarei também nivelar essa diferença de ênfase que resulta de uma forma mais ou menos recorrente de ler esses impressos.

1. Começemos pelos *livros de RPG*. Sem cometer grandes ousadias, podemos agrupar os textos que normalmente encontramos aí em três conjuntos: I – aqueles que são *preâmbulos* à leitura propriamente dita; II – aqueles que consistem numa *exposição de regras* que precisam ser conhecidas e aceitas pelos participantes do jogo; e III – aqueles que consistem em diversos tipos de *conteúdo para elaboração de aventuras*.

A – Preâmbulos. Sob esta repartição podemos enquadrar um conjunto de textos que normalmente encontramos nas páginas iniciais ou mesmo na parte externa do livro. São aqueles textos que provavelmente lemos em primeiro lugar, e cujo conteúdo não é exatamente

do que precisaremos para o jogo, mas serve como introdução à própria leitura do livro que temos em mãos. Nesta categoria elencamos essencialmente *textos que definem o que é RPG* (item a), *textos que dizem como o impresso deve ser lido* (item b) e *disclaimers* (item c).

a. *Textos que definem o que é RPG*. Boa parte dos títulos de RPG traz, geralmente no início, um texto que busca explicar o que é RPG e o que se requer para ser um RPGista. Este tipo de texto pode estar destacado sob um cabeçalho próprio, como “introdução” ou “prefácio”, ou pode surgir como tópico no interior de segmentos textuais mais amplos. Abaixo mostro alguns exemplos. Em *Tagmar* (1991):

(3) **3 – Como se joga Tagmar**

O primeiro passo é reunir de 2 a 7 jogadores. Depois escolhe-se o Mestre do Jogo (de agora em diante usaremos a abreviatura MJ). Esta pessoa deverá conhecer bem as regras, ter capacidade de liderança e, acima de tudo, **bom senso**. Recomenda-se, pois, que seja o jogador mais velho do grupo formado. (...)

(Cáurio, 1991: 2)

Trata-se de uma descrição explícita, marcadamente instrucional, talvez motivada pelo fato de que um dos primeiros RPGs lançados no país precisaria contar com leitores inexperientes no assunto. Alguns anos mais tarde, em *Era do Caos* (1997), essa preocupação em instruir é acrescida de um novo elemento:

(4) **Sobre o RPG**

Obviamente, quem já joga RPG pode pular esta parte. RPG significa **Role-Playing Game**, que pode ser traduzida como **Jogo de Interpretação**. É um jogo no qual você cria um personagem e vive (através dele) uma história.

(...)

Na verdade o termo jogo é infeliz quando aplicado ao RPG, pois não existe uma disputa entre os jogadores e o mestre do jogo. Todos devem trabalhar juntos para chegar ao final da história criada pelo mestre e viver uma boa aventura. (...)

(Pereira, Bettocchi e Andrade, 1997: sem pág.)

Embora não deixe de ser importante dar certas instruções, começa a surgir aí uma preocupação conceitual que já não pode ter como único escopo garantir que o leitor entenda, na prática, como jogar; trata-se de construir uma condição particular para o *role-playing game* que lhe garanta um lugar à parte do inventário de jogos comuns.

Um pouco mais recente, a terceira edição de *Vampiro* (1999) traz uma descrição *sui generis*, cujo objetivo deve ser antes seduzir um leitor que já esteja a par do que é um RPG do que explicar a um novato como proceder:

(5) Esqueça as páginas de regras e os dados. Feche o livro, apague as luzes e me conte uma história sobre desejos sombrios e uma fome insaciável. Eu vou lhe falar sobre um vampiro, sobre seus talentos e suas fraquezas, vou lhe contar sobre os desafios que ele enfrentou e quais foram os perigos e recompensas que cruzaram o seu caminho. Você vai planejar os caminhos e as curvas que a história vai tomar e eu lhe direi como o meu vampiro vai navegar dentro dela. Só você sabe como a história vai terminar, mas apenas eu saberei como o vampiro vai chegar até lá. Ao longo do caminho, o trabalho que você aplicou na história dá ao meu vampiro a chance de crescer e se desenvolver e as ações dele dão vida ao mundo que você criou.

(Achilli, 1999: 254)

O fragmento acima, com efeito, só pode ser compreendido como a descrição de uma partida de RPG na pressuposição de um entendimento prévio de como uma tal partida se realiza. “*Esqueça as páginas de regras e os dados*” parece referir-se ao pleito específico de *Vampiro* por ser um RPG mais centrado na interpretação dramática das personagens do que no uso de regras matemáticas complicadas; “*Eu vou lhe falar sobre um vampiro*” remete ao papel do jogador numa partida de RPG, que narra as ações de uma personagem muitas vezes criada por ele; “*talentos e fraquezas*” é uma remissão aos prós e contras que praticamente todo sistema de RPG requer que se registre na invenção de uma personagem; “*os desafios que ele enfrentou e quais foram os perigos e recompensas que cruzaram o seu caminho*” descreve em termos gerais o que é uma aventura de RPG; “*you vai planejar...*” e “*eu lhe direi...*” falam sobre a distinção entre os papéis de mestre e jogador; e assim por diante. Estas referências são um tanto inespecíficas, mas, é preciso notar, não o suficiente para que se deixe de perceber que são de fato referências a elementos específicos de um jogo de *role-playing*.

b. Textos que dizem como o impresso deve ser lido. É comum que haja algum tipo de texto comentando o próprio objeto que o leitor tem em mãos. Esse comentário pode ser realizado de duas maneiras: na forma de instruções de leitura, com uma finalidade mais explicitamente técnica, ou na forma de apreciações que buscam afirmar as qualidades e os diferenciais do livro em questão. Textos desse último tipo ocorrem muitas vezes na contracapa externa do livro, já que são também uma forma de persuadir o leitor à compra.

Sobre instruções explícitas de leitura, um exemplo de *GURPS: Módulo Básico* (1991):

(6) O livro tem várias seções que foram escritas especialmente para facilitar o aprendizado das regras. Entre elas temos:

A seção *Para Começar a Jogar Rapidamente* (pág. 9). Esta, é uma descrição, em uma página, dos mecanismos de jogo básicos do GURPS.

O *Glossário* (p. 250). Esta, é uma lista dos termos usados no jogo com referências às páginas onde estão explicados. (...)

(Jackson, 1991b: 6)

Sobre apreciações a respeito do caráter e importância do livro, um exemplo do *Livro do Jogador de Advanced Dungeons&Dragons* (1995):

(7) Você é um jogador experiente. Joga AD&D™ há vários anos. Um dia descobre que seu jogo favorito não só foi lançado em português como também está completamente diferente: 25% a mais de páginas, todo colorido, com uma diagramação ousada, melhor! E pensa: Mudaram tudo? É outro jogo? Fizeram uma 3ª edição?

A resposta a tudo isso é: Não!

Esta não é uma terceira edição de AD&D™. É a mesma versão que seus amigos, colegas de escola e de trabalho vêm jogando há anos. Então, o que mudou? Obviamente, o livro parece diferente. Sim, existem algumas mudanças sutis nas regras. Assim como as classes e os personagens foram modificados e o ambiente de jogo ganhou mais consistência. Aqui dentro você também vai encontrar ilustrações maiores, coloridas e um texto de fácil leitura. (...)

(Winter e Pickens, 1995a: 3)

c. *Disclaimers*. Dentre os preâmbulos mais comuns nos livros de RPG este é um implemento certamente curioso, e está em relação estreita com o discurso criminalizante que se desentranhou a partir do caso de Ouro Preto. Muitos livros trazem avisos ao leitor que prescrevem um uso ou uma leitura “devida” em detrimento de outras, supostamente salvaguardando autores e editores de responsabilidade sobre suas interpretações possíveis. No *Livro do Jogador de Dungeons&Dragons* (2001):

(8) ESSE JOGO É UMA FANTASIA

A ação de DUNGEONS & DRAGONS acontece na imaginação dos jogadores. Como atores em um filme, os jogadores, algumas vezes falam como se fossem seus personagens ou como se os outros jogadores fossem personagens. Essas regras adotam essa postura casual, usando ‘você’ para se

referir a seu personagem. Porém, na verdade você não é mais seu personagem do que quando joga com a peça do rei no xadrez.

Do mesmo modo, o mundo indicado por essas regras é um mundo imaginário.

(Cook et al., 2001a: 6)

Este texto direciona-se a um discurso que permanece em tudo mais implícito: aquele segundo o qual jogos de RPG poderiam levar seus praticantes a perder o discernimento entre realidade e fantasia e cometer crimes por causa de acertos que deveriam permanecer no campo da ficção. Em se tratando de um livro de *Dungeons&Dragons*, o *disclaimer* acima muito provavelmente dialoga com as acusações que eclodiram nos Estados Unidos durante a década de 1980 e chegaram a originar um grupo intitulado B.A.D.D. – *Bothered About Dungeons&Dragons*⁶⁶. No Brasil, essas comoções certamente tiveram uma espécie de eco no assassinato de Ouro Preto.

É provável que os *disclaimers* encontrados nas edições americanas tenham servido como modelo para a elaboração de textos semelhantes em obras nacionais, alguns carregados de ironia. Apesar do que se diz, evidentemente esses textos também se dirigem aos *role-playing gamers*. Eis o que encontramos em *Demônios: a Divina Comédia* (1999):

(9)

AVISO!

Este livro pode ser considerado inapropriado para leitores jovens.

Demônios – a Divina Comédia é apenas um livro de referências para jogos de RPG. Ele NÃO ensina a conjurar, controlar, negociar, invocar, barganhar, adorar, cultuar ou exorcizar demônios. Este livro NÃO é uma apologia ao Satanismo nem à Magia Negra ou qualquer outro culto semelhante, nem incentiva as pessoas a praticarem tais formas de religião ou meio de vida.

A maioria de nossos leitores e dos jogadores de RPG são pessoas instruídas e inteligentes, que sabem muito bem a diferença entre o jogo e a realidade e nem precisariam estar lendo isto. Este aviso NÃO foi escrito para eles.

(Del Debbio e Botrel, 1999: 3)

Textos dessa espécie não deixam de indicar como um livro deve ser lido. Mas são distintos daqueles fragmentos citados no item anterior em pelo menos um aspecto: é que os *disclaimers*, atuando como espécie de salvaguarda jurídica, colocam o leitor diretamente em contato com um discurso que sugere mais do que a possibilidade de confusão ou dificuldade

⁶⁶ “Incomodados com Dungeons&Dragons”. Conforme um texto de David Waldron, cientista social australiano (<http://www.usask.ca/relst/jrpc/art9-roleplaying.html>, acesso em 18/07/06), B.A.D.D. foi um grupo de militância anti-RPG encabeçado por Patricia Pulling, mãe de um rapaz que cometeu suicídio em 1982 supostamente por conta desse jogo, e o psiquiatra Thomas Radecki. Este ponto será retomado na Conclusão.

no manejo do livro – trata-se da possibilidade de uma interpretação cujo sucesso, e não a falha, poderia demover o leitor do desejo de continuar lendo. De lá para cá, o problema se transfere do campo da eficiência na leitura para o dos efetivos embates que domesticam o significado. É preciso reconhecer, então, que a existência de um *disclaimer* é de fato uma peça de argumentação valiosa, porque sempre pode fazer com que o livro se torne ainda mais atraente a quem interessa atrair. Mesmo se a mensagem não se dirigisse ao jogador, é óbvio que ele seria sempre o primeiro a lê-la, e isso é o bastante para reafirmar mais do que para romper um laço de intimidade, já que significa conceder-lhe o privilégio de espionar uma correspondência supostamente alheia e tapear o fantasma de um adversário antecipadamente derrotado.

B – Exposição de regras. Vencidos esses preâmbulos, o que encontraremos com mais frequência num livro de RPG são textos que descrevem regras. É verdade que nem todos os livros de RPG são especificamente livros de *regras*, e uma proporção razoável do espaço de alguns será dedicado a outros assuntos – disso tratarei no item C desta apresentação. Mas textos que dispõem sobre regras, ainda assim, consistem numa passagem que o jogador precisará fazer, mesmo quando se trate daqueles jogos que propõem simplificar as regras ao máximo, e constituem por isso um elemento *sine qua non* deste universo. Repartimos esse conjunto de escritos em três categorias: *textos que descrevem o funcionamento e aplicação das regras* (item d), *textos que exemplificam didaticamente a aplicação de uma regra* (item e) e *índices, tabelas, planilhas, listas* (item f).

d. Textos que descrevem o funcionamento e aplicação das regras. Normalmente é nos módulos básicos de um determinado *franchise* que encontramos uma exposição das regras necessárias para jogar. Algumas linhas editoriais dividem essas regras em mais de um livro – *Dungeons&Dragons* oferece um volume apenas com as regras para o jogador criar uma personagem (o *Livro do Jogador*) e outro com regras adicionais que o mestre deve conhecer para criar uma aventura (o *Livro do Mestre*). Aventuras-solo, por sua vez, normalmente possuem regras bastante simples, explicadas na fração inicial do livro, de modo que a maior parte do espaço possa ser ocupada pelos blocos que compõem a aventura propriamente dita.

Os excertos abaixo devem dar uma amostra de como são, em geral, os textos de regras que encontramos em livros de RPG. Eis um exemplo:

(10) Em *Invasão* cada personagem tem oito atributos básicos. Durante a criação do personagem cada jogador começa com 100 pontos para distribuir entre esses atributos. Um atributo pode ter um valor mínimo de 3 e máximo de 18, sendo 11 a média humana. Os valores dos atributos servem principalmente para a comparação: um personagem com Força 12 é mais forte que um personagem com Força 9 – assim como um metaliano com Força 22 é muito mais forte que ambos.

(Cassaro e Del Debbio, 1996: 24)

As instruções acima descrevem um aspecto básico das regras do RPG brasileiro *Invasão* (1996) – os “atributos” de personagem. Mas, vale notar, são também instruções de preenchimento de uma ficha que segue anexada ao fim do livro – a planilha de personagem. Nessa ficha encontraremos uma tabela em que estão listados os oito “atributos” e onde há, para cada um, casas a serem preenchidas com valores numéricos determinados conforme o texto acima dispõe. Por óbvio que seja, isto requer minimamente que a palavra “força” seja compreendida ao mesmo tempo como uma grandeza relevante para este sistema de regras e como um campo específico de uma planilha a ser preenchida de maneira inequívoca.

Agora um exemplo retirado da primeira edição brasileira de *GURPS* (1991), tratando de regras para combate:

(11) Cada ataque é resolvido com 3 lançamentos de dados. Primeiro sua *Jogada de Ataque*. Se ela for bem sucedida, seu ataque foi bom. Agora seu *oponente* deve fazer uma *Jogada de Defesa* para ver se consegue se defender de seu golpe. Se ele for bem sucedido, não terá sido atingido. Se ele falhar em sua jogada de defesa, seu golpe o terá atingido e você faz uma *Avaliação de Dano*.

(Jackson, 1991b: 97, itálicos no original)

Aqui, a leitura requer que as expressões destacadas em itálico (“Jogada de Ataque”, “Jogada de Defesa” e “Avaliação de Dano”) sejam interpretadas como remissões a outros pontos específicos do texto circundante. “Jogada de Ataque” e “Jogada de Defesa” consistem na escolha de uma “manobra” dentre as que foram listadas e descritas nas páginas imediatamente anteriores, e que podem ser uma das seguintes: “deslocamento”, “mudança de posição”, “preparar”, “recarregar”, “apontar”, “ataque”, “ataque total”, “finta”, “aguardar”, “defesa total”, “concentrar”, “ação demorada” e “ações independentes”. Há portanto uma série de 13 termos elencados sob o título hiperonímico de “Manobras”, mas que não estão divididos explicitamente entre manobras de ataque ou de defesa. Ao mesmo tempo, as expressões “Jogada de Ataque” e “Jogada de Defesa” fazem referência catafórica a uma série de explicações que vêm na sequência e que expõem como calcular os valores envolvidos nos

lances de dados que as constituem. Trata-se, portanto, de um texto altamente codificado, a partir do qual o leitor precisa recuperar uma complexa hierarquia de grandezas e um intrincado esquema de seriações e relações. Certamente por conta disso é que encontramos muitos excertos como os que classifico abaixo.

e. Textos que exemplificam didaticamente a aplicação de uma regra. Como as regras de RPG costumam ser bastante densas e o jogo exige que elas sejam interpretadas de maneira precisa, é comum que a exposição de regras seja acompanhada por breves exemplos de aplicação. Embora esses interlúdios possam ser pensados como parte dos textos que descrevem o funcionamento e aplicação das regras, apresento-os em separado pelo fato de que é assim que muitas vezes os encontraremos nos próprios impressos, destacados do texto principal por itálico e negrito ou posicionados em colunas laterais, caixas, notas etc. Além disso, textos desse tipo possuem uma finalidade didática explícita que remete o leitor aos efeitos de sua própria leitura, de modo que possuem uma função pragmática distinta. Vejamos um exemplo retirado do suplemento *Leis da Noite* (2001), para *Vampiro*:

(12) **Exemplo de jogo:** *Sam, um músico Brujah, é pego numa batalha contra Juan, um temível assassino. Sabendo que sua única esperança é começar atacando, Sam declara uma Característica agressiva em sua aposta inicial ('Eu dou um golpe Feroz em você com meu violão!'), e o Assamita responde à altura ('Sinta a força de meu ataque Brutal, infiel!'). Os dois testam – ambos colocam Pedra, um empate. Agora eles devem declarar seu número total de Características para resolver o empate. Sam sabe que precisa usar tudo o que tem, então declara as nove Características que tem à disposição. Juan tem apenas oito Características, portanto perde a disputa. O Assamita perde a Característica que apostou, sofre um nível de vitalidade de dano e começa a pensar se isso foi mesmo uma boa idéia.*

(Carl, Heinig e Woodworth, 2001: 193)

Neste trecho, os termos em maiúsculas (“Brujah”, “Característica”, “Feroz”, “Assamita”, “Brutal” e “Pedra”) remetem a conceitos descritos anteriormente que precisam ser interpretados como tal para que o exemplo surta algum efeito. “Brujah” e “Assamita” são nomes de “clãs” de vampiros dentre os quais o jogador pode optar quando cria sua personagem – note-se que a palavra “assassino” é uma referência catafórica a “Assamita”, de modo que o texto pressupõe (ou propõe) que a recuperação dessa informação deveria ser possível para o leitor. Isso também sugere que o termo “assassino” tem neste contexto um sentido mais restrito do que no uso comum, de modo que os argumentos criminalistas

baseados na inventariação de termos sugestivos poderiam ser contrabalançados por uma manobra de Lingüística Textual. “Característica”, por sua vez, é um hiperônimo de “Feroz” e “Brutal”, isto é, os dois últimos termos representam duas entre algumas das “Características” possíveis neste sistema de regras. Note-se que as palavras surgem em destaque no texto, indicando o fato de que não são usadas como adjetivos mas, de fato, funcionam como aposto e devem ser lidas dessa maneira para que o exemplo seja compreendido. Finalmente, “Pedra” refere-se a um dos resultados possíveis num lance de “Pedra, Papel ou Tesoura”, que é o instrumento indicado pelas regras para resolver aleatoriamente este tipo de jogada.

f. Índices, planilhas, listas, tabelas. Dado o fato de que as regras e os cenários da maior parte dos *role-playing games* são descritos em grande minúcia, os *índices* e *sumários* são importantes neste tipo de livro para localizar informações rapidamente. A maior parte dos livros de RPG traz sumários detalhados, que chegam a ocupar quatro páginas em alguns casos. Os módulos básicos de *Dungeons&Dragons*, tanto na segunda quanto na terceira edição, trazem além do sumário comum um índice especial de tabelas, e *GURPS* tem também um glossário e um índice remissivo, sugerindo uma certa variedade de formas (ou razões) de consulta. Apesar disso, a primeira edição de *Vampiro: a Máscara* (1994) é um caso de livro de regras sem índice: o livro traz tão-somente uma lista de capítulos em que não constam os números das páginas – o que será mais uma característica a apartá-lo de seus congêneres.

Outra figura universal no impresso de RPG é a *planilha de personagem*. Normalmente se trata de uma página especial, impressa em preto e branco para ser fotocopiada pelos jogadores. Em *GURPS*, a planilha vinha dentro de um encarte avulso de 14 páginas, juntamente com algumas regras para “personagens instantâneos”, um questionário e algumas folhas cobertas com grades de hexágonos de diferentes tamanhos que serviam como tabuleiro em cenas de combate. Boa parte das regras de um sistema de RPG são regras de criação de personagens e, portanto, regras de preenchimento de planilhas desse tipo, assim como boa parte do material produzido por jogadores, como veremos a seguir, serão planilhas. Na **figura II-8** estão reproduzidas as planilhas de *GURPS*, *Vampiro* e *Dungeons&Dragons*.

A *lista* será outra figura importante no universo do RPG. Em livros desse tipo são comuns inventários de armas, armaduras, vestimentas, magias e feitiços, habilidades, vantagens, desvantagens, permissões, proibições, personagens coadjuvantes, monstros etc. Há também muitas ilustrações que funcionam à semelhança de listas, porque ordenam ou colocam em comparação seus elementos (**figura II-9**). Há livros inteiros que poderiam ser descritos como listas: são compêndios como o *Livro dos Monstros* de *Dungeons&Dragons*

(2001), um extenso bestiário de criaturas fabulosas, ou *Grimório* (1996), uma compilação de rituais e invocações demoníacas para as aventuras do RPG *Arkanun*.

Há também as *tabelas*. Em muitos casos será quase indiferente falar em listas ou tabelas, porque o tipo mais simples de tabela é apenas a relação entre duas listas paralelas. As mais comuns são aquelas que associam resultados de um lance de dados com determinados valores estabelecidos no sistema de regras. Um exemplo disso são as tabelas que encontramos na seção “Personagens aleatórios” de *GURPS: Módulo Básico*. Para determinar a cor da pele de uma personagem criada ao acaso, jogam-se três dados de seis lados e em seguida consulta-se a seguinte tabela:

(13)

Resultado do Sorteio	Pele
3	Azeviche
4-6	Negra
7	Sardenta
8	Bronzeada
9-10	Branca
11-12	Mulata
13-15	Amarela
16	Trigueira
17-18	Vermelha

(Jackson, 1994: 84)

Há também tabelas que correlacionam uma grandeza com outra ou com várias outras. A tabela abaixo, que reproduzo parcialmente do *Livro do Jogador* de *Dungeons&Dragons*, associa valores de “habilidade” de uma personagem com um determinado “modificador de habilidade” e com um número de “magias” disponíveis por “nível de magia”.

(14) TABELA 1-1: MODIFICADORES DAS HABILIDADES E MAGIAS ADICIONAIS

Valor	Modificador	Magias Adicionais (por Nível da Magia)						
		0	1	2	3	4	5 [Etc.]	
1	-5		Incapaz de lançar magias vinculadas a essa habilidade					
2-3	-4		Incapaz de lançar magias vinculadas a essa habilidade					
4-5	-3		Incapaz de lançar magias vinculadas a essa habilidade					
6-7	-2		Incapaz de lançar magias vinculadas a essa habilidade					
8-9	-1		Incapaz de lançar magias vinculadas a essa habilidade					
10-11	0	—	—	—	—	—	—	
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	
(...)								

(Cook et al., 2001a: 8)

Ler essa tabela requer saber a que os termos correlacionados se referem. Para começar, é preciso saber que a palavra “habilidade” se refere a qualquer uma de seis grandezas constantes na planilha de personagem de *Dungeons&Dragons* (“força”, “destreza”, “constituição”, “inteligência”, “sabedoria” e “carisma”), cujos valores possíveis estão listados na primeira coluna. O valor inicial de cada “habilidade” deve ter sido calculado, anteriormente à leitura dessa tabela, conforme as instruções das páginas precedentes: faz-se uma jogada de quatro dados de seis faces dos quais se ignora o pior resultado e se somam os restantes, gerando um valor entre 3 e 18. A tabela acima inclui valores mais baixos e mais altos porque esse valor inicial pode ser modificado no decurso do jogo. É de se notar ainda que, como os valores de uma “habilidade” hipoteticamente podem variar *ad infinitum*, supõe-se que o leitor seja capaz de prever a progressão da tabela mesmo para aqueles valores que não estão indicados nela – o que é quase um protótipo de exercício escolar.

A segunda coluna associa para cada valor de “habilidade” um “modificador”, isto é, um valor a ser somado ou subtraído do valor original da “habilidade” quando quer que as regras o exijam. Assim, por exemplo, se no decurso de uma aventura a personagem de um jogador tenta derrubar uma porta aos pontapés é preciso pôr em teste sua “força”. Suponhamos que o valor da “habilidade força” seja 13 – a tabela indicaria, nesse caso, que a personagem gozará de um “modificador” +1, o que significa que para ter sucesso no arrombamento o jogador precisará obter nos dados um resultado menor ou igual a 14 (13+1).

As colunas seguintes trazem outro tipo de informação. Em *Dungeons&Dragons* as habilidades “inteligência”, “sabedoria” e “carisma” são correlacionadas com a possibilidade de uma personagem lançar “magias”. Essas “magias” constituem uma relação fechada, hierarquizada por “níveis” e descrita mais adiante no *Livro do Jogador*. A tabela que estamos lendo diz quantas magias uma personagem pode ter sob seu comando conforme o valor de suas “habilidades”. Sabemos então que uma personagem cujo “carisma” tenha valor igual a 14 terá à sua disposição uma magia de primeiro nível e uma magia de segundo nível, além do “modificador” +2 em situações similares à do exemplo no parágrafo anterior.

De fato, jogar *role-playing games* não deixa de ser, na maior parte do tempo, lidar com listas e tabelas de algum tipo. Os resultados dos lances de dados e a determinação das conseqüências de certas ações narradas pelos jogadores dependem da consulta a quadros que cruzam números aleatórios com valores pré-estabelecidos, e é com base numa antecipação probabilística sobre esses quadros que o jogador toma suas decisões mais importantes. Isso sugere que a narrativa elaborada durante uma partida de RPG é sempre permeada pela presença desses objetos que resultam da epistemologia do alistamento. Usar uma “arma” em

GURPS, então, significa em certa instância nada mais que levar em conta as grandezas ordenadas na “tabela de armas de mão antigas/medievais” que se encontra às páginas 206 e 207 do módulo básico de *GURPS*. Ali veremos que a cada “arma” corresponde um valor para o seu “tipo” (corte, contusão ou perfuração), “dano” (calculado em lances de dados), “alcance” (calculado em medidas associadas ao uso de tabuleiros com grade hexagonal), “custo” (associado ao patrimônio monetário escrito na planilha), “peso” (associado ao valor de “carga” que uma personagem pode transportar), “ST mínimo” (o valor mínimo do atributo ST⁶⁷ que uma personagem deve ter para poder empunhar essa arma) e “observações”. Qualquer “arma” disponível no jogo não será mais do que uma possível combinação de valores inscritos nesses lugares. Mas o que é realmente interessante sobre as listas do RPG é o fato de que aquilo que listam não é nada mais do que o próprio produto de uma listagem, vale dizer, seus termos jamais se referem a qualquer campo de objetos observável fora da lista que os edifica e do ato de entendimento por meio do qual um grupo de jogadores os referencia para si. Como ainda veremos melhor, nessas passagens do *role-playing game* se encontra o vulto de toda uma *épistémê* da qual nos interessa, em particular, o modo como se reconstituem, no registro lúdico, operações bastante características dos conhecimentos de marca escolar. Mas isto, mais uma vez, fica legado aos capítulos seguintes.

C – Material complementar para a elaboração de aventuras. Além de textos que tratam de regras para preparar e conduzir uma partida de RPG, uma parcela considerável dos livros que temos observado se destina a outros fins – elencar idéias para enredos, descrever de localidades fictícias, fornecer detalhes sobre fauna e flora, apresentar manuais teratológicos ou compêndios de feitiços etc. Estes textos compõem um conjunto bastante amplo e diverso que no qual podemos visualizar duas grandes classes: os *textos de ambientação* (item g) e os *roteiros de aventura* (item h). Outros textos que não se enquadram exatamente nessas classes mas cujos modelos são recorrentes estão agrupados nos itens i e j. Passemos a explorá-los agora.

g. Textos de ambientação. Uma partida de RPG pressupõe sempre a construção de uma narrativa situada num mundo de ficção. Alguns poucos títulos, dos quais um exemplo basilar deve ser *GURPS*, propõem unicamente um sistema de regras e não um “cenário” ou “mundo” no qual as aventuras se ambientarão. A maior parte dos livros básicos, não obstante,

⁶⁷ *Strength*, isto é, “força”.

apresenta um pouco das duas coisas, e mesmo a linha *GURPS* possui uma série de suplementos que são descrições de cenários de campanha, como *GURPS: Fantasy*, *GURPS: Space* ou *GURPS: Supers*. Sob o *franchise Dungeons&Dragons*, de maneira similar, há diversos “mundos” de jogo que possuem, eles mesmos, suas próprias séries de suplementos associados: *Forgotten Realms*, *Planescape*, *DragonLance*, *Dark Sun*, *Mystara*.

Alguns livros de RPG reservam quase tanto espaço, senão mais, à descrição de um “mundo” imaginário do que à deposição de regras. O suplemento *Forgotten Realms* para *Advanced Dungeons&Dragons*, por exemplo, não apresenta nenhuma regra propriamente dita, mas dedica-se unicamente a descrever uma parte do continente fictício de “Faerûn”, situado num planeta que leva o nome de “Abeir-Toril”, para que os jogadores possam criar aventuras que se ambientem nessas paragens. A descrição segue parâmetros eminentemente geográficos: trata das “raças”⁶⁸ que habitam o continente, comenta a história e as línguas dos seus povos, a seguir descreve detalhadamente cada uma das regiões, reinos, estados e cidades que compõem as terras de “Faerûn”. O texto é constantemente complementado por mapas que ajudam a situar topônimos e calcular distâncias. Eis um trecho:

(15) **As Terras dos Vales**

A região conhecida como Terras dos Vales compreende todas as áreas próximas às bordas das florestas habitadas por humanos e que estão ao norte de Sembia e Cormyr e ao sul do rio Tesh e da cidade de Voonlar. Essa região, basicamente agrícola, inclui uma grande variedade de povos que partilham dos mesmos ideais. Além disso, as Terras dos Vales são o lar de grupos e indivíduos poderosos que defendem a liberdade de manter suas próprias crenças.

Os Vales atuais são: o Vale do Arco, Vale das Batalhas, Vale da Adaga, Vale Profundo, Vale da Pena, Vale do Rastelo, Vale Alto, Vale da Névoa, Vale da Cicatriz, Vale das Sombras e Vale da Borda. (...)

(Greenwood e Grubb, 1995a: 30)

De maneira semelhante, os títulos da série de *Vampiro: a Máscara* se embasam fortemente na construção de um cenário de jogo original. Como vimos há pouco, o livro básico apresenta as regras como algo supostamente dispensável em favor da criação de uma atmosfera especial. Parte do livro (mas não a maior parte) dedica-se a descrever e prescrever essa atmosfera muito mais do que tratar de uma geografia fantástica, como víamos no caso anterior.

⁶⁸ O termo aqui mais uma vez se refere a um valor estabelecido dentro das regras: para montar uma personagem de D&D é preciso escolher uma “raça” e cada “raça” está associada a certas modificações nos demais valores que integram a planilha da personagem, como sua “força”, seu “carisma” etc.

(16) O mundo de Vampiro não é o nosso – pelo menos não completamente. É uma visão Punk-Gótica do nosso mundo, uma região de extremos – monolítica, majestosa e deturpada. O governo é corrupto, a cultura está falida e os mortais decadentes festejam em meio às chamas dos últimos dias. É um mundo no qual as forças do mal e a entropia exercem um poder ainda maior que em nosso mundo. É um mundo de trevas.

(Hagen, 1994: 29)

O cenário de *Vampiro* não é, pois, um mundo visto de cima, sob a lente de um cartógrafo, mas um universo de narrativas entremeadas que compõem o pano de fundo da tradição vampíresca. Não surpreende que os mapas inexistam aí mesmo quando estão presentes em quase todos os outros RPGs – o mote central não é a viagem ao desconhecido e a busca de tesouros, mas a genealogia vampírica e as convulsões de sua sociedade altamente hierarquizada.

(17) NO COMEÇO

A maior parte do que nós sabemos sobre nossas origens vem de fragmentos do Livro de Nod e até mesmo esse conhecimento é expressado em lendas, sendo que muitos dos da nossa espécie consideram o livro como um evangelho. Nós todos sabemos (eu especialmente) sobre Caim e o assassinato de Abel. Deus exilou Caim da companhia dos mortais por seu crime e ele foi mandado como um exilado para a ‘Terra de Nod’, onde quer que seja isso. Lá, conforme o Livro, ele conheceu Lilith, que, de acordo com o folclore hebreu, foi a primeira esposa de Adão. Ela foi a única mortal que o ajudou e assim ele se escondeu em sua proteção por um longo tempo, durante o qual os anjos Uriel, Rafael e Miguel supostamente se aproximaram dele. Cada anjo disse a Caim que ele só precisava pedir o perdão de Deus e o seu exílio terminaria. Ele negou cada pedido e assim, pouco a pouco, foi amaldiçoado, até se transformar em um ser que mais tarde seria chamado de o primeiro vampiro. Com a ajuda de Lilith, ele aprendeu as habilidades e artes que nós chamamos de ‘Disciplinas’, finalmente deixando-a quando acreditou que ela não tinha mais nada para ensinar-lhe.

(Achilli, 1999: 239)

Um trecho como este nos introduz à premissa básica do universo em que se passam as histórias de *Vampiro: a Máscara*, mas também deve nos dar uma amostra muito evidente do tipo de estopim que causaria a associação desses textos com satanismo, demonologia e, em certas circunstâncias, com o assassinato de Ouro Preto. Isto ao menos porque o fragmento (17) pressupõe que o leitor reconheça uma remissão ao texto bíblico. No entanto, também pressupõe uma maneira de lidar com o texto bíblico extremamente secularizada e, portanto, diversa daquela que esperaríamos no contexto de uma experiência religiosa. Esse mal-

entendido há de ser o nó que atará uma bateria de significantes encontrados no impresso de RPG a uma leitura que os reconsagrará em seu festim *pop*, abrindo um vertedouro de argumentos anti-RPG. Por um procedimento semelhante serão introduzidos os conteúdos escolares em certas publicações, mas disso tratarei no Capítulo V.

h. Roteiros de aventura. Há muitos suplementos que são roteiros prontos para uma aventura. Estes textos destinam-se a ser lidos apenas pelo mestre e consistem na esquematização ampla de um enredo que será tomado como base para que ele conduza uma ou mais partidas de RPG. Livros básicos de muitos sistemas também costumam trazer um ou dois roteiros de aventura cuja função não deixa de ser didática, já que se destinam a ser os primeiros exercícios de um mestre iniciante.

Em geral, os roteiros seguem um modelo. É comum o texto se inicie com uma sinopse do enredo ou uma exposição rápida de seu mote central. Em *O Resgate de Retirantes* (2003) encontramos o seguinte:

(18) **Sinopse**

Eu não posso ser medíocre – ou eu marcarei uma época na Arte Brasileira ou então desaparecerei.

– Cândido Portinari

Durante a *vernissage* de um jovem e promissor artista plástico numa galeria de arte em São Paulo, um dos famosos quadros da série *Retirantes*, de Cândido Portinari, é roubado de maneira audaciosa. O ladrão, Leo ‘Tigrão’ Baptista, considera-se discípulo de Portinari e procura imitar o mestre em tudo. As pistas do caso confundem-se com detalhes da vida e do trabalho do grande pintor brasileiro e os personagens são levados a Paris, Nova Iorque, Rio de Janeiro e Brodowski – SP, numa verdadeira viagem de investigação e descoberta.

(Lourenço, 2003: 9)

A seguir, o comum é que a aventura seja descrita detalhadamente na forma de “cenas” ou “encontros”. Cada uma dessas cenas corresponde a uma situação de impasse que os jogadores terão de resolver no decurso da partida, e pode consistir em episódios tão variados quanto uma entrevista com personagens importantes, um confronto com oponentes, um acidente durante uma viagem, a obtenção de um objeto ou o encontro com uma personagem misteriosa, uma emboscada, uma armadilha, o recebimento de uma mensagem etc. Uma aventura funciona na base da navegação das personagens entre essas diversas cenas, que podem se suceder em ordem fixa ou se organizar lateralmente numa espécie de

fluxograma – estes foram, de fato, os termos com que Carlos Eduardo Lourenço expôs o processo de criação de *O resgate de “Retirantes”* durante o II Simpósio RPG&Educação. A título de exemplo, eis um excerto da aventura:

(19) **Cena 4: Paris**

Bon Jour, Paris!

Os personagens agora estão em terra estrangeira e poderão se comunicar com os franceses apenas em (adivinhe!) francês. Muitos parisienses entendem inglês, mas geralmente não são muito amigáveis com quem usa essa língua.

Não custa lembrar que o policial federal não tem autoridade na França e precisará do apoio da polícia francesa ou da INTERPOL. É por isso que imaginamos dois possíveis cenários para a visita ao Tonic Hotel Louvre: 1) com o apoio da polícia francesa; 2) sem o auxílio da polícia local (bem, pelo menos no início). (...)

(Lourenço, 2003: 16)

O texto segue descrevendo alguns dos eventos que podem ocorrer durante essa cena conforme os jogadores tomem certas decisões. Além disso, roteiros de aventura também trazem informações adicionais para auxiliar a atuação do mestre, como notas sobre a importância de certas personagens ou localidades, lembretes sobre regras que provavelmente serão usadas em determinadas circunstâncias etc. Em *O Resgate de “Retirantes”* essas notas vêm em caixas de texto situadas nas laterais externas das páginas, sob o título “dicas para o mestre”, e outros livros seguem mais ou menos o mesmo padrão. Roteiros também incluem um grande número de ilustrações que podem ser mostradas para os jogadores e mesmo servir como “objetos cênicos”. As figuras de *O resgate...* incluem fotos e desenhos dos locais visitados pelas personagens durante sua busca pelo quadro roubado de Portinari, “retratos” de personagens e reproduções das obras do pintor. Encontramos ainda um apêndice com fotografias, um bilhete, um panfleto e um convite (para a *vernissage* da cena inicial) que o livro sugere ao mestre fotocopiar, recortar e entregar aos jogadores como se fossem “pistas visuais”.

Enfim, também é relativamente comum que roteiros de aventura tragam alguns trechos escritos de tal maneira que podem ser lidos em voz alta pelo mestre durante a partida. Normalmente isso ocorre com narrativas introdutórias, descrições de lugares ou acontecimentos importantes dentro do enredo e cenas finais. *FirstQuest* (1995) acompanhava um CD com trilhas de áudio que incluíam narrações desse tipo, diálogos entre personagens e breves passagens sonoplásticas que supostamente viriam acudir o jogador iniciante. A

instrução para que o mestre leia certos trechos em voz alta não raro surge de forma explícita, e algumas publicações dão bastante destaque a esses fragmentos de texto, apresentando-os em cores, tamanhos ou com tipos de letras diferentes. Tal é o caso em “Caravana para Ein Arris”, aventura-exemplo inclusa no módulo básico de *GURPS*, que se inicia assim:

(20) Há uma grande agitação no Mercado de Khedris – o grande mercado que se estende desde as peixarias perto da costa até a Praça das Caravanas. Halmaro, o Ruivo – chefe do poderoso Sindicato dos Mercadores, superado em poder apenas pelo Imperador de Lantara –, está organizando uma caravana! E esta não será uma caravana comum; ela estará levando carga e presentes para o casamento de Kira, filha de Halmaro, com o Príncipe Eiru de Mashanda.

(...)

(GMs: Vocês podem ler os parágrafos acima para os jogadores, se o desejarem, antes de eles começarem a criar seus personagens. O resto da aventura é para seus olhos apenas, a menos que se especifique alguma coisa em contrário.)

(Jackson, 1991b: 232)

i. Outros textos “cenográficos”. Livros que descrevem um cenário de campanha ou um enredo de aventura normalmente trazem diversos pequenos escritos que se intercalam ao avanço contínuo de um texto principal – poemas, canções, contos, fragmentos de cartas, citações ou excertos de livros imaginários etc. Esses excertos funcionam à maneira de recortes num diário de viagem, abrindo janelas para a interrupção de uma leitura linear ou portas de entrada para um olho errante. Víamos, por exemplo, que o módulo básico de *Vampiro* traz fragmentos do fictício “Livro de Nod”, que narra o início da sina vampiresca com o assassinato bíblico de Abel. Em outros casos é comum introduzir-se a figura de uma personagem-cicerone que se dirige ao leitor como se conversasse com ele ou como se o leitor dispusesse de uma coleção de seus escritos. *Castelo Falkenstein* (1995) introduz o leitor nas premissas básicas do seu cenário através daquele recurso segundo o qual se afirma no início do livro que o texto ulterior não provém do punho de quem o assina mas consiste na reprodução de originais encontrados em circunstâncias atípicas.

(21) O que você tem em suas mãos é o último vestígio de meu amigo Thomas Edward Olam: um maço grosso de papel ofício amarelo, folhas de velino antigas e papéis de desenho é tudo o que restou de um brilhante criador de jogos de computador que desapareceu há mais de dois anos enquanto estava supostamente passando umas férias tranquilas na Europa. (...)

A maior parte do que você vai ler no manuscrito que se segue foi retirado da carta que Tom me enviou, um relato de quase quarenta páginas de suas aventuras no mundo de Castelo Falkenstein, escrito com sua letra ilegível num bloco de taquigrafia surrado. (...)

(Pondsmith, 1998: 4)

A seguir, toda a primeira metade do livro, dedicada à descrição do mundo onde se ambientam as histórias de *Castelo Falkenstein*, é conduzida pelo fio da narrativa da personagem de Thomas Edward Olam.

(22) O Castelo Falkenstein está situado nas montanhas de um pequeno país da Nova Europa Central chamado Baviera (também conhecido como Bavária). Quando cheguei aqui, o país era governado há muitos anos por um Regente maligno que representava o insano Rei Otto. Minha chegada tinha a intenção de alterar esse estado de coisas ajudando a entronar o Rei Luís no lugar de seu irmão mais novo. Como a maior parte de minhas aventuras aconteceu aqui, vale a pena eu fazer uma descrição.

(ibid., p. 14)

A escolha dessa forma de apresentação do cenário, de fato, parece remeter a um torneio muito explorado também na literatura romântica. Isso permite situar no horizonte da leitura deste livro, se não necessariamente o nome de um Byron, ao menos o vulto de uma tradição literária na qual essa forma de apresentar a narrativa encontrará seus ecos. Além disso, o universo de *Castelo Falkenstein* faz algumas remissões semelhantes àquelas que *Vampiro*, por exemplo, fazia com relação a personagens bíblicas – há então uma forma de ler “Baviera”, “Bavária”, “Rei Otto” e “Rei Luís” que lança o mote deste jogo ao registro de uma paródia cujo texto-fonte será a emprestado à História e às personagens verídicas que cedem seus nomes aos seus *doppelgänger* fabulosos. Se não é estritamente necessário estar a par dos Luíses da Baviera para ler este livro e jogar *Castelo Falkenstein*, é lícito supor que o texto pressuponha ao menos algum tipo de reconhecimento de que há uma remissão sendo feita. Aí reside um possível destino para a leitura de outros textos através dos quais o leitor deste livro pode ter estudado a Europa do século XIX, situando uma experiência escolar no arsenal de recursos mobilizados para lê-lo.

Outros livros recorrem a estratégias semelhantes. O próprio *Vampiro* abre com um texto narrativo em que uma personagem revela os segredos de sua estirpe vampírica ao leitor mortal. Mattos (2007) já evidenciou as remissões que esse texto faz ao *Drácula* de Bram

Stoker⁶⁹. Também não será surpresa encontrarmos, dentro de um livro de RPG, histórias em quadrinhos e contos. Textos desse tipo parecem ter como função primaz dar a ver esse cenário proposto pelo jogo e servir ao mestre como exemplo de enredo ou mesmo do “tom” a ser impingido à sua narrativa durante a partida⁷⁰. O módulo básico de *Tagmar* (1991), nessa linha, traz um pequeno conto dentro do capítulo “Ambientação”, dedicado à cosmogonia e história do mundo; os livros *Invasão* (1996) e *Era do Caos* (1997), de maneira semelhante, incluem passagens em quadrinhos que exemplificam o tipo de episódio que o mestre deveria elaborar.

j. Aventuras-solo. Os jogos de *role-playing* para uma pessoa só constituem um tipo de texto bastante peculiar, organizado em blocos numerados que oferecem ao leitor diferentes opções de encadeamento. O livro *No Coração dos Deuses* (2000), da série *MiniGURPS*, é um exemplo disso: no início da história encontramos a personagem do jogador sentada à beira de um rio pescando.

(23) De repente, como se tivesse aparecido do nada, uma canoa vem descendo o rio, levada pela correnteza. Como se fosse empurrada por mãos invisíveis, a canoa se aproxima mansamente e você finalmente percebe sua presença, enquanto ela vai sendo levada na direção da margem do rio e acaba encalhando mansamente na areia fofa.

E agora, o que você vai fazer?

Se quiser nadar até a canoa, vá para 9

Se preferir dar uma boa olhada nela antes, vá para 17

(Ricon, 2000: 10)

A partir daí o leitor pode seguir para o bloco de número 9 ou para o de número 17, nos quais encontrará ainda outras opções para prosseguir. O texto avança dessa maneira até a conclusão, ou até que o leitor entre num beco sem saída que normalmente envolve uma decisão errada e a morte da personagem.

Há livros de RPG que consistem exclusivamente numa aventura-solo, como é o caso acima, ou ainda o da rememorada série *Aventuras Fantásticas*. Também podemos encontrar aventuras-solo nos livros de RPG “de mesa” – tal é o caso de *GURPS: Módulo Básico* e

⁶⁹ Sobre isso, ver Capítulo V.2.3.

⁷⁰ Nisso poderíamos incluir, ao menos, certas escolhas lexicais ou construções sintáticas que, testemunhadas na *performance* oral de alguns mestres, fazem lembrar a existência de um texto escrito em seus bastidores.

muitos outros. Aventuras-solo são igualmente encontradas em revistas sobre *role-playing games*, ao lado de outros tipos de material para o jogo, como passaremos a ver agora.

2. *Revistas sobre RPG*. A amostra anterior procurou abarcar as variedades de texto presentes em livros que ensinam a jogar RPG. Algum material similar será achado também em *revistas* do gênero, sobretudo quando se trata de *material complementar para criação de aventuras*. É comum que revistas periódicas tragam *descrições de cenários*, *roteiros de aventuras*, *contos*, *histórias em quadrinhos* e outros textos semelhantes. Trazem também textos que propõem *regras*, normalmente em caráter *adicional* ou *alternativo* àquelas que já estão dispostas nos livros cuja posse se reputa ao leitor, e ainda *compêndios* como listas de armas, monstros, profissões ou classes de personagens, magias e feitiços etc.

Mas há outros tipos de texto que pertencem exclusivamente à receita da revista e dificilmente serão vistos em livros. Estes são, no geral, textos similares aos que outros periódicos costumam trazer e muito do que se sabe sobre a leitura de revistas provavelmente se aplicaria a eles, de modo que não me demorarei sobre este ponto tanto quanto sobre o anterior. Abaixo apresento-os agrupados em seis conjuntos: *artigos* (item a), *reportagens* (item b), *entrevistas e depoimentos* (item c), *resenhas e traduções de livros de RPG...* (item d), *seções de cartas e classificados* (item e) e *anúncios publicitários* (item f).

a. *Artigos*. São textos destinados a tratar de situações inerentes à prática do mestre ou à vivência dos jogadores em geral. Encontraremos aqui, dentre outras coisas, textos que propõem-se a explicar o que é RPG ou introduzir o leitor iniciante nos fundamentos desse tipo de jogo; textos que comentam a aplicação de regras específicas e se destinam a jogadores mais experientes; textos que comentam situações engraçadas que podem ocorrer durante uma partida; textos que tratam de dúvidas comuns sobre regras ou impasses que o mestre pode encontrar no seu ofício; textos comentando problemas de tradução em livros de RPG etc. Muitas publicações, como a *Dragon/Dragão Brasil*, dedicaram-se desde o início a publicar artigos assinados por jogadores brasileiros, mas eventualmente publicaram também traduções de artigos estrangeiros. A revista *Dragon Magazine*, por outro lado, era quase integralmente uma tradução de sua homônima americana e somente nos números mais tardios passou a incluir artigos de lavra nacional.

b. *Reportagens*. São textos que dão notícia sobre eventos e convenções de *role-playing gamers*, lançamentos de livros, jogos de computador, filmes ou quadrinhos ligados a

temas ou marcas de RPG etc. Podemos colocar sob a alcunha das reportagens, também, aqueles textos do tipo que celebra a vida e obra de uma personalidade de interesse, freqüentemente motivados pela vinda de um aniversário ou pelo ressurgimento da sua obra no mercado. No caso das revistas de RPG os nomes contemplados por tais honras geralmente são de autores de RPG ou de literatura, cineastas, quadrinistas ou ilustradores. Assim, na revista *Dragon Magazine* nº 4 encontramos um texto sobre a obra de L. Ron Hubbard, um escritor estadunidense de ficção científica. Poderíamos incluir nesta categoria, ainda, uma espécie de texto que se reapresenta com razoável assiduidade, a saber, aquele que se dedica a narrar a história ou a ancestralidade do RPG. Nessa linha, encontraremos na revista *Arkhan* nº 3, por exemplo, uma reportagem sobre a história dos *war games*, tidos como os precursores do RPG.

c. Encontramos, ademais, *entrevistas e depoimentos* com grandes nomes do universo dos *role-playing games*, às vezes por ocasião da sua vinda ao Brasil ou do lançamento de algum livro. A título de exemplo, a revista *Dragão Brasil* nº 24 traz uma entrevista com Clyde Caldwell, ilustrador da editora americana TSR, e o nº 25 traz uma entrevista com Luiz Eduardo Ricon, um dos autores de *O Desafio dos Bandeirantes*.

d. *Resenhas ou traduções de livros de RPG e outros produtos de interesse*. Há uma série de textos que descrevem e recomendam livros de RPG ou obras afins. Textos desse tipo normalmente anunciam os lançamentos nacionais, mas também acompanham as publicações estrangeiras e organizam assim o campo das expectativas do jogador brasileiro. Tal é o caso da resenha encontrada na *Dragão Brasil* nº 11, que trata dos *Clanbooks* de *Vampiro*, cuja versão brasileira estava por aquela época nos prelos da Devir Livraria. Algumas vezes esses textos trazem trechos de uma obra traduzidos, como a ficha de uma personagem ou a descrição de uma parte do cenário. Textos similares comentam o lançamento de miniaturas, cartas e outros produtos semelhantes, ou tratam de romances, filmes e séries que de alguma maneira poderiam interessar ao jogador de RPG. Nesse quesito, a revista *Só Aventuras* nº 1 traz uma resenha do livro *Entrevista com o Vampiro*, de Anne Rice, que inspirou tanto o filme homônimo quanto o então recém-lançado RPG *Vampiro: a Máscara*.

e. *Seções de cartas e classificados*. A correspondência dos leitores publicada em revistas desse tipo não difere muito do que se encontra em outras revistas, tratando-se normalmente de comentários sobre artigos e reportagens pregressas, elogios ou protestos sobre a orientação da revista, sugestões ou indagações sobre textos futuros, relatos de

situações vividas pelos leitores etc. Alguns textos dessa natureza podem ser dados relevantes para o estudo da leitura de impressos de RPG. Na revista *Dragon Magazine*, cartas de leitores eram publicadas na seção “Conselhos do Sábio” e tratavam especificamente de dúvidas sobre aplicação de certas regras; na revista *Dragão Brasil* havia uma seção chamada “Louse Slayers” em que eram publicadas especificamente cartas de leitores corrigindo a revista – em ambos os casos temos uma amostra interessante da atividade desses leitores e dos seus processos de exegese.

Nas seções de classificados, de outra parte, evidentemente acharemos anúncios de venda, compra e troca de itens variados – livros de RPG, cards, cartuchos de videogame, jogos de computador etc. Esse sortimento pode ajudar a situar o *role-playing game* nas suas relações de vizinhança com outros objetos culturais. Também encontraremos nos classificados, com muita frequência, textos convocando jogadores interessados para formar grupos ou trocar material e idéias, o que nos dá um vislumbre da oferta e demanda dos materiais de RPG e de algumas modalidades da sua circulação.

f. Enfim, serão textos tipicamente encontrados em revistas os *anúncios publicitários* de distribuidoras, importadoras, lojas e editoras. Ao lado dos depoimentos, estes textos oferecem dados importantes para determinar as condições de acesso ao livro, a disponibilidade dos títulos e a maneira como se apresentavam ao consumidor. No esteio da proposta de Barzotto (1998), vale a pena fazer alguns confrontos entre peças publicitárias e outros textos presentes em revistas, nos quais, por exemplo, os mesmos produtos colocados à venda estão sendo também resenhados, comentados e recomendados⁷¹. Disso é possível tirar alguma idéia sobre como funcionou o discurso em que estava amparada a introdução desses objetos no mercado brasileiro e o modo se tencionou que fossem percebidos pelo público. Como anúncios e propagandas de revistas dos anos 1990 muitas vezes continham também extensos catálogos, na ausência de dados oficiais do governo e de editoras (ou em complementação a estes, caso os haja) eles podem ser uma fonte para estabelecer datas de publicação (ao menos aproximadas) de um número muito vasto de títulos.

Com isso devemos ter percorrido de maneira abrangente o mundo dos impressos de RPG. Esses materiais, já o sabemos, são o escopo primeiro deste trabalho, e representam a faceta que se poderia chamar “estratégica” (com as ressalvas do capítulo anterior) de um

⁷¹ Cf. o Capítulo III.2.1, item 2. *Captação e iniciantes*.

maquinário editorial bem sucedido. Mas não são escritos isolados em seu próprio círculo hermético pela barreira das tiragens impressas – ao seu lado está, como uma sombra, o mundo dos manuscritos que jamais ganharam ou ainda não ganharam publicação. Entre o *copyright* e o anonimato, as revoluções do literal amarram o ato de ler ao de escrever numa moeda rodopiante. Agora eis: o *role-playing gamer* que pensamos como leitor de livros terá que ser considerado também o escritor que tem suas cartas publicadas numa revista, o ilustrador que tem seus desenhos divulgados na *internet*, o repórter que alimenta um fanzine, o articulista que publica em semanários etc. Mesmo a estirpe dos autores de livros, sensivelmente mais escassa que a dos escritores domésticos, é também responsável por uma massa de textos que jamais chegará a nós – de sua escrita essencialmente não conhecemos nada mais que os fragmentos trazidos à luz do público pela indústria de uma casa editorial. Há então um movimento constante no qual se barganham e se definem as condições para que uma escrita se torne impressa enquanto outra permanece manuscrita. Por essa razão é que o próximo item se dedica aos rascunhos produzidos por jogadores de RPG – eles nos ajudarão a compreender não apenas como os impressos são lidos pelo seu público, mas também as condições de sua escrita anteriores ou paralelas à sua eventual publicação.

II.2 Manuscritos de RPG

Parece comum presumir que um mestre de RPG seja um grande leitor, dono de um considerável acervo de livros, mas não se espera tanto que seja um escritor – o texto produzido a partir da leitura de impressos é eminentemente oral. O *game master* prototípico, dessa forma, há de ser um leitor ávido, um orador habilidoso, mas não necessariamente um literato de mão cheia. As publicações de RPG a princípio não requerem qualquer forma de escrita exceto aquela que se restringe ao preenchimento de fichas e planilhas, e é sobre o registro da oralidade que recai grande parte das qualidades exaltadas no bom *game master* — o senso de humor, a capacidade de improviso, a facilidade de socializar-se, a disposição para cooperar e trabalhar em grupo etc.

Ainda assim a escrita está presente em toda parte no universo dos *role-playing games*. A começar pelo fato de que, até onde sabemos, todo impresso desse tipo é fruto da redação de um jogador de RPG. Se assim for, ao tratar de impressos há pouco não falávamos apenas sobre o que RPGistas lêem mas também sobre como escrevem. É claro que, fora os escritos

que alcançam a publicidade de uma edição profissional, e apesar de esses títulos normalmente convidarem mais ao discurso oral que ao trabalho de escrita, a mochila do *role-playing gamer* está sempre repleta de papéis manuscritos. O objetivo deste item é percorrer a vasta produção anônima que pulula ao redor das mesas de jogo sem chegar a ganhar notoriedade.

Os escritos agrupados nesta categoria incluem uma variedade de materiais como planilhas de personagens preenchidas, diários e históricos de personagens, anotações de enredos para aventuras, modificações e conversões de regras de um sistema para outro, compilações de regras, objetos cênicos etc. Constam ainda histórias em quadrinhos, mapas e alguns desenhos avulsos que, embora não se tratem de uma *escrita* no sentido estrito, foram incluídos por terem sido enviados pelos autores junto com o restante do material. Parte desses manuscritos resultam do que os impressos solicitam o jogador a fazer, como é o caso das planilhas de personagem; outra parte resulta do empenho de um jogador em produzir textos semelhantes aos que deve ter lido em obras publicadas. A descrição que se segue, como a do item anterior, tem por objetivo esboçar uma tipologia de textos, mas essa forma de organização não diz respeito ao modo como eles serão analisados – trata-se sobretudo de uma medida em prol da visualização dos dados.

Em um trabalho anterior, Jane Maria Braga (2000) classifica as práticas de escrita de jogadores de RPG em três grandes categorias: a escrita do mestre, a escrita do jogador e uma escrita “do jogo”. Os dois primeiros grupos referem-se a um tipo de produção que acontece *previamente* à partida, e o último diz respeito ao que os participantes escrevem *durante* a partida. Seguirei aqui uma classificação semelhante, mas levarei em conta antes de tudo a função a que os escritos se destinam na prática do jogo e não o contexto de sua produção⁷². Por conta disso, separarei os manuscritos dos *role-playing gamers* em apenas dois grandes grupos: aqueles que representam uma escrita do *jogador* — normalmente, o registro das ações e desenvolvimento das personagens ou anotações sobre os rumos que as aventuras vêm tomando — e aqueles que representam uma escrita do *mestre* — um conjunto de textos que giram em torno da prática da narração oral, seja como apoio para ela ou forma de registro.

⁷² Mesmo porque os dados foram fornecidos pelos jogadores *a posteriori*. Algumas vezes, não obstante, é possível inferir o contexto de certas anotações, como é o caso de correções ou comentários manuscritos que surgem à borda de folhas impressas. Em todo caso, parece que a escrita durante a partida, mesmo conforme as observações de Braga (2000), limita-se na maior parte das vezes a ajustes na planilha de personagem ou anotações breves com função de lembrete.

1. *Escritos do jogador*. Neste conjunto estão alguns tipos de escrita que dizem respeito à caracterização das personagens de RPG. Separo-os em *planilhas de personagem* (item a), *históricos de personagem* (item b) e *diários de personagem* (item c).

a. *Planilhas de personagem*. Sem dúvida o material mais abundante no *corpus* consiste naquelas mesmas fichas que vimos antes, nas quais o jogador anota valores referentes à sua personagem conforme prescreve um sistema de regras — em geral, nome, aspecto físico, traços psicológicos, atributos como força muscular ou inteligência e seus derivados, habilidades e perícias, profissões ou títulos, os pertences que carrega consigo etc.

A criação de personagens talvez seja um dos poucos momentos em que o livro de RPG prevê algum tipo de escrita por parte do jogador. Mesmo assim, lidar com fichas deste tipo demanda muito mais um trabalho de leitura das normas que regulam o seu correto preenchimento do que um trabalho de criação verbal propriamente dito. A bem da verdade, na maior parte das vezes uma planilha não consiste em um texto — ela é antes um conjunto de informações tabuladas, muitas delas expressas por meio de números ou marcas que obedecem a um código fechado. Embora muitos livros sugiram que o jogador dispense algum tempo para elaborar a “personalidade” de sua personagem, parece que na maior parte das vezes isso se refere ao modo como ela será interpretada durante a partida, e portando remete à elaboração de um texto oral.

O grande número de planilhas constantes no *corpus* é indicativo de que esta etapa não costuma ser negligenciada pelos jogadores. É interessante notar que embora preveja formas de preenchimento e leitura muito estritos, a planilha, talvez por ser um dos materiais mais manuseados durante a partida, está sujeita a uma variedade de usos imprevistos. Os exemplos da **figura II-10** ilustram algumas formas de aproveitamento clandestino dos espaços da folha. Em (a), os espaços reservados para um desenho da personagem (*character sketch*) são utilizados para anotar o telefone dos jogadores que fazem parte do grupo. Em (b), o fato de a folha da fotocópia ser maior que a do modelo da planilha ocasionou um excesso de espaço ao pé da página que o mestre usou para fazer anotações dirigidas aos jogadores.

b. *Históricos de personagem*. Dado o fato de as planilhas que acabamos de ver não fornecerem um espaço especificamente reservado para isto, um dos acréscimos mais freqüentes a elas é um texto sobre a personagem. Alguns jogadores dispõem-se a retratar sua criatura ou narrar sua história pregressa em forma de crônica, conto ou história em quadrinhos. De modo geral, trata-se de um recurso facultativo, mas Braga (2000) comenta que

talvez explique a preocupação em anotar alguns detalhes referentes ao jargão do jogo, como as explicações “clã independente” (linha 1), “lidar com os mortos” (linha 6), “coisa do clã” (linha 22) e “transforma em carniçais” (linha 24). O mesmo acontece na parte da frente da planilha, em que ela anota a tradução de quase todos os termos da folha (em inglês) e ainda registra algumas explicações de como preencher a planilha e como usar as regras durante o jogo.

c. Diários de personagem. Ao lado de planilhas e históricos de personagem, outra forma de escrita do jogador são textos narrados em primeira pessoa que servem como registro dos acontecimentos transcorridos numa aventura. Normalmente um jogador escreve o “diário” de sua personagem quando está jogando uma campanha, isto é, uma seqüência de aventuras interligadas das quais participa interpretando a mesma personagem.

O exemplo abaixo mostra o início do diário da personagem “Douglas Marca de Dedo”, fornecido por J6, em que, ao que tudo indica, está narrado o início de uma partida — note-se a menção às personagens dos outros jogadores e o mote do “chamado da aventura”⁷³:

Hoje o dia foi bem diferente. Estávamos eu, Portia, Aramil, Dimitri, Ogg, e Vasquez na Taverna e, pra variar, a Sandra não me deu muita bola, mas de repente vieram me avisar que tinha um problema na casa de ferramentas da horta do meu pai. Fomos todos investigar, pois nos avisaram que bandidos estavam tentando invadir o local, e meu pai estava trancado do lado de dentro. Corremos na direção do local e chegando perto, vimos que três figuras, na realidade o segundo grupo de criaturas mais estranho que eu já vi, estavam rondando a casa. Decidimos atacar os três e, com minha incrível perspicácia e a ajuda de meus amigos, consegui derrubar as três criaturas que lá se encontravam, eram Gnolls. Bem, mas isso não foi tudo! Bati na porta e meu pai estava lá dentro com o corpo de um mago caído e muito fraco pelo visto, ele se identificou como Aleph Olhos Vermelhos, e realmente estava mais ou menos vivo. Ele nos pediu para pegar um amuleto com um rubi, que devolveria a ele seus poderes para ele poder se curar, ele nos disse que o amuleto foi roubado por kobolds. Segundo ele o presente havia sido dado pela deusa da magia diretamente a ele! Pô como que um cara perde um presente desses? Bem, como ele nos garantiu uma boa recompensa, fomos seguindo para as direções murmuradas pelo mago. Chegamos a um local estranho, uma clareira meio que artificial, totalmente circular, com uma muralha de pedra de um metro e meio, sem entradas! Por cima do muro dava pra ver os corpos carbonizados de diversos kobolds, acho que ao acordar e ver os danadinhos com seu amuleto Aleph soltou suas últimas bolas de fogo meio sem mira. Enquanto estávamos vasculhando a clareira, Dimitri encontrou uma trilha de pegadas de kobolds, era a segunda trilha mais fácil de achar que eu já vi!

⁷³ O termo é de Campbell (1949), mas parece ter penetrado no jargão RPGístico através de Christopher Vogler, conforme uma apostila distribuída no I Simpósio RPG e Educação de São Paulo (2002).

2. *Escritos do mestre*. A porção mais abundante dos manuscritos reunidos neste *corpus* consiste em textos escritos pelo mestre ou em vista o exercício desse papel. Neste segundo conjunto incluem-se textos com diferentes funções: *roteiros de aventuras* (item d), *sinopses de aventuras* (item e), *textos de ambientação* (item f), *compêndios de regras* (item g), *objetos cênicos* (item h) e *mapas e desenhos* (item i).

d. *Roteiros de aventuras*. Este tipo de texto apresenta-se sob diversas formas e com diversos graus de elaboração, desde notas esparsas até textos bem estruturados. Em geral, são textos que seguem o modelo das aventuras prontas publicadas como suplementos ou em revistas de RPG. A princípio devem se destinar à leitura pelo próprio escritor, mas nada impede acabem ingressando em círculos mais amplos de leitura – o próprio fato de terem sido mostrados pelos autores sugere que essa possibilidade não está de todo fora do seu escopo ao escreverem. O exemplo abaixo é do material de J5.

Nightfall In The Middle-Earth Planejamento de Campanha

Capítulo XI – Guardiões Exilados Eternamente

- Viagem dos heróis da **Terra das Sombras** até as **Terras Sacras**;
- Conhecem **Mirrar-Loss** e **Madeleine** na capital Terra Sacra [sic], Mirrar-Loss se torna [sic] ofensivo e Madeleine promete levar os heróis até a Cidade do Exílio a pedido de Morpheus;
- Madeleine leva os heróis até a **Floresta da Costa** onde conhecem **Ben** (unicórnio), **Violeta** (Dríade) e **Endora** (ninfa);
- Endora diz que não pode deixar a Floresta da Costa e então **Fityss** é invocada para guiar os heróis até a **Cidade do Exílio**;
- Madeleine fica na Floresta da Costa e os heróis partem guiados por Fityss;
- Os Heróis chegam até a **Floresta do Exílio** e na cidade são recepcionados pelo monges e por **Mestre Mayor**;
- Pela noite Mestre Mayor leva os aventureiros até **Similano**;
- Similano auxiliado por ***Aasimar*** e **X** abre o portal para o **Desafio dos Deuses**;
- Os heróis se tornam **Guardiões Exilados**;
- Similano sede os três favores aos Guardiões.

E Agora?

Aqui acaba o capítulo XI e os personagens poderão fazer coisas diferentes de acordo com os favores que pedirem a Similano.

Sobre Lurabay

Enquanto os heróis estão enfrentando o desafio dos Deuses, Lurabay estará a caminho das Minas Escarlates onde está escondido a Coroa de Magalhães.

Lurabay pretende levar a coroa até a Ilha Darka onde irá ativar o poder do artefato, porém não com seu poder máximo (para isso seria necessário a Esmeralda de Teoridius).

Para chegar até a Ilha Darka, a General irá para Brumas, e pretende arrasar a cidade (a família Vitorsorg não estará na cidade, mas isso não ficará claro).

O único que poderá dizer para onde Lurabay irá é Mirrar-Loss, que sabe que Lurabay possui uma guilda de assassinos corsários em Brumas.

A General também controla os Orcs de Merthyn, e estes possuíam instruções para atacar as Terras Sacras no primeiro dia do ano, junto com as forças de Alma Negra, com a queda do General das Almas os Orcs esperam um sinal de Pesadelo que irá retomar as forças negras e invocar as forças do Abismo como reforço. **Mirrar-Loss sabe desses Orcs** mas não sabe o que eles pretendem.

Lurabay não teve nenhuma memória apagada, e o controle que o Inferno tem é muito sutil, porém poderoso porque trata do ódio no coração da Campeã de Kautis.

e. Sinopses de aventura. Um tipo de texto que atua como contrapartida do roteiro de aventura é a “sinopse de aventura”, que consiste no registro de um enredo posteriormente à partida. Trata-se de algo semelhante àqueles “diários de personagem” que já vimos, embora uma “sinopse” pareça corresponder mais particularmente às necessidades de registro do mestre do que às de um jogador interessado em uma única personagem. Segue daí a preferência pela narração em terceira pessoa, a constituição de um narrador onisciente e a preocupação em registrar as ações relevantes de todas as personagens no decurso da história.

Vemos abaixo a sinopse de uma aventura mestrada por J5 e protagonizada pelas personagens Cetoreb, Shermie, Jessica, Gauss e Arthas:

Capítulo I - O Encontro

Os aventureiros se encontraram com Jéssica, discípula de Dromus, o alto Sacerdote de Phorbel, e lhes foi entregue a tarefa de ir até Merthyn e trazer a visão do céu, um artefato que irá preparar os aventureiros contra a chegada das hordas do mundo inferior. Uma vez reunidos, Jéssica, Gauss, Arthas, Shermie e Cetoreb partem para Merthyn, Shermie e Cetoreb resolvem atravessar a floresta dos Elfos locais enquanto Gauss, Jéssica e Arthas decidem contorna-la.

Na floresta Shermie friamente assassina uma Dríade que os observava durante a viagem, Shermie é atacada por dois Ents e Cetoreb tenta apartar a investida, os Ents amaldiçoam Shermie, a floresta chora e lamenta o sangue derramado.

Enquanto isso Gauss, Arthas e Jéssica seguem contornando a floresta e encontram Orcs pelo caminho, mas são discretos o suficiente para que o combate não fosse necessário.

Pela noite Shermie e Cetoreb chegam ao lago dos vaga-lumes azuis, e até os vaga-lumes parecem lamentar... Jéssica, Gauss e Arthas ouvem cânticos de despedida,

é a floresta dando adeus a um de seus habitantes, os três reverenciam e observam com respeito. Pela manhã Shermie novamente irrita a floresta e a natureza responde com sua força, um elemental da natureza surge e pede para que partam imediatamente.

A **figura II-12** mostra uma sinopse escrita por J2. Nela, constam algumas informações que não estão presentes no texto acima: a data e local da sessão de jogo, uma lista das personagens e dos jogadores correspondentes, e, por fim, a “data da crônica”⁷⁴, um registro do tempo ficcional do jogo. A preocupação com essas informações pode ser indício da função atribuída ao texto por este grupo de jogadores, reforçando o seu caráter primariamente documental. Conforme J2, as sinopses são escritas por ele após cada partida e, antes do início da sessão seguinte, submetidas a uma leitura coletiva cujo intuito é que recapitular o enredo da campanha. Durante essa leitura, provavelmente em voz alta, os jogadores intervêm com sugestões para melhorar o texto, o que constitui uma prática bastante peculiar de escrita a várias mãos. Todavia, as intervenções observadas nos itens do *corpus* mostram que esse trabalho quase sempre se restringe à correção de erros de digitação (na página reproduzida acima, troca-se “pôs” por “pôr” e “culto” por “vulto”, além de acrescentar-se um “n” a “mostro”) ou ao ajuste de alguns pontos do enredo propriamente dito (detalhes omitidos ou nomes trocados, como ocorre nas sinopses de outras sessões). O texto reproduzido em **II-12** deixa-nos com um único enigma, o rabisco sobre a palavra “Malkaviano”. Uma hipótese é que o risco devesse encobrir todo o sintagma “o Malkaviano”, que no texto é uma retomada de “Jordanri”, modificando o período de forma que o sujeito da oração ficasse implícito. Se observarmos a planilha da personagem Jordanri, veremos que o campo do “clã” está preenchido por “????”, o que talvez signifique que, nessa “crônica”, o seu clã seja desconhecido pelas demais personagens. Ao escrever a sinopse, J2 teria inadvertidamente revelado ao grupo toda uma informação que apenas o mestre deveria conhecer.

f. Textos de ambientação. São textos em que há a descrição de cenários ou personagens secundárias (NPCs)⁷⁵ de uma aventura: cidades, estradas, regiões, deuses, governantes, coadjuvantes. Sua finalidade pode ser a de preparar os jogadores para uma aventura ainda não iniciada — caso em que o mestre lhes enviaria os textos como forma de introduzi-los ao cenário da aventura — ou a de amparar o mestre no esforço de manter-se

⁷⁴ O jogador se utiliza dos termos propostos no livro *Vampiro: a Máscara*, em que “crônica” corresponde ao que vimos chamado de “aventura”.

⁷⁵ A sigla NPC corresponde à expressão inglesa *Non-Player Character*, de maneira similar à contraparte PC, que corresponde a *Player Character*. Ambas parecem ser de uso corrente entre os RPGistas ao lado dos equivalentes PdM (para Personagem do Mestre) e PJ (Personagem do Jogador). Ver **glossário** – “personagem”.

coerente ao mundo criado por ele mesmo conforme a campanha avance e novas idéias venham a se somar ao mote original.

O texto abaixo é de J5. Trata-se de uma folha avulsa em que se descreve o culto ao deus “Kaultis”. O texto é complementado por uma insígnia semelhante às que correspondem aos deuses de *Forgotten Realms*, provável fonte de inspiração desta peça.

Figura II-13 (transcrição)

1	KAULTIS
2	
3	Deus da Guerra
4	
5	Amados por uns, odiado por outros, às vezes
6	necessário, outras mal interpretado. Forte, decidido
7	e muitas vezes temido, assim é Kaultis o
8	deus da guerra
9	Quando foi criado por seu pai o deus Staret
10	para proteger o certo do errado, e o que ele
11	considerar errado podia ser eliminado
12	Na antiguidade todo os povos em guerra
13	queriam cultuar Kaultis, mas as aldeias
14	que guerriavam por motivos fúteis ou por
15	ambição, sentiram o forte peso da mão
16	de Kaultis, que exterminava-os e nem deixava vestígios
17	Mas a verdade é essa Kaultis é o melhor
18	Deus para ter como amigo e o pior para ter
19	como inimigo
20	. Uma vez na antiguidade, uma vila que
21	protegia um dos templos de Kaultis, foi atingida
22	por uma doença que matou quase toda a sua
23	população. Sabendo disso a vila inimiga
24	deles resolveu aproveitar esta situação e
25	os exterminar. Seria com certeza um massacre
26	pois eles estavam em uma desvantagem numérica
27	enorme, entretanto não foi bem isso que aconteceu,

A presença de um certo cuidado com o estilo e a “diagramação” da página sugere que esse texto tenha sido escrito para ser lido pelos jogadores e não apenas pelo mestre, podendo

entrar no jogo como “objeto cênico” — isto é, representando concretamente um objeto a ser encontrado pelas personagens no decurso da partida.

g. Compêndios de regras. Ao lado de textos de ambientação, há também um conjunto de escritos que descrevem regras e incluem, além de textos propriamente ditos, muitas tabelas e listas de elementos como magias e seus efeitos, monstros e suas características, eventos aleatórios, tesouros ou itens mágicos etc. Estes escritos são em tudo análogos aos que vimos nos próprios impressos, de modo que consistem em apropriações, imitações ou mesmo transcrições dos modelos apreendidos alhures. A ocorrência freqüente da cópia, aliás, talvez indique que uma parte do processo da leitura de impressos de RPG, ou ao menos da condição de ser leitor, envolve a realização de uma atividade de escrita semelhante à dos copistas anteriores à imprensa e, talvez, à dos modernos calígrafos⁷⁶.

O material de J1 apresenta um grande volume de itens que se enquadram nessa categoria. O exemplo da **figura II-14** é uma lista de poderes para personagens super-heróis, com seu respectivo “custo” entre parênteses.

Figura II-14 (transcrição)

1	PODERES	(custo)
2		
3	<u>Gêmeo</u>	(3 dados não-derivados) – divide-se em dois, cada um com mesmas características, mas o
4		equipamento não duplica; pode desfazer um dos corpos a qualquer momento.
5	<u>Selvagem</u>	(2 dados não-derivados) – durante um combate, cada vez que for ferido diminui
6		2 pontos nos dados de TH e TF, por 2 jogadas.
7	<u>Agilidade</u>	(2 dados não-derivados) – joga mais um dado em TH e TD, ignorando o pior dado.
8	<u>Mutante</u>	(2 dados não-derivados) – faz um teste (índice 12) para tornar uma de suas características.
9		igual à de alguém, por duas jogadas. Só pode fazer um teste por jogada. Pode também obter
10		o mesmo PODER de alguém.
11	<u>Premonição</u>	(1 dado não-derivado) – faz um teste (índice 14) para perceber um perigo iminente.
12	<u>Imortalidade</u>	(3 dados não-derivados) – renasce com 2 pontos a menos em todas as características.

Ao que tudo indica, os “poderes” listados acima fazem parte de um sistema de regras criado pelo próprio J1. Sinal disso são as marcas de rasura sobre os “custos” dos “poderes”, bem como sobre o valor do “índice” do teste na linha 8 (escrito com um traço mais grosso).

⁷⁶ Essa idéia é levada mais adiante no Capítulo IV.

e adornado como se à espera de ser entregue para os jogadores, aberto sobre a mesa e longamente contemplado.

Outros mapas, no entanto, parecem não servir como “objetos cênicos”, mas destinam-se a funcionar realmente como tabuleiros. Mostram labirintos ou *dungeons* feitos em papel quadriculado ou esquadrinhados conforme uma escala de distâncias. O exemplo da **figura II-16b** mostra um mapa desse tipo desenhado por J6, representando o interior de uma construção rigorosamente proporcionada sobre as quadrículas da folha. Se a escolha do “suporte” não foi ocasional, este mapa permite calcular de maneira simples as distâncias de locomoção no interior do edifício, o número de passos que se pode dar dentro de um determinado recinto ou mesmo quantos indivíduos podem ocupar um determinado cômodo ao mesmo tempo – informações importantes para as regras de combate da maior parte dos sistemas de regras que utilizam tabuleiros.

Esse profuso trabalho de elaboração plástica indica o que parece ser uma característica recorrente da escrita de *role-playing gamers* e, provavelmente, do modo como lêem: a presença constante da imagem fazendo corpo com o texto. Não deve ser uma surpresa, pois, que o RPGista amiúde se aventure não apenas a escrever, mas também a desenhar – haja vista a grande quantidade de desenhos incluídos no material, alguns de caráter avulso e aparentemente acessório, outros de ocorrência mais ou menos sistemática, como, por exemplo, os “retratos” de personagens. A **figura II-17** é uma amostra de itens dessa natureza: em (a), um rascunho de história em quadrinhos encontrado entre os papéis de J6; em (b), uma espécie de insígnia descrita como “marca do general”, detalhe de uma folha emprestada por J5; em (c), um retrato de personagem, aparentemente feito com base no boneco da planilha de GURPS, encontrado entre o material dos colegas de J1; em (d), uma figura impressa, provavelmente também com a função de ser um retrato de personagem, entre os papéis de J5.

Com isto, enfim, damos conta do que foi encontrado entre os papéis fornecidos pelos jogadores que colaboraram com este trabalho e encerramos esta cartografia exploratória de uma escrita desconhecida. O que fizemos foi se tanto percorrer a extensão de um universo de objetos dotados de algumas peculiaridades, cujo regime circulatório garante um certo hermetismo ao círculo dos seus leitores – um universo que nos preparamos para adentrar. O capítulo seguinte será dedicado a descrever não mais esses objetos, mas as operações de leitura que eles impingem sobre o leitor e as que o leitor executa sobre eles. Estes são os fazeres da letra.

Figura II-1

(a) Dados poliédricos de 4, seis, oito, doze e vinte faces, como os utilizados no RPG. Foto retirada de http://pt.wikipedia.org/wiki/Dados_de_jogar (consulta em 03/09/2007).

(b) Jogadores durante o XII Encontro Internacional de RPG, realizado em São Paulo no ano de 2004. Ao fundo, a mesa do mestre está vedada por um escudo.

(c) Miniaturas utilizadas em jogos de RPG (Dragon Magazine nº 13: 8); (d) Tabuleiro criado a partir de uma lousa branca, com peões improvisados pelos jogadores, numa sessão caseira de RPG. Foto cedida pelos membros da comunidade RPG_a_gente.

Figura II-2

(a)

(b)

Figura II-3

O estilo fantasy. Colagem a partir de ilustrações retiradas dos seguintes títulos: FirstQuest, Livro do Jogador e do Livro do Mestre de Advanced Dungeons&Dragons (2ª edição), Livro do Mestre de Dungeons&Dragons (3ª edição), Forgotten Realms para Advanced Dungeons&Dragons e Tagmar.

Figura II-4

(a)

(b)

(c)

O estilo “punk gótico”: (a) uma página com marca d’água que simula um retalho de papel, uso de tipos que imitam a escrita manual e barra adornada com forma de espinheiro (Hagen, 1994: 7); (b) página com “moldura temática” e box texturizado (op. cit.: 21); (c) ilustrações internas com diferentes técnicas (op. cit.: 44, 65, 175, 41).

Figura II-5

(a)

(b)

(c)

(d)

O ecletismo “punk gótico” em algumas obras nacionais: (a) uma página interna de *Anjos: a Cidade de Prata* (Del Debbio e Botrel, 1998: 17) reproduzindo uma gravura de Gustave Doré; (b) capa da primeira edição de *Arkanun* (Del Debbio, 1995?); (c) capa de *Anjos: a Cidade de Prata* (Del Debbio e Botrel, 1998); (d) capa de *Demônios: a Divina Comédia* (1999).

Figura II-6

(a)

(b)

(a)

(b)

O estilo comics/mangá: (a) Era do Caos (Pereira, Bettocchi e Andrade, sem pág.); (b) capa de Grimório (Del Debbio e Botrel, 1996); (c) capa de O Livro Completo do Clube do Homem das Cavernas, suplemento para Terra de Og (Vetromile, 2003); Dragão Brasil (nº 103: 18).

Figura II-7

(a)

(b)

(c)

(d)

(a) Reprodução da pintura “Capitão do mato”, de J. M. Rugendas em *MiniGURPS: O Quilombo dos Palmares* (Ricon, 1999c: 15); (b) Reprodução de “Soldados índios de Coritiba, escoltando selvagens”, de J.-B. Debret, em *MiniGURPS: Entradas e Bandeiras* (Ricon, 1999b: 6). Ambas as figuras aparecem espelhadas em relação aos originais; (c) Ilustração de crianças brincando em *O Resgate de “Retirantes”* (Lourenço, 2003: 4); (d) Uma das “pistas” na investigação sobre o roubo do quadro “Retirantes”: montagem fotográfica destacável para funcionar à semelhança de objeto cênico (Lourenço, 2003: 34).

Figura II-8

The image displays three distinct RPG character sheets side-by-side. On the left is the GURPS sheet, featuring a character template with various attribute boxes (ST, DX, IQ, HT, Mvmt, etc.) and a central figure. The center sheet is for 'VAMPIRO', showing a detailed list of attributes, skills, and a combat section. On the right is the Dungeons & Dragons 'FICHA DE PERSONAGEM', which includes a grid for ability scores, a list of spells, and a section for equipment and combat statistics.

Planilhas de personagem de três sistemas de RPG presentes no Brasil desde a década de 1990 – GURPS (esquerda), Vampiro (centro) e Dungeons&Dragons (direita).

Figura II-9

Algumas ilustrações que funcionam à maneira de listas – (acima) demonstração de hexágonos frontais, laterais e posteriores em animais que ocupam mais de um hexágono no tabuleiro de GURPS (Jackson, 1991: 142); (abaixo, esquerda) relação de diversos tipos de armas em Advanced Dungeons&Dragons (Winter e Pickens, 1995a: 98); (abaixo, direita) planta-baixa dos diversos pisos da nau Megalodon (D20 Saga nº 4: 41).

Figura II-10

COTERIE CHART		VISUALS		CHARACTER SKETCH	
gallisp@com.br - Icaro -		6973-2863			
denifel@sn.com - Denis -		3609-9191			
		- Ricardo -		4169-6694	
		Xande -			
	Nome	CEL	EMAIL		
Icaro	6973 2863		gallisp@ig.com.br		
Ricardo	4169 7862				
Rafael	62555384	9621-5236			
Dennis	3609 9191		denifel@sn.com		
Alexandre	38698910 (19) 9167		marcussi@dg1wt.com.br		
Eu	38717857	3279			
	36732650	97360959	pangabunta@bol.com.br		

(a)

DEFEITAS ATIVAS			ARMAS E OBJETOS PESSOAIS				
ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO	Item	Dano	NH	S	Peso
5	6						
+ Desloc	Arma2	Esclav2					
RESISTÊNCIA A DANO							
Armadura							
VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES							
Suavidade Autossacrifício (-1) Intelectualismo Senso de direção Sobe Bom Olho Calcula instantaneamente Desprezando a dor Instabilidade emocional							
- gosto de cinema gosto de jogos gosto de animais							
TOTALS: \$			Kg				
ALCANCE DAS ARMAS			RESUMO				
Arma			TR	Prec	D	M&S	
			Total de Pontos Atributos +65 Vantagens +47 Desvantagens -35 Peculiaridades +3 Perícias +34 TOTAL 102				

Soco = 12 Dano = 10-3 COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS
 Chute = 10 Dano = 10-7

Recomendações:
 melhorar peculiaridades
 melhorar nome
 construção de navios ou astromoros?
 VOCÊ DEVE 2 PONTOS
 Elimine vantagens por essas peculiaridades
 Dê uma vantagem de 10 pontos

Troque Psicologia por Programação de Computador
 Aprenda Inglês Básico e Troque Programação

(b)

Espaços em branco das planilhas de personagem preenchidas por anotações diversas – (a) planilha de Vampiro fornecida por J2, com números de telefone anotados; (b) planilha de GURPS fornecida por J1, com recomendações do mestre para melhorar a personagem.

Figura II-11

→ Giovanni: mulher (dã. independente) - Filinta, 30 anos
 → em Quem é o amor

- Recomendação (lida com os notas)

- Descendente de italianos que foi para a Inglaterra fugindo de 1.ª figura da máfia, que lhe atribuiu a morte de sua mulher por via da magia, já que ela era médium quando morto, e que viraram em seu vilarejo a compreensão muito bem. Ela foi escolhida por um vampiro chamado Bistum, que estabeleceu uma relação telepática com ela, e que poderia saber que ela ~~era~~ médium, e que muito interessava Bistum, estudos de parapsicologia. Na Itália, Filinta vive de venda da família, já que seu pai era um mafioso. Ela nunca se esqueceu de que o pai queria dela, sendo muito reclusa. Filinta discordava da máfia.

- Estudou num rígido colégio de freiras, onde aprendeu a esconder seus sentimentos. Era uma pessoa discreta, sempre de longo vestido preto, algo estranho, cheia de cruzes penduradas, muito sólida, cabelos castanhos, olhos verdes bastante claros. Auto-didata, calma, triste, muito estudiosa de fenômenos paranormais. Aprendera de políguas de oculto. Tem uma péripica.

- Problema: um beijo causa dor, tornando as coisas difíceis (coisa da mãe). Ela diz os pesos que são pesos, ~~na~~ ~~de~~ ~~normalmente~~ pega os estudos que se intensam em experiências e ~~reis~~ ~~notas~~ (transforma em conversas).

Histórico de personagem escrito no verso de uma planilha de Vampiro, fornecido por J2.

Figura II-12

Sessão 1 (29 de junho de 2004, USP)

Personagens: Jordânri (Rafael), Ian Henry (Ícaro), Sophie Rousseau (Fernanda), Claude Peace (Bruno)

Data de crônica: 11/11/2002 (segunda-feira)

Durante seu sono do dia 11, Jordânri tem um estranho sonho no qual é contatado por duas vozes: uma, a de Aton, lhe diz que alguma catástrofe é iminente em Londres, e que talvez apenas Jordânri tenha a força espiritual para lidar com ela; enquanto a outra voz, talvez interna ao próprio Jordânri, lhe diz que está com muito medo do que acontece. Ao acordar e encontrar Sophie, que saía para o hospital, o Malkavian percebe que ela iria se envolver com o assunto. Tenta dissuadi-la de ir ao hospital e lhe conta sua premonição, mas ela realmente precisava cuidar de alguns assuntos burocráticos. O novato a convence a deixá-lo ir com ela. No hospital, ela recebe de Adam Burrows a notícia de que um certo Leonard Travis, sobrevivente de um atentado a bomba e possivelmente única testemunha de um crime do principado, estava sendo tratado no hospital dela já havia uma semana. Leonard deveria ser protegido a qualquer custo. Além disso, a atribulada doutora ainda recebe uma paciente que viera da penitenciária psiquiátrica de *Three Peaks*, em Watford. A mulher, uma criminosa condenada por triplo homicídio, deveria ser bem vigiada. A doutora acompanha-a até seu quarto, e a mulher conta-lhe sobre vultos e sons estranhos que ouvia durante a noite em *Three Peaks*, e ainda acusa o psiquiatra-chefe, David Hartfield, de algum abuso cuja natureza Sophie não pôde determinar. Sophie telefona para o Dr. Hartfield para perguntar a razão da transferência, e ele lhe fala das dificuldades advindas de uma reforma na fiação da penitenciária. Sophie desconfia um pouco da insistência do doutor, um antigo colega de faculdade, para que a doutora vá visitá-lo em *Three Peaks* para ver as instalações. Conta tudo a Jordânri, que parte ele próprio, sozinho, para Watford.

Claude Peace, na noite anterior, fora com Erica Wallace a *Three Peaks* para acompanhar seu trabalho cotidiano, e ela pede-lhe, na noite seguinte (a segunda-feira), para que ele volte à penitenciária para recolher mais informações sobre a fuga de Albert. Ele vai, começando a se dar conta de que é impossível conhecer por dentro os mecanismos de funcionamento da Camarilla sem “por as mãos na massa”.

Ian Henry, ao fim de uma reunião de pesquisa sobre o tabuleiro, é abordado pelo regente da capela Carl Thompson, que lhe pergunta se ele sabe algo sobre o caso do assassinato do Tremere de Birmingham Leeland. Ian nega saber qualquer coisa além da notícia da morte do viajante, muito embora tivesse ouvido rumores de que outros magos mortais haviam sido mortos com ele. Depois, do lado de fora da capela, conversa com Laura, que lhe diz que os Tremere começavam a suspeitar já do envolvimento de Ian, em parte por conta da postura altiva do ominoso mostro do Leste, em parte pela relutância de Lady Anne em liberar informações. Laura pede para que Ian convença a princesa a liberar informações para acalmar os ânimos dos Tremere. O contrariado Tzimisce vai às Casas do Parlamento para conversar com a princesa, e ela lhe diz que temia revelar muito porque Albert, o principal suspeito do crime, havia fugido de seu cárcere na noite anterior. Os Tremere havia pedido pressa no julgamento de Albert e no decreto da cacada de sangue, mas Lady Anne optara por uma investigação mais minuciosa – ocorre que o Malkavian fugira e precisava desesperadamente ser recapturado. Ela então o incumbe de ir a *Three Peaks* buscar algumas informações sobre o caso com o psiquiatra-chefe. No caminho de Watford, ele encontra Claude Peace pedindo carona, e os dois sobem as colinas até *Three Peaks*. Peace desce do carro um pouco antes para chegar com algum atraso.

Nos arredores do prédio já estava Jordânri, que procurava algum meio de passar pela vigilância do portão e entrar. A entrada de Ian com seu carro é a oportunidade perfeita. Ian vai falar com o Dr. Hartfield, e logo Peace chega para fazer o mesmo. Os dois ouvem os murmúrios dos internos e conversam com Hartfield, que lhe diz que as pesquisas de antecedentes que os empregados da casa fizeram revelara pouco, mas que ao menos eles foram capazes de recuperar o endereço de Albert, que ele passa aos vampiros. Na saída, eles vêem o vulto de Jordânri, que do exterior conversava com um dos internos. Ian ainda tenta conversar com o interno, que lhe conta um delírio um tanto conspiratório sobre presenças noturnas em *Three Peaks*. Jordânri dá conta de se esconder dos guardas com Ofuscação e deseja continuar averiguando o que pode. Ian e Claude, por sua vez, decidem deixar a penitenciária.

Figura II-13

Texto de ambientação escrito por J5, descrevendo o deus "Kaultis".

Figura II-14

Rascunho de J1 mostrando uma lista de "poderes" com suas descrições e referências a um sistema de regras forjado pelo mestre.

Figura II-15

(a)

(b)

“Objetos cênicos” criados por jogadores – uma carta preparada pelo mestre J2 (a) e outra, escrita no seu verso, por um dos jogadores do grupo.

Figura II-16

(a)

(b)

Mapas desenhados por jogadores, funcionando como “objetos cênicos” (a) ou tabuleiros (b).

Capítulo III

OS FAZERES DA LETRA

ASPECTOS DA LEITURA E CIRCULAÇÃO DE
IMPRESSOS DE RPG

“Sei de uma região agreste cujos bibliotecários repudiam o costume supersticioso e vão de procurar sentido nos livros equiparando-o ao de procurá-lo nos sonhos ou nas linhas caóticas da mão...”

Jorge Luis Borges

A biblioteca de Babel

Tratemos agora dos aspectos textuais e materiais da leitura de impressos de RPG. Os aspectos a que chamo “textuais” serão explorados na primeira parte do capítulo (III.1). Discutirei inicialmente como estão inscritos no impresso dispositivos textuais que buscam produzir uma leitura específica, em seguida a maneira como as ilustrações se inserem no texto também a fim de produzir uma leitura, e finalmente alguns gestos corporais que o impresso pede ao seu leitor e que determinam espaços e tempos de leitura preferenciais. Os aspectos a que chamo “materiais” serão abordados na segunda parte (III.2), em que discutirei como diferentes formas de acesso ao impresso de RPG concorreram para determinar as formas de relação do *role-playing gamer* com aquilo que lê e com o que suas leituras o fazem ser. A parte final do capítulo (III.3) explora o problema da identificação dos papéis do *game master* e do professor e algumas conseqüências a que isso tem levado.

III.1 Modos de ler

No capítulo anterior preocupávamo-nos com o formato das edições, os modos de armazenamento, a natureza e disposição dos textos nos impressos de *role-playing game*. Todos esses caracteres sugerem um retrato vago da leitura a que esses livros se destinam. A partir de agora buscaremos aumentar esse vislumbre, voltando nossa atenção para a maneira como esses impressos guardam em si vestígios, demarcações, trilhamentos que delineiam modos de ler esperados. Estas são, de certa forma, as leituras imaginadas por aqueles que cuidam da própria fabricação do impresso e, portanto, as formas de relacionar-se com o escrito que os leitores desse tipo de material atribuem imaginariamente a si mesmos.

III.1.1 Balizas de leitura

É comum a afirmação de que o *role-playing gamer* seja um leitor particularmente crítico ou criativo e a suposição de que essas qualidades sejam provenientes de uma característica dos livros de RPG. Braga afirma a respeito dos jogadores que observou:

(1) Sem “regras” para essa leitura os sujeitos descrevem uma leitura não-linear, livre, útil, interativa, dinâmica e prazerosa.

(2000: 3)

Este item destina-se à análise de alguns aspectos do impresso de RPG que acabam por ir de encontro a afirmações como essa – trata-se, *grosso modo*, de uma série de recursos que visam balizar a leitura, antecipando-se ao leitor e buscando direcionar seu percurso de determinadas maneiras.

1. *Instruções de leitura*. A leitura de um manual de RPG não é idêntica à de outros tipos de livros. No capítulo passado encontramos nesses impressos pequenos textos que instruíam o leitor, interrompendo seu gesto incauto e confrontando-o com uma imagem de si capturada no recinto de um pronome de segunda pessoa:

(2a) Você já percebeu que o texto do livro está todo dividido em blocos numerados?

Isto é o que vemos ao abrir *No coração dos deuses* (2000). A partir dessa interpelação, o texto prossegue com apontamentos de ordem prática a fim de evitar que o leitor manuseie o livro de forma incorreta e acabe o abandonando.

(2b) Pois bem, você deve começar sua leitura a partir do número 1. Mas não leia todos os blocos na ordem numérica. Desse jeito a história não faz o menor sentido.

Ao invés disso, repare que no final de cada bloco existe uma indicação de um ou mais números que você deve ler em seguida. Na maior parte das vezes, você terá de escolher entre duas ou mais opções. Cada opção leva a um caminho diferente. Mas escolha com cuidado, pois numa *Aventura Solo* a história nem sempre tem um final feliz.

(Ricon, 2000: 5)

O simples fato de iniciar-se um livro pela leitura de um texto que fala sobre a leitura é já um começo de caminhada bastante peculiar. Ainda outro exemplo semelhante, retirado da revista *D20 Saga* nº 1. Trata-se do princípio de um roteiro de aventura.

(3) Para jogar ‘O Despertar da Fúria’ é providencial que o mestre leia todo o texto para familiarizar-se com a história, eventos e encontros que montam a aventura. Também é necessário o conhecimento das regras básicas do *Livro do Jogador* [de *Dungeons&Dragons*] e do d20 System. É aconselhável ler sobre a nova raça criada para esta história, os “Genasis de Metal”, presente na seção miscelânea na pg. 81. Os textos em azul são informações aos jogadores e devem ser lidos em voz alta; as caixas de texto em destaque (demarcadas com um retângulo), bem como as estatísticas de monstros e PdMs [personagens do mestre] servem apenas para uso do mestre.

(p. 9)

Esta preleção parece avisar o leitor de que, apesar das aparências, ele está diante de um objeto desconhecido – precisa acautelar-se, deixar-se guiar, aprender a se movimentar por um território recém-descoberto. O livro impõe uma ordem de leitura e o faz, pelo menos em primeira instância, explicitamente. Sobre isso, as edições nacionais do módulo básico de *GURPS* fornecem um exemplo ainda mais evidente: é que no início do livro, entre as duas páginas de rosto e antes do índice, foi incluído um apêndice especialmente dirigido ao leitor brasileiro. Esse apêndice de quatro páginas contém o prefácio da edição nacional e um item chamado “Sugestões aos Jogadores Iniciantes” em que está incluso uma “Sugestão de Roteiro de Aprendizado”. Sob esse item é apresentado um guia de leitura muito detalhado:

(4) *Início*

Para começar, o jogador precisa apenas das regras mais básicas; elas são a chave de toda estrutura do sistema e estão descritas em uma única página, no capítulo ‘**Para Começar a Jogar Rapidamente**’ (pág. 9).

(...)

Básico

Para seguir adiante, é recomendável aprender a criar um personagem simples (...).

Para este estágio recomendamos a leitura dos seguintes capítulos:

- Capítulo 1 - Atributos Básicos;
- Capítulo 7 - Perícias;
- Capítulo 8 - Equipamento e Carga;
- Capítulo 9 - Completando o Personagem;
- Capítulo 12 - Testes de Habilidade;
- Capítulo 13 - Sistema Básico de Combate;

Capítulo 15 - Ferimentos, Doenças e Fadiga (*apenas até a página 219*)

(...)

Jogador Pleno

Se você já é capaz de utilizar uma aventura pronta, mesmo que de forma simplificada, o próximo passo é incrementar seus personagens e estudar melhor as regras de combate. Estas sofisticções estão descritas nos capítulos:

Capítulo 3 - Riqueza e Status;

Capítulo 4 - Vantagens;

Capítulo 5 - Desvantagens;

Capítulo 10 - Evolução do Personagem;

Capítulo 13 - Sistema Básico de Combate (*Reler*);

Capítulo 15 - Ferimentos, Doenças e Fadiga (*Reler, desta vez até o fim*).

(Jackson, 1994: V-VI, grifos meus.)

Vale notar que o texto original americano também traz um guia de leitura na coluna lateral da página 6, intitulado “Como Aprender o **GURPS**”. É um texto mais breve, ao fim do qual foi acrescentada uma nota pelo tradutor: “(O leitor iniciante encontrará mais sugestões na pág. V)”, remetendo ao apêndice mencionado. Parece então que o leitor brasileiro estaria menos pronto para ler um título de RPG do que o leitor americano, para o qual bastaria o texto da coluna na página 6. Essa cautela talvez se deva ao fato de *GURPS: Módulo Básico* ter sido uma das primeiras publicações do gênero no país, enquanto fora precedido por muitos outros no mercado americano. Por isso se explicaria o didatismo das “Sugestões” do tradutor, que indicam não apenas uma seleção e ordem de leitura, mas também apontam algumas releituras supostamente importantes para o jogador que quiser se aprimorar.

Introduções desse tipo apontam uma característica importante da leitura de livros de RPG: a não-linearidade. No trecho (2) víamos há pouco: “(...) não leia todos os blocos na ordem numérica. Desse jeito a história não faz o menor sentido”. O exemplo (3) foi retirado de uma publicação que se auto-denomina um “suplemento bimestral”, que mescla aos elementos canônicos do livro algumas formas características dos periódicos. Embora seja aconselhado ao mestre ler todo o texto da matéria antes de começar a jogar, vê-se que não se supõe uma leitura linear e integral da revista, pois se considera preciso alertar para o fato de que há outra matéria mais adiante que pode ser de interesse também: *É aconselhável ler sobre a nova raça criada para esta história, os “Genasis de Metal”, presente na seção miscelânea na pg. 81*. As demais instruções chamam a atenção do leitor para o fato de que nem todas as partes do texto têm a mesma importância ou a mesma função. Vale notar que a presença dessa “lição” no início do texto sugere que os próprios recursos visuais utilizados para demarcar os

diferentes tipos de texto ao longo da matéria – a cor azul e as caixas retangulares – podem não ser suficientes para que o leitor perceba que há tal diferença.

Até mesmo para o leitor experiente, *role-playing gamer* a quem se poderia antever desnecessárias instruções desse tipo, encontramos a cada curva um alerta, um sinal de atenção. O campo que se poderia supor conhecido revela-se, pela força dessas intimações introdutórias, subitamente traiçoeiro.

(5) Aviso aos jogadores: *Castelo Falkenstein* é organizado de uma forma um pouco diferente dos outros RPGs. Ao invés de começar com as Regras, organizamos este livro de forma que você inicia com o mundo em si, da maneira que ele é descrito por nosso herói através de suas histórias e ilustrações. Existem também artigos e colunas laterais sobre o cenário misturados à história para ilustrar e acrescentar fatos interessantes sobre o mundo do *Castelo Falkenstein*. Isso também permite que você mergulhe no mundo sem se distrair com regras e tabelas. A melhor forma de se pensar no Castelo Falkenstein é como num romance que lhe dá a chance de escrever suas próprias continuações.

Mas se você sente realmente necessidade de saber como jogar logo de início, pode pular a história e ir direto ao jogo. As regras encontram-se a partir da pág. 129. Tudo que você precisa para jogar está naquela seção, organizado por tópicos.

(Pondsmith, 1998: 4)

Parece mesmo que esses preâmbulos trazem algo de ritualístico num universo de impressos que apresentam a si mesmos como estando à parte de seus congêneres, de tal maneira que não se poderia começar um livro de regras senão falando sobre as próprias regras de sua leitura. Traço de gênero, estereótipo, seja como for, este repetitivo prolegômeno é o vestibulo em que o recém-chegado é convidado demorar-se, por um instante que seja, sobre um ato que de outra forma poderia realizar inadvertidamente. Mais do que *instruir*, já que há diversos outros recursos utilizados para guiar a leitura, a função desses textos de abertura talvez seja a de fazer soar uma advertência: daí por diante a trajetória do leitor estará posta à sombra de um correto uso do livro e se subordinará ao aviso antecipado de um sentido que caberá a ele localizar. Toda surpresa e divergência corre o risco de neutralizar-se no caldeirão da desobediência, preservando uma margem de autoridade sobre o comentário baseada nas astúcias de uma obra que se mostra desde o início um tanto capciosa. Sob o emblema de uma técnica de leitura, os *role-playing games* se mostram assim bastante avessos à ambigüidade.

2. *Leitura não-linear.* A página do livro de RPG é um espaço sutil, tangido pelas linhas invisíveis de uma repartição cuidadosa cujo alvo é, justamente, um olhar errante. De

praxe o impresso traz tabelas, caixas de texto, notas de rodapé, ilustrações e legendas intercaladas ao corpo principal do texto, algumas vezes funcionando em conjunto com detalhados índices temáticos ou remissivos. Nos livros de *GURPS*, o texto principal ocupa uma faixa correspondente a mais ou menos dois terços da largura da página, enquanto o terço mais externo é ocupado por notas, exemplos, dicas, regras alternativas, tabelas simplificadas e outros textos de caráter acessório (**figura III-1a**). Em *FirstQuest*, as margens externas das páginas também são utilizadas para a inserção de glosas, dentre as quais há um elaborado sistema de sinais visuais cuja função é instruir o leitor iniciante – assim, um grande ponto de exclamação significa que “este é um ponto importante onde o Mestre presta mais atenção”, e o desenho que um pequeno livro aberto iluminado por uma vela quer dizer “leia esta seção para os jogadores” (FirstQuest..., 1995: 4; **figura III-1b**). Ao leitor é possível circular por esses fragmentos fora da ordem pré-estabelecida pela própria seqüência em que aparecem no livro, captando trechos de texto e buscando informações rapidamente, conforme a necessidade ou a vontade exijam.

A página do impresso de RPG é de fato uma avenida repleta de sinalizações e guias para o olhar. Um dos efeitos dessa forma de dispor o escrito é a possibilidade de (re)constituição e organização de alguns sentidos mesmo em uma leitura que mutila a integridade do texto em recortes algo aleatórios. Ao primeiro relance é possível destacar os títulos e subtítulos, geralmente curtos e impressos em letras grandes, o que torna possível julgar rapidamente se a informação buscada está ou não na página. A divisão do texto em segmentos curtos encabeçados por um título em destaque permite que o leitor leia apenas aquilo que deseja, marcando claramente o fim de um assunto e o início de outro. A própria mancha do texto assim segmentado em tópicos e sub-tópicos, se percebida como *imagem*, antecipa-se à leitura e fornece uma previsão de quão extenso é o segmento que se pretende ler, quão perto se está do fim ou quantos outros segmentos ainda faltam até o encerramento de uma seção maior, o que pode influir na determinação do grau de atenção do leitor, na velocidade de sua leitura etc.

Essas estratégias de diagramação podem ser atribuídas ao fato de o livro de RPG ser na maior parte das vezes um livro *para consulta*, nem sempre lido integralmente e, sobretudo, relido inúmeras vezes de forma descontínua e momentânea. A divisão do texto em tópicos relativamente curtos, por exemplo, estaria associada ao uso do índice para guiar a consulta (que muitas vezes precisa ser feita de modo rápido, durante uma partida). Como já vimos no Capítulo II, os índices e sumários de livros de RPG são bastante detalhados e a preocupação com o seu uso surge no prefácio da primeira edição brasileira de *GURPS: Módulo Básico*:

(6) O **GURPS** é um livro de referência, estruturado para que sua utilização pelos jogadores seja a mais eficiente possível. (...) Este efeito é obtido através da estrutura do livro, que agrupa todas as informações por assunto ao invés de dispersá-las, de forma que cada item pode ser localizado e revisto rapidamente dentro do contexto ao qual pertence. Este fato significa também que o **GURPS** não foi feito para ser lido de forma seqüencial.

(Jackson, 1994: v)

Locomover-se através do texto de forma não linear, selecionar segmentos de interesse e descartar outros, reler o que é importante e dispensar o irrelevante, relacionar trechos dispersos ou mesmo lidar com uma apreensão global do modo como o texto está estruturado certamente são operações indicativas de um leitor hábil. Isto algumas vezes leva a afirmar que os *role-playing games* são instrumento de formação de um leitor particularmente crítico, sobretudo se comparados a outros *hobbies* populares. Mas é preciso reconhecer que qualquer texto podese lido dessa maneira e, da forma como o livro de RPG se estrutura, lê-lo assim não é realmente um exercício de crítica textual, mas uma forma de obedecer ao papel que esse tipo de texto destina a seu leitor. É verdade que em muitos casos tratam-se de textos complexos, extensos, de modo que não se poderia prescindir de uma certa desenvoltura para destrinchá-los do modo mais corriqueiro. Mas o limite do seu possível caráter emancipatório está na própria interpelação que líamos há pouco: é que o texto está, desde a sua enunciação, estruturado de tal maneira a amparar o leitor no exercício previsto dessas operações e realizá-las não o leva necessariamente a confrontar o estatuto do escrito.

Para além de uma aposta de compromisso pragmático, portanto, é um traço marcante deste universo a insistente tentativa de capturar a leitura no momento mesmo em que ela ameaça iniciar, seja por meio da recepção que muitos exemplares oferecem ao leitor ingressante, seja pela organização estratégica do lote da página. Minimizar mal-entendidos, evitar interpretações divergentes das regras, facilitar a localização exata de trechos específicos, demarcar o ponto de início e o ponto de chegada de leituras parciais, hierarquizar as unidades que compõem a totalidade do texto são manobras que visam sempre antecipar a valsa do leitor. Em certo sentido, são também uma forma de controle das operações de paráfrase que o leitor pode realizar sobre o texto lido, senão de suas possíveis compreensões, já que esses elementos parecem trabalhar invariavelmente para a constituição do texto de RPG como um texto de sentido unívoco – mesmo que disposto a deixar-se manipular, desmontar e recombinar.

Sob esse ponto de vista, os livros de RPG supõem algo que é comum ao tratamento escolar do texto. Aqui poderíamos contrabalançar o parágrafo anterior com outra colocação: é que, se os livros de RPG não apontam necessariamente para um trabalho de crítica textual, amiúde eles impõem ao leitor um exercício que a escola não poderia dispensar – o de se determinar precisamente o que um texto *diz* e o que um texto *não diz*, ou ainda, as interpretações que ele *não chega a excluir* e as que ele *basta para excluir*. É o que vemos neste excerto da seção de cartas da revista *Dragon Magazine* – o primeiro parágrafo é a pergunta do leitor e o segundo, a resposta do editor:

(7) Se meu personagem estiver sob efeito de uma Pele Rochosa e cair de um abismo, ele sofrerá algum dano? Quantos dos ataques protegidos pela pele Rochosa serão perdidos nesse caso?

A opção final é do Mestre. Tomando o texto da magia literalmente, ele pode dizer que seu personagem sofrerá todo o dano da queda. Se observar o Livro do Jogador, você verá que a Pele Rochosa protege apenas contra ataques. Uma queda não é um ataque. (...) A decisão cabe ao Mestre, mas, de acordo com o texto da magia, o personagem provavelmente sofreria todos os 20d6 de dano.

(Dragon Magazine nº 1, p. 11)⁷⁷

O que há de interessante neste caso e em muitos outros, como se vê, é que em determinados momentos a prática do jogo leva o RPGista a suspender uma certeza e defrontar-se com a letra do texto num trabalho eminentemente epilingüístico⁷⁸. Mais ainda, a existência de revistas, e talvez hoje da internet, favorece não apenas que esse debate se dê numa instância pública, mas também que se veicule por escrito – produzindo um tipo de situação que muitas vezes se tenta recriar em exercícios escolares.

3. *Leitura linear.* Apesar disso, não poderíamos deixar de considerar que mesmo dentro de livros organizados da maneira como vimos é comum haver trechos relativamente extensos que se destinam a uma leitura sobremaneira linear. Sabemos que há títulos de RPG que trazem, por exemplo, contos ou histórias em quadrinhos intercaladas aos trechos que

⁷⁷ Eis o texto a que o editor se refere: “Quando essa magia [Pele Rochosa] é utilizada, ela confere ao receptor uma imunidade quase total a ataques físicos, sejam armas, garras, dentes, projéteis – tanto faz. Mesmo uma *Espada Cortante* não pode afetar uma criatura que esteja sob efeito dessa magia, nem uma pedra lançada por um gigante, nem uma mordida de cobra, etc. Entretanto, ataques mágicos como *Bola de Fogo*, *Dardos Místicos*, *Relâmpago* e similares, funcionam normalmente sobre o receptor. Essa magia bloqueia 1d4 ataques, mais um ataque para cada dois níveis de experiência que o mago que lançou a magia possuía. Por ataque entende-se qualquer ataque sofrido pela criatura, não importando se acertou, nem se foi físico ou mágico. (...)” (Winter e Pickens, 1995a: 208).

⁷⁸ Em oposição a um trabalho metalingüístico, nos termos de Geraldí (1997). Trata-se, portanto, de uma atividade que tem por meta final a compreensão do texto e não a elaboração de um conceituário técnico que o descreva. Nos últimos anos a preocupação com esse tipo de trabalho ganhou terreno, sobretudo por conta da crítica que se vem fazendo ao ensino de gramática.

descrevem regras propriamente ditas, como é o caso dos módulos básicos de *Vampiro*, *Lobisomem* e outros jogos ambientados no *Mundo das Trevas*, ou do “suplemento bimestral” *D20 Saga*. É de praxe que esses interlúdios narrativos mantenham alguma conexão com outros segmentos de texto adjacentes, como as descrições de cenários ou personagens envolvidas numa aventura, cumprindo a função de estofar um jogo com um *background* mais consistente. Assim, por exemplo, a seção “Lendas&Trovas” da revista *D20 Saga* nº 2 traz um conto intitulado “Limberlens do Bosque Oco” (p. 32-35), ao mesmo tempo em que podemos situar o dito bosque em diversos mapas anexados à aventura constante na seção seguinte, bem como podemos ler mais sobre a localidade na seção “Miscelânea”, que descreve diversas paisagens da “região de Vax”. É mesmo provável que um estilo mais linear de leitura acabe atingindo esse material de forma abrangente, convertendo a sucessão de quadros e tabelas pensadas para o uso do mestre, as listas de monstros e localidades organizadas com cautela enciclopédica, no desfrute de um singular romance. Aí estão, pois, todas as formas de desobediência do leitor que não aparecem de forma positiva nas instruções de leitura, mas constituem também uma parte das formas de ler que teríamos de atribuir a essa classe de materiais. É que, embora apresentem a si mesmos como livros de uma ordem especial, ainda assim estes impressos estão sujeitos à intervenção de um leitor muito menos sistemático do que o que anunciam em seus alertas.

(8) E14: É, às vezes eu compro coisa que a gente nem chega a jogar, mas porque é interessante, tem alguns livros que são interessantes só pela própria leitura dele, eu leio só pra ler mesmo porque eu acho legal.

(Entrevista IX)

A proximidade dessa “outra” forma de ler, e talvez uma certa dificuldade em decidir como fazer jus ao livro, isto é, o que é preciso ser feito com ele para se o ter “lido” – esse curioso impasse talvez tenha seu expoente no projeto de um jogador que cria seu próprio mundo ficcional na tentativa de alcançar um RPG isento de regras.

(9) E42: É, ele não tem sistema nenhum, e ele não precisa ser usado como RPG só, ele pode ser lido como um livro, um romance... você usa o sistema que você quiser, e mesmo quando eu fizer, que eu tou começando a trabalhar nas outras coisas, nos sistemas de magia e coisa assim, eu não quero que eles tenham um sistema numérico (e que?) use AD&D, GURPS, D&D, seja lá o que for, que eles fossem mais... mais descritivos, assim (como se fosse?) ritualísticos, e aí você emprega o que você quiser, eu ainda não descobri como é que vai ser direito.

(Entrevista XXV)

Ao lado de uma leitura ideal, portanto, o impresso de RPG parece estar em constante risco de ter suas orientações desobedecidas e converter-se em objeto de uma leitura distensa, acionada menos pelo interesse de um potencial aprendiz dos caminhos do *role-playing* do que pela mais singela curiosidade – uma leitura que em momento algum cogitará desdobrar-se na prática do jogo, nem mesmo num aprendizado mais sistemático, jamais se desdobrará numa consulta posterior e deixará como únicas marcas aquelas que puder imprimir sobre o leitor durante sua única e despreocupada visita.

III.1.2 Usos da imagem

Ilustrações em livros de RPG parecem cumprir um papel importante de mostraço e reconhecimento, concorrendo para determinar as condies em que o leitor se empenhar ou no na leitura. O estilo das capas e figuras que adornam esses impressos pode ser simplesmente atraente, mas no se limita a maravilhar o observador – no primeiro encontro com o olhar, antes de qualquer leitura mais cuidada, a topografia do imaginrio designa uma repartio do pblico: aqui “fantasia medieval”, ali “*punk* gtico”, “*sci-fi*”, “*steampunk*”, “*toon*”, “mang” etc. Se esses estilos no so excludentes, ainda assim parece que seu sulco profundo o suficiente para supormos que um leitor possa escolher um livro apenas por conta das ilustraes e, talvez, de alguns nomes ou termos esparsos.

A ilustrao e os recursos grficos parecem ter ainda outros efeitos. Folhear um livro recm-comprado sem assumir o compromisso de comear a l-lo, passeando por algumas frases soltas e demorando-se sobre vistosos painis e desenhos no apenas uma forma de degustar a nova aquisio, mas j constitui uma primeira experincia de organizao da leitura. Ao mesmo tempo em que nos deleitamos espiando pelas frestas entreabertas da obra que ainda vamos adentrar, sentimos o volume do livro em nossas mos, apreendemos a quantidade de suas pginas e a quantidade de texto disposto em cada pgina, familiarizamos-nos com os formatos e as cores dos tipos, calculamos a proporo entre figuras e texto, a distribuio e as divises do texto, retemos os nomes de alguns captulos ou a silhueta desta e daquela ilustrao, situamos passagens que despertaram nossa curiosidade, marcamos os pontos de que j tnhamos algum conhecimento prvio e assim por diante. De diversas maneiras, esse passear pelo livro uma forma de territorializar a espessura indefinida do que de outra forma no seria mais que um bloco de lminas de papel empilhadas. Conhecer um livro atravs de umas poucas frases ou figuras entrevistas no cinematgrafo do seu folhear

como reter alguns marcos da paisagem de um caminho que percorremos pela primeira vez – e que nunca mais parecerá exatamente o mesmo quando voltarmos a tomá-lo.

A seguir estão dispostas algumas maneiras como a imagem pode se inserir na leitura de um livro de RPG. São formas diferentes como a imagem pode se relacionar com o texto que a rodeia, o que não é a única maneira como ela participa da leitura – o capítulo seguinte será dedicado a explorar, para além disso, o ponto em que a letra se desfaz em espetáculo imaginário para flertar com o *nonsense*. Por ora, não obstante, detenhamo-nos nas funções que as figuras assumem dentro de uma leitura que aponta para o sentido.

1. *Decorar e demonstrar*. É claro que uma das funções que podemos atribuir a esse carnaval de imagens é a de tornar os livros mais bonitos. Além disso, no entanto, a presença mais ou menos “gratuita” de imagens dispersas pelo livro costuma assumir uma função especial no desenrolar da partida: elas podem ser *mostradas* aos jogadores enquanto o mestre narra. Assim, por exemplo, quando as personagens se deparam com uma criatura fantástica, exumam um artefato misterioso ou chegam a um lugar desconhecido, o mestre pode abrir um livro e indicar uma figura ao mesmo tempo em que lhes diz: *isto é o que você estão vendo*. Ele pode mesmo elaborar uma descrição verbal à medida que percorre a figura com seus olhos e aponta certos detalhes. Há figuras que parecem ocorrer nos livros especialmente com esse objetivo – é o caso dos “retratos” que acompanham a menção a certas personagens, ou os desenhos que ilustram, por exemplo, compêndios de monstros e de armas (**figura III-2a e b**). Se o próprio livro não trazer gravuras que satisfaçam as necessidades do momento, é evidente que esse material pode ser obtido em revistas, histórias em quadrinhos, livros de arte, bancos de imagens na internet ou quaisquer outras fontes. Entre os textos e desenhos fornecidos por jogadores constam algumas figuras avulsas que devem ter cumprido essa função (**figura III-2c**).

Desse modo, imagens podem ser mostradas no lugar de certos segmentos que pertenceriam ao texto oral dos participantes do jogo, ou mesmo servir como ponto de partida para a elaboração desse texto se os participantes continuam a narrar enquanto apontam para a figura. Talvez com mais frequência as imagens assumam um valor descritivo – descrever, com efeito, é uma das técnicas nucleares do ofício de *game master*. Mas podem funcionar como uma espécie de apoio da memória para a paráfrase de segmentos textuais já lidos, por exemplo, quando o mestre busca reproduzir a descrição de um cenário e vai se pautando em uma ilustração ou mapa para resgatar detalhes importantes.

Talvez valha a pena considerar que encontraríamos gestos e usos da imagem semelhantes em algumas práticas escolares como as apresentações orais, a confecção de cartazes e os trabalhos de pesquisa enciclopédica. Até mesmo os tipos de figura, neste caso, podem ser semelhantes – mostram-se retratos de personagem históricas, mapas e desenhos ilustrando locais importantes etc. É verdade que esse tipo de exposição também pode ser encontrado em outras circunstâncias que não a escola ou os *role-playing games*, mas o fato de que uma mesma experiência do saber, pautada na monstração como processo de conhecimento, seja compartilhada especificamente aqui e ali certamente será um ponto de apoio para se argumentar sobre o uso de RPGs na escola.

2. *Ilustrar ou exemplificar genericamente o texto circunvizinho.* Virtualmente qualquer imagem presente num livro de RPG pode ser usada da maneira descrita acima. Talvez por isso, a maior parte das ilustrações que ornamentam livros de RPG guarda uma relação bastante frouxa com o texto circunvizinho, contando muito com o trabalho do leitor para estabelecer esse vínculo – é raro, por exemplo, que as ilustrações tenham legendas. Isto evidentemente deixa aberta a porta para que essas associações sejam desfeitas, permitindo que a imagem passe a remeter a outros textos conforme o jogador as recorte e reúna para ilustrar suas próprias aventuras.

À guisa de exemplo, observemos as páginas 42 e 43 de *GURPS: Módulo Básico*. Encontramos um par de gravuras que se tornam visíveis ao mesmo tempo quando se abre o livro. A primeira, na página 42, mostra um grupo de samurais praticando com espadas; a segunda, na página 43, mostra um velho índio ensinando duas crianças a atirar com arco e flecha. As ilustrações remetem vagamente ao texto no entorno: na página 42 abre-se o Capítulo 7, intitulado “Perícias”, que trata justamente das regras para determinar a habilidade de uma personagem, dentre outras coisas, no manejo de instrumentos diversos – como armas. A primeira gravura, onde se vêem samurais praticando, está intercalada a um trecho sob o título “Desenvolvendo Perícias”, que discorre sobre as regras para aquisição ou aperfeiçoamento de uma dada “perícia”. Na coluna de texto à esquerda, os títulos dos tópicos são: “Índice das Perícias”, “Aperfeiçoando suas Perícias” e “Aumento Automático do Nível de Habilidade”. A imagem de guerreiros treinado em conjunto não remete *especificamente* a nenhum trecho do texto em particular, nem depende dele para ser compreendida, mas guarda uma relação de exemplaridade que pode ser resgatada sem grandes atribulações. De maneira semelhante, a segunda gravura, em que se vêem crianças praticando com arco e flecha, está entre um bloco de texto encabeçado pelo título “A Escolha das Perícias Iniciais” e outro

chamado “Pré-requisitos”, o que de algum modo sugere o tema do aprendizado e do início do treino em uma determinada perícia. São portanto figuras que ilustram ou exemplificam o texto circunvizinho de maneira tal que podem ser destacadas do seu contexto e aproveitadas em circunstâncias diversas (**figura III-3**).

3. *Remeter a trechos específicos do texto circunvizinho.* Outras figuras guardam relações um pouco mais específicas com o texto. Isto não impede que sejam usadas da maneira como o jogador desejar, mas pressupõe da parte do leitor o resgate de segmentos particulares do texto das quais realmente depende, de algum modo, a compreensão de ambos – texto e imagem.

Vejamos um exemplo. Na revista *D20 Saga* nº 1 encontramos às páginas 6 e 7, na seção “Confronto”, um artigo intitulado “Proporções & probabilidades”. Na metade inferior da página 7 há uma charge em que se vê um homem musculoso perdendo uma disputa de braço de ferro para uma criatura franzina que acabou de lançar três dados sobre a mesa (**figura III-4**). Essas personagens, e a própria cena em que as vemos, têm correlatos específicos no interior do texto – pelo seu formato peculiar, os dados remetem ao primeiro parágrafo, em que o autor trata do “icosaedro, o dado de 20 faces”; o homem musculoso está nomeado no texto como “anão troncudo e bem forte (For 18, +4 de bônus)” e seu oponente como um “kobold mirrado e desnutrido (For 3, -4 de penalidade)”. Reconhecer as relações entre o desenho e esses termos implica reconhecer outras remissões que nos dão um retrato bastante estreito do destinatário deste artigo – os termos “kobold” e “anão” remetem à descrição das diferentes “raças” de personagens do universo de *Dungeons&Dragons*; as expressões “For” e “penalidade”, com seus respectivos valores, remetem a uma tabela presente no *Livro do Jogador* que já foi reproduzida no capítulo anterior⁷⁹; o próprio traço da charge, enfim, deve chamar à memória uma ciranda de imagens vistas nos livros dessa série, nas quais “anões” e “kobolds” são retratados de uma maneira mais ou menos recorrente.

A seguir o kobold exclama comemorativo enquanto bate o braço do contendor contra a mesa: “Opa! Outro acerto crítico⁸⁰!”. Dois expectadores assistem à cena e um deles comenta: “Acabaram as nossas chances depois que o Ataulfo virou crupiê de cassino...”. O episódio ilustrado funciona, assim, à maneira de *exemplo*, antecipando o assunto geral do artigo – situações absurdas ou cômicas geradas por lances de dados improváveis. Também antecipa de

⁷⁹ Cf. II.1.2.4, B – *Exposição de regras, f. índices, tabelas, planilhas, listas, dado* (14)

⁸⁰ Acertos e falhas críticas são, em geral, jogadas de dados muito difíceis de obter, e representam feitos extraordinários das personagens.

alguma maneira o tom bem-humorado que estará presente em todo o texto e reconstitui um trecho específico do artigo, situado no quarto parágrafo, em que o autor elabora o primeiro exemplo que utilizará para ilustrar sua tese:

(10) A aposta é a seguinte: um anão truncado e bem forte (For 18, +4 de bônus) vai tirar um ‘braço de ferro’ contra um kobold mirrado e desnutrido (For 3, -4 de penalidade). (...) A chance de o anão ganhar com certeza absoluta é de apenas 40%. Não entendeu? Então vamos para os números: o anão tem que tirar 13 ou mais para garantir uma vitória (os valores irão variar entre 17 e 24, por causa do +4), pois o maior resultado do kobold no d20 será 16 (se o anão tirar 12 ou menos é capaz de empatar ou perder do kobold). (...)

(D20 Saga nº 1, p. 6)

Se se pensar que a posição de alguém que escreve uma crítica é sempre um tanto delicada, o uso do humor certamente é uma forma de conquistar o leitor, amenizando o embate com a autoridade impressa e diminuindo o desconforto de se alinhar com uma postura de oposição. Além disso, a possibilidade de ler a *charge* antes do texto e comprometer-se com ela através do riso pode contribuir para que, chegando ao trecho acima, o leitor já tenha acatado o episódio como digno de atenção – será mais difícil desinteressar-se depois de ter sido seduzido pela esprituosidade do ilustrador.

4. *Estabelecer marcos para a memória.* Outro papel desempenhado pelas ilustrações pode ser o de servir como apoio à memória. Nos casos vistos acima, as figuras podem não apenas sugerir ou antecipar uma leitura que está por ser feita, mas também consolidar as impressões de uma leitura já realizada, solidificando-se como égide metonímica de uma interpretação que se fixou no leitor. O vínculo de sugestão ou exemplaridade, nesse sentido, é em si mesmo desnecessário à criação desse tipo de efeito. Particularmente quando lidamos com livros extensos, as ilustrações demarcam pontos de referência mais visíveis e mais rapidamente reconhecíveis do que os títulos e subtítulos internos, balizando o folhear das páginas e facilitando, por exemplo, a localização de trechos específicos pela sua associação a uma imagem (o que é verdadeiro mesmo que a relação seja meramente de contigüidade). De certo modo, para além disso, a memorização da ordem e posição relativa de algumas ilustrações, bem como o apego e a predileção por certas figuras, constitui uma maneira particular de conhecer o livro e fornece marcos para a elaboração de uma geometria motora, uma cartografia livresca na qual as escolhas do leitor fazem surgir pontos de incandescência. Em se tratando, neste caso, de livros que não deixam de ser pensados para a consulta pontual,

bem como para a exibição durante a partida, essa forma de compartimentar sua espessura hostil pode ser um traço importante na rotina de leitura do jogador.

III.1.3 Gestos, tempos e espaços de leitura

A constante apresentação de novidades no mercado dos *role-playing games*, cuja vida editorial se sustém em muito às custas de suplementos e reedições, coloca esse tipo de livro em singular proximidade com impressos de menor permanência como a revista. Vimos mesmo que muitas revistas se assemelham a livros, tanto no tipo de texto que veiculam como na sua forma material. Entre o duradouro representado pelo arquétipo *livresco* e o perecível encarnado no periódico, as formas de composição, os hábitos de consumo e os modos de leitura do RPGista parecem circular com certa facilidade. O caso daquele “suplemento bimestral” intitulado *D20 Saga* é seguramente uma forma de testemunho desse parentesco: “suplemento”, termo normalmente usado em referência a publicações de caráter mais permanente, justapõe-se ao indicador de uma periodicidade serial.

Internamente, a armação diagramática da página do livro de RPG evoca de diversas maneiras a página de revista, já que tanto cá quanto lá parece ser necessário algum cuidado com a distribuição dos espaços e a disposição de elementos de natureza heterogênea no retângulo hermético da folha de papel. Assim como a leitura do periódico se pauta na geometria de títulos ou manchetes, na apreensão de fotos e imagens que antecipam, confirmam ou criam sentidos complementares ao texto (humor, exemplificação, julgamentos ou posições sobre uma determinada notícia), no uso recorrente de índices e, de maneira geral, na movimentação não-linear da leitura, também a leitura do livro de RPG é uma leitura que pode ir e vir, situar num golpe de vista a informação desejada ou ler descomprometidamente trechos ao léu, bem como tornar-se obsoleta após algum tempo pelo surgimento de um título sucedâneo. De fato, uma das estratégias editoriais para a formação de um público comprador de *role-playing games* no país tem sido o lançamento preliminar de livros curtos e baratos, vendidos em livrarias mas também em bancas de jornal, como *FirstQuest* ou *MiniGURPS*. As revistas especializadas em RPG sempre foram, de outra parte, veículo crucial de divulgação de lançamentos, e a leitura de resenhas ou materiais suplementares publicados em periódicos deve ser uma importante forma de manter-se a par das novidades.

(11) Antigamente eu comprava a Dragão Brasil... e comprava a revista em português, que chamava Dungeons and Dragons, pela Abril, ah, só que parou também, né.

(Entrevista X)

Tanto livros quanto revistas são, à sua maneira, objetos colecionáveis. O tempo e o espaço de leitura, no entanto, talvez sejam pontos em que esses dois tipos de impresso ainda se distinguem de maneira decisiva. É que, se supomos que a revista possa ser lida rapidamente, em casa ou à mesa de um café, ler livros de *role-playing game* parece exigir a disponibilidade de um tempo privado. Abaixo um jogador comenta o problema de ler fora de casa:

(12) (...) o que você pode tentar pegar emprestado [títulos de RPG] ali, é, na Gibiteca Henfil, fica ali no Centro Cultural Vergueiro, *mas ali você só pode pegar emprestado e ler ali no dia.*

(Entrevista X)

Uma queixa sobre o desconforto de ler o livro no próprio espaço da gibiteca sugere outras questões que parecem estar sendo levadas em conta. Uma delas é a valorização da posse do livro como objeto de estima, o que será muitas vezes explicitado pelos jogadores. Outra é a pressuposição do impresso de RPG como uma espécie de *vademecum*, fonte de consulta que necessita ser transportada para o local do jogo. Disso decorre que uma leitura como a que faríamos de um romance, de uma biografia ou mesmo de uma obra de dissertação científica não esgota o título de RPG, porque o uso que se supõe apropriado para ele não se esgota no mesmo ponto em que se completa o percurso do livro – não basta partir do começo e chegar ao fim, mas é preciso entrar e sair, retornar, circular, mostrar ou recitar, copiar, guardar. Há que se levar em conta também que a prática dos *role-playing games* não se integraliza no ato de leitura solitária, e um bibliófilo que se dedicasse a estudar todas as publicações dessa área ainda assim dificilmente seria considerado um *role-playing gamer* sem o aval de um círculo de companheiros de jogo. Participar do universo do RPG pressupõe, com efeito, a inserção no evento coletivo da partida, onde de fato continuam a se constituir os sentidos de uma leitura iniciada na solidão da escrivaninha. Neste caso, a presença física do impresso à mesa talvez seja importante não apenas como apoio para a memória, mas também como parâmetro de consenso quando as leituras individuais dos participantes divergirem sobre um determinado ponto⁸¹. Discute-se o uso de uma regra, comenta-se uma ilustração importante, monta-se uma personagem consultando o livro – aí os jogadores selam seus pactos para que qualquer coisa como um *jogo* possa se instituir entre eles. A leitura que se

⁸¹ Ver acima, III.1.1, item 2 – *Leitura não-linear*, dado (7).

encerra no *affair* solitário com o título é apenas para os iniciantes, aqueles que estão tendo suas primeiras impressões e ainda não penetraram no país dos *role-playing gamers*:

(13) Cê poderia ir numa livraria, existem essas livrarias hoje em dia, como a Saraiva e a Siciliano, *que permitem que você sente num lugar e leia*, então eu acho legal *primeiro a pessoa que tá começando agora (...)*.

(Entrevista XII)

Da mesma forma, parece importante que o título seja um objeto portátil e, portanto, tangível. A leitura na tela do computador – que se suporia comum, dado o número de jogadores que falam sobre grandes acervos eletrônicos – oferece o mesmo empecilho apontado na política de empréstimos da gibiteca:

(14) T: Você pega coisa da internet também?

E19: Eu já cheguei a pegar, *mas o problema é que você não pode imprimir o livro, quer dizer, você pode imprimir o livro, mas sai muito caro.*

T: Ah.

E19: Então eu não sei até que ponto compensa isso, *porque não dá pra eu ler... então eu não tenho tempo de ler, eu preciso levar o livro comigo pra poder ler*, então eu acho que não compensa puxar muita coisa.

(Entrevista XIV)

Tudo isso leva a crer, novamente, que o impresso tem seu papel não apenas como “suporte” ou veículo de certos textos, mas como objeto cuja presença é necessária em uma série de momentos que constituem materialmente sua relação com o leitor a quem se destinam. A necessidade dessa presença física, como veremos, tem a ver com o imperativo de posse dos livros e, portanto, concerne às condições de sua circulação e à formação de seus consumidores. É disso que passarei a tratar.

III.2 Modos de ter

A descrição feita até agora deve ter nos mostrado, além de certos *modos de ler* um impresso de RPG, algo sobre como chegam até as mãos seus leitores, aí permanecem ou passam adiante – seus *modos de ter*. Como uma coisa realmente está imbricada na outra, não seria possível pensar no leitor de livros de *role-playing games* sem pensar nas circunstâncias em que lhe é dado manusear esses livros.

III.2.1 Comprar e possuir

1. *Pioneiros*. A compra e a posse devem ser uma questão importante num universo de livros caros, bonitos, robustos, inseridos em séries sempre abertas a novos acréscimos e, por conta disso, fadados a uma derradeira obsolescência que terminará por transformá-los em relíquias ou itens de colecionador⁸².

Possuir livros é certamente uma fonte de prazer, mas a compra não necessariamente o é. Livros de *role-playing game* são em geral bastante caros e a decisão de possuir um pode exigir longos períodos de economia. Noutros casos, a fim de abreviar a espera, o livro será comprado em sociedade e o jogador abdicará da propriedade exclusiva em favor de um usufruto antecipado. Apesar de tantos reveses, não obstante, a vontade de ter um acervo próprio pode ser suficiente para garantir que a compra se realize, mesmo que às custas de alguma estrutura financeira e de uma delicada retenção das urgências de consumo.

(15) Ah, agora dificilmente eu compro porque eu tou (desempregado?)... custa caro, né, é uma fase (desempregado?) tudo mas... geralmente quan(do não é?) uma coisa assim... né, eu compro sim, costume comprar... um por ano, agora, dois... tal, né, porque aí, como tem vários sistemas, você não pode comprar tudo de tudo, senão você não consegue mestrar adequadamente. O ideal é você se especificar numa coisa, tipo, você gosta de... D&D... e comprar só coisa de D&D, ou se curte ah, sei lá, Mago, Vampiro, compra coisa de Mago, só coisa de (incomp.) de Vampiro ou você vai acabar sendo disperso... comprar muita coisa e gastar muito dinheiro com muita coisa você não acaba... nem jogando nem mestrando tudo isso que você compra.

(Entrevista X)

⁸² Com efeito, as feiras de livros usados são comuns e muito disputadas em eventos de RPG.

Racionalizar gastos, selecionar o que é relevante, não comprar mais do que é necessário, não consumir ao sabor de rompantes e caprichos mas obedecer à periodicidade que os orçamentos permitam: a compra, ao que parece, pode ser sentida como qualquer coisa relacionada a certa dose de atribulação ou, no mínimo, à necessidade de que se lhe dê algum pensamento. No limite, a propriedade corre o risco de reverter-se em um mal e tornar-se alvo de uma medida de saneamento brusca:

(16) T: Com quem que cê jogava naquela época?

E42: Com os meus amigos da escola, oitava série, assim.

T: Cê jogava com a mesma turma assim, jogava Magic, RPG?

E42: Isso, era a mesma turma.

T: E eles, eles jogaram fora também ou...?

E42: Não, eles até hoje querem me bater por causa disso [riso]... Por ter queimado as minhas cartas, *por que cê não deu pra mim, seu idiota?*

T: (Riso) Cê queimou o negócio?

E42: Eu queimei, mas justamente porque eu não queria dar pra ninguém aquilo lá, que eu achava que aquilo tava... era um negócio ruim. (...) Eu queria acabar com aquilo, não queria vender pra ninguém, nada, porque o Magic eu achei que não me trouxe nada de bom, sabe? Era só um monte de dinheiro e tempo que eu tava jogando fora com um jogo. O RPG eu me arrependo de ter queimado os livros daquele jeito que eu queimei, mas foi meio que na mesma leva, tava tudo junto.

T: Cê tacou fogo mesmo no negócio, cê pôs num balde...

E42: Taquei fogo...

T: Estilo filme assim, pôs num balde...

E42: É, pus num baldão de ferro assim, taquei fogo.

(Entrevista XXVI)

A partir de certo momento, ao que parece, a compra repetida de livros coloca o sujeito em uma posição tal que é preciso não apenas purgar-se dos efeitos nocivos de tamanhas aquisições como de fato cumpre quebrar a cadeia da propriedade e evitar que o seu mal se alastre. Se ainda assim há quem esteja disposto a embarcar nessa jornada, isso leva a crer que comprar e possuir envolvem qualquer percurso do sujeito que não tange apenas as suas decisões individuais – teríamos de pensá-lo, então, frente ao que a história desses livros depositou sobre aquele que em dado instante se flagra como seu leitor.

Poderíamos supor que de início a compra tenha sido condição virtualmente necessária para que houvesse acesso aos *role-playing games*. Durante os anos 1980 e mesmo ao longo da década posterior, na ausência ou escassez de edições brasileiras, a única forma de conseguir

pôr as mãos em um livro desse tipo seria comprando-o pessoalmente no exterior, encomendando-o através de um viajante ou conhecendo quem os possuísse.

(17) Eu comprei [meu primeiro livro de RPG] aqui mas era um cara que trazia importado, era/ tinha uma banca dentro da Unicamp e o cara vendia lá dentro, e daí eu comprei lá. Depois é que eu fui descobrir que tinha aqui... loja aqui que trazia coisa importada.

(Entrevista IX)

Enquanto os impressos de RPG circulam no âmbito estreito de uns poucos negociadores, conhecer os *role-playing games* é portanto algo condicionado a circunstâncias bastante estreitas. Boa parte dos viajantes ou livreiros responsáveis pela importação de pequenas levas de material parecem ter se concentrado nas grandes cidades, e o dado acima sugere que o ambiente universitário pode ter sido um local de inserção privilegiado. De fato, a primeira convenção anual do gênero a se realizar no país foi a USPCON, sediada na Universidade de São Paulo, que teve início em 1991 e durou pelo menos até 1995 – quando foi palco do lançamento de *Arkanun*. Essa janela de acesso especificamente localizada deve ter imprimido uma das marcas que permaneceria no discurso do *role-playing gamer*, a saber, o fato de o RPG ter-se constituído, ao menos no princípio, como uma prática confinada às cercanias de uma série de dispositivos escolares.

A importação em pequena escala, realizada informalmente, algumas vezes ao custo de delicadas manobras de evasão alfandegária, parece ter ditado o tom desses primeiros momentos da circulação de livros de RPG no Brasil. Ao lado da quantidade relativamente pequena de exemplares que chegaram na bagagem de viajantes ocasionais, estudantes intercambistas ou visitantes estrangeiros (e que ainda não de repousar em alguma estante, se escaparam à eventual incineração), seria praticamente impossível dispor de uma quantificação confiável do volume de unidades que transpuseram fronteiras durante esse período. Essas formas de traslado a varejo constituíram, todavia, um nicho marcante na trajetória de alguns jogadores individuais que, no decorrer dos anos, tornar-se-iam livreiros de maior porte, algumas vezes chegando a abrir suas próprias livrarias e convertendo pouco a pouco um modo de circulação essencialmente anônimo, algumas vezes realmente ilegal, num mercado de grande porte e ao menos um pouco mais observante à legislação.

(18) E43: Arcano, Adriano que montou Arcano, na verdade, a história é assim, Adriano, ele foi o integrante principal do nosso grupo de RPG quando tinha dos dezenove anos de idade, ele era o mestre, (...) enfim, ele foi pra Marília, pra fazer biblioteconomia, junto com Anderson daqui da: biblioteca da...

da FFLCH, são bons amigos... ele foi lá, fez biblioteconomia, levantou uma associação própria, fez a mesma coisa que eu fiz em Mogi Mirim, Mogi Guaçu, e Itapira, e Estiva, só que ele fez em Marília e região, ele fez UNESP, biblioteconomia de UNESP, e então ele conseguiu apanhar todo mundo que tinha panelinha lá e montou uma associação só dele, em nome dele, e foi uma... uma coisa... nossa, eu não imaginava que qualquer um de nós faria uma coisa tão grandiosa como ele conseguiu fazer, e quase abriu uma loja, só que ele terminou o curso dele... e decidiu voltar pra casa, em Mogi Guaçu.... e montou a loja Tiamat, porque não tinha mais nada... pra fazer, só tava à toa, então (riso) (fazer?) um sonho... realizar... aí ele montou com o outro amigo da gente também integrante que cedia a casa, o (incomp.), aí eles entraram financeiramente no negócio

(...)

E43: (...) aí então com o serviço dos três, conseguiu render, rendeu dinheiro suficiente pra montar um negócio, então a loja sobrevivia só disso, da renda dos três, acho que dava mil e quinhentos reais por mês, de entrada, agora... de saída, né, de lucro, dava mil quinhentos reais, apenas, e era tudo Mage Knight não era material de RPG, então eles foram comprando todas as coisas da Devir, conseguiram se oficiali..., né, se tornar uma loja de verdade, e com toda a burocracia, ainda assim não conseguiram dar dinheiro, aí trinta por cento de desconto da Devir e tudo de mais.

(Entrevista XXVII)

O incremento na movimentação desses impressos é sugerido pela aparição, já nos anos 1990, de anúncios e catálogos de importadores em revistas especializadas no assunto, por vezes em vizinhança aos chamamentos de livrarias que vendiam edições nacionais. Mesmo estas últimas, de uma forma ou de outra, freqüentemente ofereciam também um sortimento de itens estrangeiros. Num tempo anterior à difusão da internet e dos grandes sites de vendas de novos e usados, era comum esses anúncios acompanharem volantes destacáveis, indicando que desde então boa parte do trânsito desses impressos se efetuava pelas vias postais (**figura III-5**).

Outrossim, o domínio da língua inglesa é também um pré-requisito para o usufruto de títulos estrangeiros, vindos em sua maior parte dos Estados Unidos – berço dos *role-playing games*. O próprio desejo de dominar uma língua estrangeira pode ser o motivo inicial de uma viagem da qual resulta, no retorno, a vinda de um impresso de RPG. O mesmo motivo poderia fornecer um importante incentivo para a compra de livros em língua estrangeira enquanto se está em outro país – é preciso garantir que não se perca contato com o idioma uma vez de volta à terra natal. Dessa forma, o jogador de RPG brasileiro teria inscrito em sua formação, desde o princípio, um elemento que não poderíamos reputar ao jogador estadunidense, qual seja, o fato de a prática do jogo poder estar intimamente associada a uma experiência de aprendizado e, por conseguinte, de *estudo*.

(19) (...) eu comprei um livro de D&D: antigo chamado... (incomp.) Enciclopaedia, meu inglês não era muito bom não mas... mas... a gente vai acabando aprendendo um pouco de inglês... ah... na época o mercado não tinha tantos livros em português assim a gente vai acabando... assimilando um pouco de inglês, os termos, tudo, a gente vai assimilando.

(Entrevista X)

(20) T: Qual que foi o primeiro livro que você comprou?

E14: O Players' Handbook do Dungeons&Dragons, em inglês. O meu inglês até não era muito bom, até ajudou pra caramba porque eu fui forçando a ler, a ler, a ler...

(Entrevista IX)

A memória dessa experiência certamente reverberará mais tarde, quando começar a se difundir a idéia de que através dos *role-playing games* aprende-se alguma coisa. De toda forma, a era dos títulos em inglês estaria fadada a minguar à medida que o número de edições brasileiras aumentasse e a sua distribuição pouco a pouco vencesse as barreiras das lojas especializadas, atingindo as grandes redes de livrarias e as bancas de jornal (com o que viriam também novidades na forma dos livros). No decorrer da década de 1990, com efeito, os impressos de RPG tornar-se-iam mais comuns, permitindo a leitores que não liam em inglês nem podiam comprar livros importados ou trazê-los de fora transformar-se igualmente em *role-playing gamers*. A ampliação do público e a acolhida de jogadores provenientes de outros contextos sociais não parece ter passado despercebida, suscitando a elaboração de algumas demarcações identitárias como aquela entre “gerações” de jogadores a quem se reputam compromissos distintos com a prática do jogo. Do mesmo modo, a multiplicação das edições nacionais e a importação em maior escala fazem com que a condição de ser RPGista sem ter livros, ou mesmo sem ler livros, passe a ser encarada como cada vez mais marginal, dando margem à construção do protótipo de bom jogador como aquele que possui uma coleção particular, está a par das modificações mais recentes nos sistemas de regras ou cenários de jogo, e, extensivamente, tem à mão diversas fontes (literárias, científicas) para compor suas aventuras. Ter cópias em xerox ou depender do empréstimo para poder ler um título tornam-se más práticas, ao mesmo tempo em que as boas práticas continuam a ser ditadas por um fato sócio-econômico: “agora dificilmente eu compro porque eu tou desempregado, custa caro, né (...)” (15).

Dessa forma, parece que o aumento da circulação dos títulos de RPG no mercado brasileiro não pode ser descrito como um simples processo de difusão, pois envolve, como

propôs Chartier, uma “tensão sempre a ser produzida entre, por um lado, a constituição de uma distinção pela diferença e, por outro, a sua apropriação pela imitação social ou pela imposição aculturante” (1988: 223). Sob esse prisma, a formação de um mercado nacional de livros de RPG está em estreita correlação com a formação de uma comunidade brasileira de *role-playing gamers*, e o nó que articula essas duas dimensões do mesmo acontecimento é certamente o de um discurso no qual a própria condição do sujeito está atrelada à elaboração de significados para a *compra* e o *consumo*: sendo relativamente fácil encontrar livros dessa natureza, surgem linhas divisoras para distinguir os que podem tê-los e os que não podem, os que têm acesso ilimitado a seus próprios livros e os que lêem apenas trechos de segunda mão em cópias sem qualidade. Enfim, no limite se fortalece a idéia de que comprar esses livros não leva simplesmente à *posse*, mas à participação em uma cultura comunitária que fervilha nos pontos de encontro dos jogadores, nos grandes salões e feiras de RPG, nas revistas e fanzines, na internet.

2. *Captação de iniciantes.* A pressuposição da posse, e portanto da compra, é talvez o primeiro fator determinante para que essas obras tenham surgido no país. Uma das principais preocupações nos primeiros momentos da formação de um mercado de impressos de RPG, com efeito, deve ter sido formar uma comunidade de jogadores de RPG, porque apenas assim se garantiria a manutenção do seu papel como compradores de livros. Neste ponto terá surgido uma personagem prototípica no imaginário do *role-playing gamer*: o jogador isolado, aquele que comprou um livro atraído pelo aspecto seu instigante, empenhou-se na empresa solitária de lê-lo e no entanto jamais conseguiu progredir além desse ponto por não ter encontrado parceiros com quem pôr em prática as instruções do jogo. Esta figura, muito presente em escritos de RPGistas, talvez tenha sido e ainda seja um dos principais canais de intermédio entre o discurso centrípeta do *role-playing gamer* e a exterioridade de um mundo imaginariamente desavisado acerca dos RPGs. Parece mesmo que um dos aspectos dessa identidade do RPGista é a sensação de estar em um constante diálogo com a multidão dos não-RPGistas, no centro de um vasto anel de estranheza perante o qual é necessário dizer alguma coisa. Durante algum tempo, sobretudo nos anos 1990, uma das formas que esse diálogo tomou foi a da captação de iniciantes, já que naquela época eram provavelmente menos numerosos os jogadores e mais dispersos os grupos, além do que teria interessado às editoras garantir a venda de suas tiragens e expandir o público desse tipo de material. De certa forma, podemos pensar que a proposição de materiais didáticos e paradidáticos inspirados em jogos de RPG constitui um prolongamento contemporâneo dessa constante disposição para

freqüentar as orlas do discurso e dirigir-se incessantemente às fileiras de semblantes que se alinham do lado de lá. Isso não quer dizer que o RPGista continue disposto a angariar novos companheiros ou a “esclarecer” aquilo mesmo que o faz ser RPGista, mas também significa que este sujeito está disposto a uma constante verificação de que a borda sobre a qual ele se locomove, esta cerca sobre a qual conversa com seus incautos vizinhos, *ainda se encontra lá*.

O jogador isolado é, então, o avatar dessa estrutura discursiva que defende sua própria existência enquanto um discurso específico. Uma narrativa de “ingresso” dessa ordem é o que legitima o pleito por ao menos uma subjetividade – será necessário, em outras palavras, elaborar uma figura dessa natureza, um adamita entre o dentro e o fora, o antes e o depois, como evidência de que ali de fato cruzamos um meridiano imaginário e os que estão do lado de “dentro”, no tempo “depois”, realmente são qualquer coisa em oposição aos que ficaram do lado de “fora” ou no tempo de “antes”.

De toda forma, podemos imaginar que aquele jogador isolado, em sua frustração por não ter conseguido nada além de *ler* um livro de RPG, dificilmente voltaria a investir grandes somas de dinheiro na compra de outro título. No meio da travessia, poderia dar meia volta e abandonar o livro à poeira de uma estante, o que representaria a perda de um comprador, mas também, como vimos, transformado em narrativa, ajudaria a compor um dos pares mínimos que sustentam a figura do RPGista em seu próprio tronco na genealogia dos leitores. Por outro lado, este jogador certamente poderia procurar entrar em contato com outros *role-playing gamers* e tirar algum proveito do investimento já feito no primeiro livro, formando seu próprio círculo de companheiros de jogo – e para isso estavam ali as revistas especializadas em RPG.

Sabemos que nessas revistas quase sempre se encontram artigos direcionados ao iniciante com palavras de estímulo e sugestões variadas, bem como anúncios classificados através dos quais deve ter sido possível encontrar outros jogadores interessados em aprender a jogar, estabelecendo assim redes de contato vitais para que o RPG se fixasse como uma prática autopropulsionada (num momento em que a internet, por exemplo, ainda não era tão difundida). Além disso, encontraremos propagandas e catálogos de livrarias e importadoras, garantindo uma via de acesso a materiais (não apenas livros, mas também dados, miniaturas, tabuleiros etc.) que, num momento inicial, não teriam sido tão fáceis de localizar.

Em se tratando de artigos endereçados ao novato, eis o que temos no primeiro número da revista *Dragon/Dragão Brasil*, publicada em 1994. O texto intitula-se “*O passo decisivo*” e prossegue com o subtítulo “*Tornar-se um legítimo RPGista é mais fácil do que você pensa*.”

Só depende do primeiro passo”. O artigo dirige-se a um leitor que supostamente se deparou com dificuldades na tentativa de aprender a jogar RPG, antecipando assim uma das possíveis razões da compra da revista, e apresenta algumas instruções no estilo “passo-a-passo”. A primeira delas é esta:

- (21) Compre um jogo (sozinho ou com um grupo de amigos), estude o manual de regras e reúna os amigos à volta de uma mesa para a primeira partida. (...)

(Dragon nº 1: 6)

O texto também lança um alerta ao leitor, prevendo a possibilidade de uma experiência desagradável que, à sua maneira, novamente aponta para o traçado de uma fronteira entre iniciados e neófitos – sobre isso teríamos de retomar igualmente a ocorrência da palavra “legítimo” no subtítulo que anuncia o texto⁸³.

- (22) Uma forma totalmente errada de começar a jogar é quando você resolve visitar os *points* – shoppings ou livrarias onde vários grupos se reúnem nos finais de semana para suas partidas de RPG. Pedir para participar de um grupo desses é um grande erro: a partida só flui bem quando os jogadores conhecem as regras (que geralmente não podem ser ensinadas em poucos minutos). Você só vai atrapalhar tudo ou se sentir “jogado pra escanteio”.

(idem)

Tendo em vista que a própria diversidade de materiais disponíveis para compra possa atuar como fator de retardo ou demorão da compra, o texto prossegue listando os títulos já lançados no país e comentando-os brevemente. A experiência com o idioma estrangeiro é um dos primeiros elementos a comparecer como divisor dos papéis de iniciante e *expert*.

- (23) A princípio, você deve descartar os jogos que não têm versões em língua portuguesa, a não ser que o seu grupo domine o inglês, por exemplo. Começando pelos mais fáceis de aprender, temos: **Classic Dungeon** e **Dragon Quest**, ambos da Grow; **Aventuras Fantásticas** e **Dungeoneer**, da Marques Saraiva; e, é claro, o famoso **Hero Quest**, da Estrela. (...)

Os títulos a seguir exigem um pouco mais de tempo e paciência para você aprender, mas em compensação, poderão cativá-lo para sempre. São eles: **Dungeons&Dragons**, da Grow, o mais clássico

⁸³ Isso não quer dizer que não haja de fato uma experiência e um tipo de conhecimento, ao menos sobre o próprio universo dos *role-playing games*, capaz de distinguir aqueles que estão inseridos em uma “comunidade discursiva” voltada sobre este signo e os recém-chegados. Parece, mesmo assim, que a partir do momento que se transforma essa experiência num tema, o que está em jogo é sobretudo uma demarcação imaginária cuja função é apontar um limite também para aqueles que não o ultrapassaram nem estão empenhados na constante elaboração de sua manutenção.

dos RPGs; **GURPS**, da Devir, que dispõe de livros suplementares para enriquecer o jogo e **Vampiro: a máscara**, também da Devir, um RPG de terror, mais apropriado para adultos. Se você deseja prestigiar o produto nacional, já existem três RPGs totalmente criados no Brasil: **Tagmar**; **O Desafio dos Bandeirantes** e **Demos Corporation**. Como você pode ver, opções não faltam, agora é só começar a aventura!

(idem)

Vale notar que desde aí já está presente uma preocupação em distinguir materiais mais “fáceis”, profanáveis pela inabilidade dos principiantes, daqueles que constituiriam o *hardcore* da experiência RPGística e por isso precisariam ser abordados com maior cautela. O que é notável a esse respeito é que o projeto de escolarização tenha incidido justamente sobre estes materiais “fáceis” enquanto os livros do núcleo duro continuaram seguindo o seu próprio curso, e que as noções de “fácil” e “iniciante” tenham se fundido com a de “escolar”, de tal modo que a figura do professor abocanhasse ao menos uma parte do território antes pertencente a um novato genérico no rol de interlocutores desse *role-playing gamer* experiente⁸⁴.

Mas retornemos ao nosso exemplo. Como vimos, a *decisão* por comprar um livro é apresentada aqui como primeiro passo na caminhada do jogador de RPG, antes mesmo de qualquer contato com os jogadores mais “experientes”. A melhor forma de aprender é em casa, ao lado de amigos que também sejam principiantes, de posse dos próprios livros para não “atrapalhar” os outros. A possibilidade de aprender a jogar com pessoas que já praticam RPG, embora saibamos ser ainda uma ampla via de chegada de novos jogadores, surge aqui como atitude desaconselhável – com o que não podemos deixar de considerar que leva ao adiamento da compra do primeiro livro. Ora, o artigo em questão encontra-se numa página que fica à esquerda do leitor quando a revista é aberta. A página contrária, à sua direita, é integralmente ocupada por um anúncio da livraria Forbidden Planet no qual podemos ver um amplo catálogo de títulos à venda, alguns acrescidos de fotografias, além do endereço da loja e de duas filiais, um número de telefone e um formulário para pedido de compra de livros por correio. Cumpre notar que o catálogo de títulos corresponde exatamente à lista de jogos apresentados no artigo como sugestões ao iniciante (**figura III-6**). A situação será a mesma nos números subseqüentes da revista *Dragon*. No mês seguinte, por exemplo, o título da mesma sessão será “*Aventuras-solo: a iniciação ideal*”, acrescido do subtítulo “*A maneira mais fácil de ingressar no mundo do RPG podem ser os livros-jogos*”. Desta vez o texto

⁸⁴ Cf. Capítulo V.2.6.

aparecerá intercalado à reprodução da capa de um livro, que ocupa cerca de um quarto do espaço da página, na porção inferior à direita, e é mencionado no decorrer do artigo:

(24) O trecho acima foi extraído do livro *O templo do terror*, da série *Aventuras Fantásticas*, editada no Brasil pela Marques Saraiva.

Da mesma forma, há novas indicações de títulos recomendados para o jogador iniciante.

(25) O destaque vai para as séries **Aventuras Fantásticas**, **Lobo Solitário**, **Livros-Jogos** e **Mistérios de Sherlock Holmes**. Escolha o que mais lhe agradar, e vá em frente!

O catálogo à direita é novamente da livraria Forbidden Planet e continua mostrando os principais títulos do mercado nacional, mas agora está acrescido de um quadro na coluna mais à esquerda com uma pequena relação de livros importados e outro, na coluna central, com uma extensa lista de livros do tipo aventura-solo. O título que encabeça o quadro, “LIVROS JOGOS PARA AVENTURAS-SOLO EM PORTUGUÊS”, retoma duas expressões utilizadas também no título e subtítulo do artigo, “aventuras-solo” e “livros jogos”, e é seguido, na linha de baixo, por um cabeçalho em que se lê “Editora Marquês-Saraiva [sic] (**Série Aventuras Fantásticas**)”, no qual dois outros elementos presentes no texto à esquerda, o nome da coleção (em destaque) e da editora, são retomados. Segue a lista dos títulos, dentre os quais não deixaremos de encontrar *O templo do terror*. Ora, pelo mais elementar princípio de coesão textual, o retorno de termos introduzidos no texto da página à esquerda, se proposital ou não, tece os primeiros fios pelos quais o leitor pode começar a concatenar uma compreensão sincrética daquilo que um discurso lhe diz um pouco mais além das repartições normalmente imaginadas como correspondentes aos “gêneros discursivos”.

O balanço que podemos fazer a essa altura do campeonato é que o mercado de impressos de RPG parece ter ao menos se empenhado em reforçar a idéia de que a posse dos materiais necessários para o jogo é um traço caracterizador do “legítimo” *role-playing gamer*. Mas seria inviável deduzir que o arranjo estratégico dos espaços da revista, postulado a partir de uma posição a que poderíamos atribuir o interesse comercial na formação de compradores, constitua uma posição separada ou oposta àquela ocupada pelos praticantes de RPG. Autores e editores de revistas, livreiros e importadores são também, na maioria destes casos, *role-playing gamers*, e assim sendo não conseguiríamos fazer corresponder concretamente a uma

geometria de organizações estratégicas e usos táticos dois conjuntos distintos de indivíduos. De outra parte, não imaginaremos que o colecionador de livros de RPG, especialmente aquele que está inserido (ou nutre o desejo de inserir-se) na produção editorial como articulista, ilustrador, tradutor, autor de jogos etc., vislumbre no prospecto de uma coqueluche RPGística tão somente a chance de engordar sua lista de colegas de *hobby* sem que lhe ocorram, ao mesmo tempo, todas as possibilidades aí embutidas de expansão das oportunidades de trabalho, aumento de suas fontes de renda ou, num escopo mais imediato, a simples manutenção de um vínculo empregatício que se veria ameaçado com a extinção dos jogos nacionais.

3. *O fetiche do livro*. As formas de *ler* o impresso de RPG, desse modo, parecem ter se formado em um contexto no qual sempre estiveram ligadas à idéia de *possuir* impressos de RPG. Sobre este ponto, Andréa Pavão já observava a maneira como jogadores valorizam o livro enquanto objeto de uma espécie de ostentação pública:

(26) Paulo disse em entrevista, enquanto me fazia observar aqueles que passavam pelo vasto galpão onde realizou-se o Encontro Internacional de RPG, que os meninos da terceira geração de RPG têm uma relação de fetiche em relação aos livros. E, assim, vi como desfilavam orgulhosos alguns jogadores com livros debaixo do braço como um distintivo: ‘Está vendo – disse Paulo – esses são mestres de RPG’.

(Pavão, 2000: 138)

É duvidoso que um comentário como este realmente diga respeito a uma “geração” de jogadores em particular, como pondera a própria autora. De toda forma, resta a sensação de que nos deparamos com uma maneira de apegar-se ao livro que excede sua leitura em sentido estrito e o toma diretamente como objeto palpável, bem material. Essa forma de vivenciar a compra de um livro é certamente uma contrapartida importante para a política editorial de esmero com que tais impressos são normalmente produzidos a despeito de um provável aumento em seu preço. Não deverá nos surpreender, por conseguinte, o fato de encontrarmos nos próprios livros inúmeras elaborações da idéia da compra como modo adequado de tornar-se jogador de RPG. A título de exemplo: a impossibilidade, ou ao menos a impropriedade de se jogar sem a consulta aos livros, será repetidamente postulada de forma explícita:

(27) O poder de criar mundos, controlar divindades e dragões e liderar nações inteiras está em suas mãos. Você é o mestre final do jogo – das regras, do cenário, da ação e finalmente, da diversão. É uma grande dose de poder. Use-a sabiamente; **esse livro mostrará como.**

(Cook et al., 2001: 6, negritos meus)

O fragmento acima está estampado na contracapa do *Livro do Mestre* da terceira edição de *Dungeons&Dragons*, de modo que provavelmente será um dos primeiros textos a ser lido pelo potencial comprador que manuseia o volume na livraria. Ao contrário da idéia de que “para participar do jogo bastavam um roteiro da aventura, lápis, papel e alguns dados”⁸⁵, parece que o texto acima exemplifica uma tentativa de legitimar a dependência do jogador em relação ao livro. Como se vê, é-lhe negada a possibilidade de tornar-se mestre sem antes ter o *Livro do Mestre*. Alguma coisa semelhante será encontrada no prefácio do módulo básico de *GURPS*, a despeito da sua proposta de ser um sistema de regras genérico e, por isso, instrumental para o exercício da criatividade dos jogadores:

(28) Suponha que você é um jogador de **GURPS**. Você está numa loja que vende jogos e encontra um suplemento muito interessante de um outro jogo publicado por uma outra editora.

E daí?

O sistema **GURPS** coloca tudo numa linguagem fácil e em números simples. (...) Isso é o que o torna genérico e, também, fácil de adaptar. Se você encontrar um suplemento interessante de um outro jogo, vá em frente e compre-o. Ele poderá ser usado como um livro de referência para o **GURPS**.”

(Jackson, 1994: 7)

A despeito do desprendimento manifesto no primeiro parágrafo, cujo *coup-de-grâce* é um desdenhoso “e daí?”, temos de notar que o ato da compra continua sendo postulado como gesto prototípico do *role-playing gamer* – “vá em frente e compre-o”. Do mesmo modo, é *GURPS* que põe tudo em uma “linguagem fácil” e “números simples”, não o jogador, o que mantém abertas as portas para a vinda de uma série de suplementos que preencherão precisamente os vazios escavados em torno de um sistema que desde o início se postula genérico. Apresentando-se dessa maneira generosa, ademais, o lançamento (pelo menos nos EUA, em que surgiu num mercado já maduro) pode dispersar os receios do comprador para quem a compra de um livro novo poderia significar gastos futuros com outros produtos da mesma série – abrindo a possibilidade de autofagizar o acervo que ele já possui e evitando um fator de desistência inicial.

Observemos agora este trecho de *Vampiro: a Máscara*:

⁸⁵ A frase provém de um artigo de Simão de Miranda, *Aula em RPG: aventura fascinante*, disponível em <http://www.persocom.com.br/simao/>, consulta em 09/06/03.

(29) Uma das razões que atrai as pessoas aos jogos de representação é a capacidade poder empregar [sic] a livre iniciativa e ver os resultados de seu uso ativo. Eles decidem fazer alguma coisa e quase imediatamente obtêm os resultados; ao contrário do mundo real, no qual é fácil sentir-se uma pequena engrenagem numa máquina muito grande (...)

A maioria dos suplementos que publicamos são muito mais lineares do que você vai querer que os seus sejam. Embora nossa intenção seja oferecer o máximo de liberdade para que um personagem tome decisões, a natureza da besta (i.e., o tamanho limitado do livro) proíbe-nos de delinear um espectro abrangente de conclusões e tramas. Esta é uma fraqueza que você não irá querer repetir em suas próprias histórias, e mesmo quando usar um suplemento, permita aos jogadores de saíam um pouco dos trilhos e explorem suas próprias alternativas para a trama básica.

(Hagen, 1994: 62)

As boas-vindas começam, neste caso, com uma efusiva parabenização do jogador – que provavelmente já comprou o livro, uma vez que o fragmento acima não se encontra no exterior ou no prefácio, mas em uma página já bastante avançada no interior do volume. Eis que o leitor depara-se com o reconhecimento de sua própria “livre iniciativa” num mundo comparável a uma máquina. Como o segmento anterior, também aqui há um conselho explícito para que o narrador não se apóie exclusiva ou cegamente nos lançamentos de mercado, inventando suas próprias crônicas ou permitindo-se “sair dos trilhos” quando usar um suplemento comprado. Pede-se mesmo do leitor que faça um trabalho melhor que o dos editores, cuja “fraqueza” não deveria ser repetida “mesmo quando usar um suplemento”. Tamanha modéstia é evidentemente lisonjeira a quem cabe lisonjear: “ser livre” é uma idéia atraente o bastante para que se queira comprá-la, e é claro que ninguém se sentiria satisfeito em gastar dinheiro com qualquer coisa que afirmasse o próprio desperdício de se pagar por ela. O que deve ser verdadeiramente instigante, portanto, é o fato de que a asserção nítida da auto-suficiência do jogador de RPG convive placidamente com a proliferação de suplementos e livros acessórios dos quais ele supostamente não precisaria. Parece então que esses enunciados estão atados de tal maneira que acabam por afirmar que *é preciso comprar novos livros para que se possa continuar exercitando essa liberdade intimamente associada ao que esses livros veiculam*. Não deve causar estranhamento que as editoras apostem não apenas em elaborar um imperativo de consumo, mas também em instaurar os limites da permanência do seu produto no limiar das possibilidades de veicular novos produtos que venham a substituí-lo. Isso lhes confere uma posição dentro dos discursos sobre a modernidade que delicadamente produzem certas normas de consumo, como aponta Barzotto – é que “(...) ser moderno implica uma disposição a incorporar objetos e valores apresentados como novos”

(1998: 217), bem como, ao que tudo indica, a necessidade de crer que o fazemos pelo exercício de escolhas.

Disso tudo poderíamos inferir, portanto, que o que está à venda nesse mercado, o que se busca comprar, não é só o livro ou aquilo que ele porta, mas o ato mesmo de virar a página, o minuto de reclusão para a leitura. Parece haver mesmo uma intensa valorização de certos *indícios* ligados a uma forma de imaginar o que seja uma vida perto dos livros. Comprar um manual de RPG não deixa de ser comprar a possibilidade de tornar-se, através dele, um leitor. Isto certamente vale alguns trocados. Se este for mesmo o caso, contudo, é mister questionar o quanto a leitura de impressos de RPG realmente está vinculada ao acesso às letras, como normalmente se argumenta, ou ainda em que medida, inversamente, decorre de uma já-inserção do sujeito em um terreno em que estão dadas as condições para que seu desejo se alinhe com um *habitus*.

Teríamos de considerar, por exemplo, a possibilidade de que tornar-se leitor de livros de RPG atue não como forma de abertura para os saguões da tradição literária, mas justamente como um fechamento do leitor sobre uma seqüência interminável de leituras semelhantes. De certa forma, essa tensão fica sugerida quando lemos, no site de uma editora brasileira, o perfil de um autor tal como o que segue:

(30) Considerado um dos mais importantes autores nacionais no gênero, escreve livros de RPG desde 1992.

Conhece mitologia clássica e comparada como poucos no Brasil e utiliza sua pesquisa para criar universos vastos e complexos para uso em Role Playing Games. Autor de TREVAS, ARKANUN, ANJOS, DEMÔNIOS e outros livros que são referência no mercado de RPG.

(<http://www.daemon.com.br/colab.asp>, consulta em 07/04/07)

Parece então que, por um lado, a prática de *role-playing games* é suscetível de associar-se a outros interesses mais “sérios”, como o estudo da mitologia, e levar a uma escrita que passaria a alimentar, por sua vez, o desejo por levar adiante as leituras externas à prática do RPG. Por outro lado, é também um fator restrigente o fato de que tudo quanto um leitor leia seja lido com um único objetivo e a propósito de integrar um mesmo saber já estruturado – digamos, as maneiras pelas quais se criam “universos vastos e complexos para uso em RPGs”. Mas o fato é que não sabemos sequer em que medida a inserção de um sujeito no mundo dos *role-playing games* é um estímulo para a busca por leituras de outro tipo, ou por outras maneiras de ler os materiais de RPG. Talvez isso esteja relacionado ao

constrangimento que alguns jogadores demonstram quando indagados sobre o que lêem *além de role-playing games*:

(31) T: OK, e além de livros de RPG você costuma comprar outros tipos de livros?

E17: Sim, muitos de literatura, ahn, muito de crítica literária, ahn... livro mais voltado pra política brasileira, e pensamentos a respeito da sociedade brasileira em si.

(Entrevista XII)

(32) (...) Eu costumo comprar, eu vou muito em sebo... sai mais em conta... é... livros de todo tipo, ah, história, geografia, de literatura, romance... todo tipo de livro eu tenho em casa.

(Entrevista XIII)

(33) Eu gosto de ler... Bom, eu gosto de ler muita coisa de fantasia, eu leio... pocket books, e... livros assim, a maioria fantasia. Eu gosto um pouco de... terror, e... mais de terror, suspense, assim, tipo Stephen King (...)

(Entrevista IX)

(34) (...) o RPG acaba fazendo você a ler mais, a pesquisar mais, coisas históricas, ahn, dá um sentido de leitura maior, você acaba se aprofundando, lendo mais, mesmo que você não queria, uma hora você pega o livro, lê.

(Entrevista X)

Andréa Pavão já levantou o problema de que, enquanto a fala de mestres de RPG parece refletir o reconhecimento de um universo de leituras canônicas, às quais seria preciso pagar o tributo da menção explícita, as referências mais específicas que fazem em outros momentos das entrevistas revelam um repertório diferente, no qual referências livrescas confundem-se com a citação de filmes. A tentativa de evitar o afloramento de um cardápio menos prestigioso poderia explicar a tensão provocada pelo questionamento sobre leituras não relacionadas com o RPG, do que resultariam as pausas e alongamentos ou a ocorrência de perífrases genéricas (“de literatura”, “crítica literária” (31), “livros de todo tipo” (32), “muita coisa de fantasia” (33), “coisas históricas” (34) etc.) no lugar da menção a títulos de obras ou nomes de autores (apenas em 33 ocorre uma referência específica a “Stephen King”).

Independentemente do que essas falas tentem mostrar ou esconder, todavia, é possível tirar delas ainda outra conclusão. O fato de que não mencionem pontualmente obras ou autores não nos permite concluir que *inexistam* leituras sobre as quais estes leitores poderiam falar, mas certamente nos mostra como estão organizadas neste discurso as formas de falar sobre a leitura. É plenamente possível que durante uma entrevista não nos lembremos dos

títulos dos livros que temos lido, ou não queiramos dizê-los, ou ainda que nos calemos sobre o assunto por perceber a pergunta do entrevistador como uma provocação, mas isto apenas mostra que não há prontidão para este tipo de exame na maneira como estes sujeitos se inserem na produção de enunciados que em mais de um momento tematizam, justamente, a leitura. Pelo contrário, as condições que levam a assertir uma certa relação entre os *role-playing games* e um determinado tipo de leitor não parecem demandar, do próprio leitor, um compromisso com a consideração daquilo que ele efetivamente lê, de forma que não há nos estoques do discurso uma resposta minimamente organizada para este questionamento, ou se há, essas mesmas condições levam o sujeito a escondê-la.

Se há um caráter fetichista imbricado na maneira como este consumidor experimenta a aquisição de um livro, enfim, seu estabelecimento deve iniciar-se com a construção de uma imagem de “bom leitor” baseada em indícios visíveis, dentre os quais não deixaremos de incluir a própria apreensão dos gestos de manuseio do livro como sinais de um mundo desejável. A instauração do fetiche consoma-se no momento em que o sujeito admite viver a idéia de que ocupa o lugar desse “bom leitor” por revestir-se com uma série de indícios visíveis como se estes fossem, com efeito, sua revestimenta – uma fantasia. Trata-se deveras de uma fantasia na medida em que essa sensação de ser “bom leitor” se mantenha às expensas de tomar a face palpável das palavras pelas próprias palavras, permitindo assim certa indulgência no trato das condições mesmas em que saberíamos definir algum sentido para elas. Somente assim é que se poderia confundir uma lista de deidades com o mitólogo, ou uma lista de obras com o literato.

Enfim, uma forma de negar a posse do livro pode ser também contrapartida desse fetichismo que propela ao ato da compra. Há situações nas quais o que se parece querer não é a mercadoria, mas justamente a sua anulação: o retorno de uma relação de posse ao ponto zero. Estes são os casos em que, a exemplo do que se pode extrair de um depoimento mencionado há pouco (16), um jogador até certo momento dedicado à aquisição entusiástica de livros repentinamente resolve dar cabo de sua coleção.

(16b) T: Cê tacou fogo mesmo no negócio, cê pôs num balde...

E42: Taquei fogo...

T: Estilo filme assim, pôs num balde...

E42: É, pus num baldão de ferro assim, taquei fogo.

(Entrevista XXVI)

Como fica sugerido, o anseio pela compra está propenso a atingir um ponto em que nada resta senão inverter violentamente o seu sentido e consumir-se até o último grão. Jogar fora um acervo, ou incinerá-lo num baldão de ferro, é um ato que não visa exatamente ao equilíbrio orçamentário, mas antes tenta desfazer a relação que associa um sujeito àquilo que ele “tem” pela pulverização de todo vestígio de posse. Grande obviedade, esta não é, todavia, a única forma conhecida de privar alguém (ou privar-se) da propriedade de um objeto – para isso estão as possibilidades de venda e presenteamento (ambas recusadas, neste caso), ou mesmo as formas de expropriação legais, pela dívida ou pela apreensão. Nestes casos, entretanto, os deslocamentos da relação de posse não são mais que operações discursivas, atos essencialmente performativos (um recibo de venda, um contrato, um mandado jurídico ou simplesmente “*tome aqui os meus livros, não os quero mais*”). A destruição física do objeto, por outro lado, acerta sua tacada em algum ponto para além do discurso: é como tirar-lhe o chão de baixo dos pés, já que não se pode dizer a sério que se tem alguma coisa que cessou de existir. Tal parece ser a saída remanescente no ponto em que não se encontra, justamente no discurso, uma maneira satisfatória de reverter a marca de um significado, o sinal que se instalou sobre o sujeito e fez dele corpo de *role-playing gamer*. Mais tarde, no Capítulo IV, exploraremos melhor de que modo o corpo se relaciona com a letra e, por conseguinte, com a leitura. Mas notemos que o problema, neste caso, não começa com a leitura em si, senão com o fato de se ter comprado demais, e a tentativa de saná-lo é um gesto de abstinência à posse mais do que de interrupção da leitura.

III.2.3 Emprestar e copiar

Chartier já chamou a atenção para o fato de que “não mais nas sociedades do Antigo Regime do que na nossa, o acesso ao impresso não pode ser reduzido à exclusiva posse do livro” (1999b: 24). A compra, de fato, nem sempre é uma solução possível para o jogador que esteja interessado num certo título. Mas há pelo menos duas outras maneiras de chegar até eles: o *empréstimo* e a *cópia*.

Depoimentos de jogadores mais antigos fazem crer que ao surgirem as primeiras edições nacionais as práticas do empréstimo e da reprodução por fotocópia já eram bastante difundidas por conta da escassez dos livros e do alto custo de sua importação. Ora, as formas de compartilhamento do livro terão sido, nessas circunstâncias, um fator de circulação táctica importante – através delas a aquisição de um único item poderia resultar na formação de

muitos leitores. Quando começasse a se instaurar um mercado nacional, o entusiasmo pela nova possibilidade de acesso ao livro provavelmente encorajaria muitos compradores, mas também é de se esperar que outros fatores tenham atuado de maneira a garantir que a proliferação informal não comprometesse jamais o próprio consumo do livro, ao menos numa proporção que se tornasse prejudicial às suas vendas.

A confecção cuidadosa do impresso de RPG, nesse sentido, parece ser um dos aspectos sobre os quais essa tensão se exerce de maneira mais notável. Livros bem feitos, por um lado, encorajam a compra, mas também são resistentes à manipulação, dotados de uma vida útil prolongada e capazes de resistir ao manuseio de muitos jogadores antes que o desgaste os consuma. É verdade, porém, que essa longevidade será um pouco compensada pelas próprias formas de manuseio a que o livro se destina: presente na mesa de jogo e na mochila do jogador, pode servir como apoio para uma escrita de improviso ou como invólucro para pilhas de papéis avulsos; está sujeito a ser aberto repetidas vezes na mesma página por causa de uma tabela ou de um desenho e, acima de tudo, deve rodar na bolsa do RPGista por bastante tempo mesmo depois de ter sido lido até o fim. O livro de RPG necessita ser bem-feito para durar, e disso resulta uma primeira estratégia de desencorajamento ao empréstimo: é que um volume envelhecido, danificado ou gasto pelo uso pode parecer mau negócio se comparado com a possibilidade de investir num exemplar de primeira mão.

(35) T: Cê já comprou livros usados?

E15: Não. (Pausa) Não, na verdade eu comprei um só... mas foi porque tava vendendo numa livraria... especializada... né, e tava em excelente qualidade (incomp.) livros tão em ótimas qualidades, assim.

(Entrevista X)

Além do empréstimo propriamente dito, é preciso levar em conta a possibilidade de tornar-se um jogador de RPG sem ler qualquer livro: pode-se aprender na prática, jogando com os outros. Mas uma tal iniciação não nem sempre é vista com bons olhos. Um pouco acima líamos, no editorial da revista *Dragon/Dragão Brasil* nº 1, como um jogador desaconselhava os principiantes a procurar tutores antes de comprar o seu próprio livro: “Você só vai atrapalhar tudo ou se sentir ‘jogado pra escanteio’” (22). Há mesmo quem lamenta que seu *hobby* tenha tomado essa direção, comportando sistemas de regras cada vez mais simples e atraindo um público interessado apenas na “ação do jogo”, consumidores de

filmes e quadrinhos pouco interessados nas benesses da leitura – mesmo a dos próprios manuais de regras.

(36) E14: Eu acho que de uns tempos pra cá começou a ter mais molecada jogando. É que o enfoque deles é um pouco diferente, não acho que seja até errado, mas eles são um pouco mais... jogam mais pra ter o cara mais forte, ou a coisa mais... e não dão tanto valor à história, assim, mas eu acho que é um pouco de... ser... muito jovem, assim, tal, eu acho que depois conforme ele vai jogando, vai mudando um pouco assim... o jeito de jogar.

(Entrevista IX)

De toda forma, a mediação de jogadores mais experientes não exclui a possibilidade de comprar ou ler livros – pelo contrário, ela é um fator frequentemente mencionado mesmo nos depoimentos daqueles que afirmam serem leitores assíduos e donos de respeitáveis acervos. Um pouco mais adiante⁸⁶, ao comentar o papel do mestre como consumidor ideal, retomarei este ponto com mais cuidado. Mas há ainda outra maneira de ampliar a circulação dos livros para além das redes de visibilidade do mercado que nos cabe considerar – a produção de fotocópias.

Certamente mais do que o empréstimo, a cópia de um livro garante alguma forma de posse. Dispondo de uma cópia xerocada não é preciso ler com tanta pressa, pois não será preciso devolvê-la. Pode-se transportá-la sem o receio de lhe causar dano à propriedade alheia. Mas a produção de cópias dessa natureza, como o empréstimo, não parece constituir uma verdadeira alternativa à compra – primeiro porque, do ponto de vista da resistência, cópias em xerox são indubitavelmente inferiores ao impresso; depois, porque são muito menos atraentes e, mesmo se encadernadas em espiral, mais difíceis de folhear. Ademais, a multiplicação dos volumes por fotocópia é de um caráter mais aritmético do que geométrico, já que o decréscimo progressivo na qualidade das reproduções desencoraja a fazer cópias de cópias, e portanto não chega a permitir grande desligamento em relação à existência de um exemplar que lhe sirva como matriz. Se assim for, temos que pensar que a apresentação de livros coloridos, repletos de ilustrações, constitui também um desestímulo à posse de exemplares em fotocópia. Ora, mesmo entre os que não se oponham moralmente a incrementar suas coleções dessa forma, é fácil imaginar que se esforcem por comprar ao menos os exemplares originais daqueles títulos de sua predileção, já que é seguramente mais agradável olhar para um livro bem-feito do que para seu fac-símile esfumado e sem cor. É

⁸⁶ Cf. III.3 – *Modos de ser*, item 1 – *O mestre como didata*.

possível também que os impressos portem certas características que atrapalham a confecção de cópias dessa natureza e cujo papel não precisa ser considerado completamente fortuito, a começar pelo próprio fato de que a encadernação, o peso, a espessura e o tamanho das páginas tornam difícil manipular esse tipo de impresso sobre a máquina copiadora sem danificá-lo – o que pode, mais uma vez, impor um motivo para que o dono não queira emprestar os itens de sua coleção.

(37) T: Empresta seus livros?

E20: Depende pra quem eu empresto.

T: (Riso) Já teve algum problema com: empres/ livro emprestado?

E20: Não, por isso eu só empresto pra quem eu confio.

(Entrevista XV)

Alguns *role-playing gamers* mencionam o recurso à fotocópia como tendo sido necessário no início, quando ainda não havia publicações nacionais, mas dispensável a partir do momento em que aumentou o volume das importações e ao mesmo tempo surgiram as primeiras traduções brasileiras.

(38) E14: Então, no começo eu tinha bastante xerox, mas... não era mais tanto pelo preço, porque na verdade **a qualidade dos impressos é muito melhor do que uma xerox**. Era porque a gente não arrumava aqui no Brasil... e tinha livros que um cara tinha, ele trouxe dos Estados Unidos e tal, não sei o quê, a gente não arrumava, então **a gente xerocava pra poder ter**. Até eu tenho alguns, mas mais velhos, de um tempo pra cá a gente começou a comprar tudo mesmo.

T: É mais fácil de achar, né?

E14: É, e também a gente se formou, tá todo mundo trabalhando, né (riso) (então até) a gente passou a comprar.

(Entrevista IX, negritos meus)

(39) T: Por que que cê tira xerox?

E17: Porque é assim, esses livros são antigos, eu não tinha acesso... né? Não tinha acesso...

(Entrevista XII)

(40) É, eles chamam... o primeiro pessoal que começou a jogar RPG de geração xerox que eram universitários... tinham amigos que vinham de fora e traziam um exemplar de um livro em inglês, então o pessoal da faculdade assim tirava xerox pra todo mundo, e aí todo mundo aprendia a mestrar e a jogar pra eles poderem jogar junto, né, por isso eles chama de geração xerox (riso).

(Entrevista XIV)

Tudo isso dá a entender que a circulação de livros fotocopiados teria diminuído em proporção ao florescimento do mercado nacional, o que é, por si só, um dado difícil de averiguar. De toda forma, é preciso ter em conta que a própria menção ao assunto das fotocópias possa criar algum embaraço, uma vez que se trata da reprodução não-autorizada de livros que em muitos casos ainda são vendidos. Se assim for, o receio de confessar algo que o entrevistador poderia perceber como ilegal ou amoral imporia a necessidade de justificar-se, simultaneamente, com a afirmação de que em certo momento não havia alternativa. Contra a possibilidade de manter-se em silêncio, no entanto, atestar o manuseio de livros fotocopiados é também uma forma de incluir-se numa aurora dos tempos do *role-playing gamer* brasileiro e pode implicar duas coisas interessantes para a construção de uma imagem subjetiva: o fato de se jogar há muito tempo e o fato de se ter acesso a livros raros, de circulação restrita, difíceis de encontrar. Entre o desejo de mostrar-se ao entrevistador como um jogador experiente, justificando o próprio fato de se estar sendo entrevistado, e o possível receio de que a entrevista se fundamente num interesse oculto que anularia a imagem aí construída, torna-se menos certo que o mundo das fotocópias tenha se extingüido, ou minguado como se dá a entender, apenas devido ao surgimento de um mercado nacional.

III.3 Modos de ser

Como vimos, a história dos *role-playing games* no Brasil parece estar marcada por um movimento que é ao mesmo tempo de abertura e de fechamento: por um lado, multiplicam-se os impressos disponíveis e amplia-se do número de jogadores; por outro, a diversificação do público resulta no surgimento de uma série de maneiras de diferenciar internamente os leitores dessa grande comunidade.

O *mestre* é uma figura central nesse contexto. Antes de tudo, porque é uma função nuclear na organização dos papéis em uma partida de *role-playing game*. É o ele quem centraliza a palavra e tem autoridade para regular o seu fluxo, conforme permita aos jogadores falar ou requisite para si o turno; a ele cabe o veredicto final nas disputas; é dele que se espera uma compreensão correta e justa dos segredos de uma bibliografia hermética. Essa fundamental assimetria entre o lugar do mestre e o do jogador participante diferencia o RPG de outros jogos e é uma das condições que colocará a escola no discurso do *role-playing gamer*, porque permitirá que o papel do mestre seja transposto para a figura do professor. Este

talvez seja, aliás, um dos pontos mais sólidos em que se ampara a sensação de haver uma experiência pedagógica na prática do RPG. Mas é preciso ressaltar: quando as cátedras do *game master* e do professor estiverem a ponto de se fundir em uma só, o mestre ressurgirá em rápida escapada, impedindo que um e outro se indistingam.

Isso tudo só é possível porque a experiência de ser mestre deve permitir que se tracem alguns paralelos entre a sua inserção no jogo e a atuação do professor em sala de aula. A primeira delas, como veremos, é a percepção do mestre como mediador de uma passagem iniciática.

1. *O mestre como didata.* O mestre, em geral, é o primeiro responsável por apresentar os *role-playing games* ao iniciante. Esta função deve ter sido experimentada com maior intensidade quando a chance de se deparar com um livro sem o estar procurando era praticamente nula. Nessa era de empréstimos, fotocópias clandestinas e relíquias bibliofílicas, o mestre seria tipicamente o dono dos livros, aquele que passou pela excruciante tarefa de lê-los, talvez traduzi-los, interpretá-los sem o respaldo de outros jogadores, aquele membro sem o qual não é possível realizar uma partida e portanto a quem cabe, na maior parte das vezes, tomar a iniciativa de formar um grupo e agendar seus encontros. Sendo o dono do material e um leitor assíduo, estando de posse de anotações, mapas, planilhas e esboços de enredos, deve ser também um dos mais interessados em que o jogo de fato se realize. Por conta disso, o *game master* está atrelado a uma função de persuasão: a ele cabe convencer os demais a jogar, mostrando-lhes que o RPG é uma opção de lazer viável em detrimento de outras coisas que se poderia fazer no tempo livre.

Segue que o mestre deve ser um didata, preceptor responsável pela formação de seus próprios parceiros. Em alguns casos há de ter sido também um autodidata, vendo-se obrigado a decifrar sozinho os enigmas dessa estranha literatura para colocar em prática suas promessas – se bem que não poucos terão encontrado, cedo ou tarde, um tutor que lhes legasse os segredos do *role-play*. A iniciação através de um jogador mais experiente é, de fato, um tema freqüente nos depoimentos dos jogadores mais antigos, e o fato de ser desaconselhada para os iniciantes (ver 22) com isso ganha as feições de um dispositivo de rarefação cujo intento parece ser, antes de tudo, o de garantir a escassez do que se quer valioso.

(41) T: É, como você conheceu o RPG, como você começou a jogar assim, primeira vez que viu?

E15: Ah, eu tava no colégio...(estudava?) de manhã, daí passou um cara que conhecia tudo, olhei pro cara, um amigo meu, ah, vamos lá conhecer né... a (incomp.) nós fomos numa locadora ali

perto do colégio e jogamos uma vez, tal, o mestre, Tadeu, um americano, mestrou pra gente, aquele sotaque de americano (riso) falando português, daí a gente ah, legal, a gente perguntou onde que era, onde que fazia tudo, ele deu uma explicação pra gente... ficava ali na Vergueiro (pausa) (ficava?) ali pra baixo (incomp.) Acabamos indo lá...

(Entrevista X)

Passar pelo crivo de um mestre mais antigo é portanto uma dos rituais que compõem a formação do neófito. Falando a partir do lugar essencialmente estranho que é a condição do estrangeiro, o de *outra origem*, a voz do mestre permanece porque sustém a marca de um inatingível, essa melodia guardada sob o diacrítico de um “sotaque de americano”. Além desse ponto não há como seguir: o sotaque, de certa forma, é o que reconstitui uma cadeia de laços “genealógicos” de volta ao ponto de origem, isto é, um jogador norte-americano. A mediação de um mestre é, portanto, ao menos em relação a este momento, uma das condições de acesso aos livros que passarão a ser, também, o cetro deste sacerdócio. Diremos assim que a função do mestre se inaugura condicionada ao fato de se *ter* livros, mas ao mesmo tempo a posse do livro delega um mandato inescapável: é preciso transmitir o que se sabe para que se possa, enfim, tirar algum proveito do que se sabe. O mestre é dono de livros e mediador de um saber.

2. *Gerontocracia, puericracia*. O tempo agirá pelo menos de uma maneira decisiva na forma como a figura do mestre se inscreve na comunidade dos jogadores. Ocorre que os primeiros iniciantes no assunto devem ter se tornado hoje pessoas com anos de experiência em jogar *role-playing games*, de modo que o degrau entre suas credenciais e as dos novatos contemporâneos tende apenas a se acentuar. É verdade que teríamos de indagar o que se deu nesse meio-tempo, que efeitos a passagem dos anos teve sobre esses indivíduos e, ao fim e ao cabo, qual o significado da experiência em face ao tempo que, de inevitável, traz somente as rugas. De toda forma, a simples marcação cronológica desponta como terreno palpável para uma localização do sujeito que não poderia ter existido anteriormente. Declarar-se jogador há muitos anos, antes de constituir-se como argumento de autoridade, é algo que se tornou possível pelo simples fato de os anos terem transcorrido.

(42) T: Faz tempo que cê joga?

E16: Ah, fazem quatro anos já... jogo desde muito tempo.

(Entrevista XI)

(43) T: OK, é... quando que você começou a jogar?

E19: Virge, perai eu tava na oitava série, eu comecei a jogar com aqueles livrinhos... livrinho básico, livrinho de... livrinho solo, eles chamam de aventuras fantásticas. (Pausa) Isso foi em mil novecentos e acho que noventa e seis... é, foi noventa e seis.

(Entrevista XIV)

(44) T: Quanto tempo faz que você joga?

E15: Jogo faz... mais de dezesseis anos.

(Entrevista X)

(45) E43: Nasci dia vinte de setembro de mil novecentos e setenta e seis, ahn, tenho vinte e oito, parece (riso) é... comecei a jogar RPG quando tava com oito anos de idade, em mil novecentos e oitenta e quatro.

(Entrevista XXVII)

(46) T: OK,... quanto tempo faz que você joga RPG?

E22: Vinte e dois anos.

T: Uau, OK (risos). Como você conheceu o RPG?

E22: Bom, minha família é espanhola, aí eles tinham um suplemento de Dungeons&Dragons do antigão, assim, em espanhol... aí a gente começou a jogar, foi uma tarde de chuva aí que não tinha nada pra fazer, eu tinha seis anos na época, de cinco pra seis anos, não tinha nada pra fazer, eles tavam tomando conta de mim, eles ensinaram.

(Entrevista XVII)

Está aberta, é claro, a possibilidade de questionar quão verazes são as memórias que embasam esses depoimentos, ou quais os marcos escolhidos para o estabelecimento de tais cronologias (leva-se em conta a data da primeira compra, ou a do primeiro encontro marcante com um livro apenas visto, ou ainda a da formação do primeiro grupo de amigos interessados em aprender a jogar, ou a data de publicação do primeiro livro adquirido?). É que o que se nos dá a ver aqui não é propriamente o passado, mas o inapelável presente da enunciação, este baluarte do qual o que já transcorreu se nos parece de súbito tão claro e evidente como jamais poderia ter parecido antes.

O que parece realmente contar é que a uma certa altura do campeonato, quando começa a se tornar possível categorizar os jogadores conforme a data do seu “abraço”, seu pertencimento “geracional”, vai se tornando interessante para o sujeito não apenas manter um olho aberto às datas de sua história pessoal, mas de fato será imprescindível fixá-las. Não admira que haja sempre uma resposta imediata para esta pergunta, às vezes

surpreendentemente precisa, ao passo que outras, como aquela sobre as leituras, parecem ser fonte de hesitações e delongas. A função do mestre não poderia ser alijada de uma autoridade de caráter gerontocrático. O tempo, se não fez surgir esse aspecto, certamente contribui para acentuá-lo – e este ponto seguramente ajudará a sustentar afirmações como a seguinte:

(47) Mestre de RPG e Professor são pessoas mais experientes à frente de um grupo. Ambos têm os recursos para motivarem seus “aprendizes” ou “poder” para direcionar o grupo segundo seus objetivos ao caminharem na direção de uma aprendizagem significativa e mais prazerosa, dando voz aos seus sujeitos. O Mestre se atreve a soltar-se das amarras de um sistema para conquistar seu público em favor de uma aventura que o agrade, ou melhor, vive uma aventura com a participação desse público.

(Braga, 2000: 8)

Há aqui um ponto interessante. Apesar de inicialmente identificar professor e mestre, o emparelhamento entre as duas figuras cessa no último período do fragmento – lá, o predicado “se atreve a soltar-se das amarras...” é atribuído a um sujeito simples “O Mestre”. Implicaturas como essa operam um efeito importante: é que este “soltar-se das amarras” negado ao professor a um só tempo funciona como desqualificador de qualquer resistência sua em aceitar o RPG e afirma a existência de um problema que o *role-playing gamer* se propõe a suprir. No limite, a necessidade de preservar uma distinção entre o RPGista e o professor levará a uma curiosa reviravolta no teor gerontocrático que regia a relação entre o experto e o novato, invertendo as patentes da idade: ser mais jovem passará assim a significar ser mais experiente, ou ainda estar mais perto da adolescência, da condição do aluno, e portanto mais a par do tipo de atividade que poderia interessá-lo. Não surpreende que em eventos como o Simpósio RPG&Educação o mestre que instruía, elogiava ou corrigia os professores interessados em aprender freqüentemente fosse a pessoa mais jovem da mesa.

A escolarização dos *role-playing games*, dessa forma, precisa lidar ao mesmo tempo com a autoridade de uma experiência associada à maioridade, que é um dos fatores constitutivos da posição do professor, e com a idéia de um “frescor” ligado à minoridade, que é um dos mais fortes argumentos para justificar a adoção de um novo tipo de material. Esta ambivalência parece ser um ponto de difícil resolução: como realmente fazer coincidir o lugar do *game master* e o do professor, se isto requereria ao mesmo tempo a coroa das cãs e uma ligeireza jovial? Disso talvez decorra alguma resistência do próprio professor em engajar-se numa atividade que o faça identificar-se com o jovem, se ele mesmo não for jovem – pois significa abrir mão de um tipo de autoridade para entrar em outra relação na qual ele estará agora do lado mais fraco.

3. *O mestre como detentor de um conhecimento proibido.* Certamente será também um fator importante para a identificação do mestre ao professor que aquele seja pensado, de alguma maneira, como detentor de um saber fechado sobre si mesmo. Isto não deixa de ser extensivo a todo praticante de *role-playing games*, como provavelmente ao membro que qualquer comunidade firmada em princípios semelhantes, mas o mestre o encarnará de maneira especial.

O *game master* é a borda de um discurso: através dele é que se dá o ingresso numa comunidade de leitores; mais do que isso, é através do mestre que essa comunidade se sustém enquanto frágil bolha, porque apenas sua atuação saberá posicionar a linha que separa leigos e iniciados. Ser mestre é, nesse sentido, incorporar tudo quanto justifique que se possa falar num *RPGista* como qualquer coisa mais específica do que, simplesmente, um *leitor*. Por isso o mestre será alvo de um discurso que o bajula, mas que é também bastante severo ao exigir empenho, cautela, rigor, disposição. Trata-se de um conforto tenso: ao passo que se lhe concede o reconhecimento de grande sabedor, também se lhe impõe cumprir uma série de requisitos.

Como já observamos no capítulo passado, é comum que livros de RPG se iniciem com algum tipo de elogio ao leitor. Ao que parece, esses elogios são redobrados quando se trata de interpelar o leitor como pretendente a *mestre*. Em *Dungeons&Dragons*:

(48) Você pertence a um grupo seletto. Na verdade, nem todos têm a criatividade e a dedicação para ser um Mestre.

(Cook et al., *ibid.*: 6)

Em *Vampiro: a Máscara*:

(49) (...) o Narrador é um tecelão de sonhos.

(Hagen, 1994: 23)

Sempre que se põe em pauta a dualidade de papéis do RPG, a posição de *game master* parece ser apontada como qualquer coisa mais meritosa que a do jogador ocasional – mesmo que de maneira absolutamente vaga:

(50) Embora ser um jogador tenha suas próprias recompensas, há alguma coisa em ser Narrador que transcende até mesmo essa experiência, permitindo-lhe alcançar um nível inteiramente diferente.

(ibid., p. 59)

Esse tipo de interpelação não passa despercebida pelos leitores, e pode suscitar alguns sentidos inesperados:

(51) E22: (...) na época cê falava assim por exemplo, meu, o cara falou, a propaganda que tinha, ele tinha até um encarte, é, meio dourado na frente assim, dizendo que você ao ler aquele livro você seria um mestre de RPG, né, e na nossa cabeça naquela época mestre de RPG seria mais ou menos como um mestre de kung fu (riso), sabe, você é o cara que todo mundo respeita, assim, cê é faixa preta, tal, e era uma coisa assim, eles perguntavam cê é mestre de RPG, não, não, não, não sou, tal, mas era bem mais profundo, era super difícil e tal, naquela época.

(Entrevista XVII)

Esta passagem testemunha não apenas uma forma de investimento editorial no encarte dourado que promete ao consumidor os poderes do mestre de RPG, mas também nos dá uma peculiar amostra de como essa aposta pode atingir o consumidor e produzir aí suas reverberações. A associação da palavra “mestre” no encarte ao mestre de *kung fu* parece ser uma extrapolação do leitor mais do que a compreensão de algo dado no texto, mas é interessante notar que o caráter “produtivo” dessa leitura de fato mantém o leitor dentro de um campo perfeitamente concordante com o tipo de efeito que poderíamos supor esperado neste caso.

A imagem do que seja “ser mestre” sofrerá um deslocamento digno importante. Ele tem a ver com o fato de que, aos poucos, a popularização do jogo irá modificar as condições em que o mestre estatui sua posição de exclusividade. Eis que o fim daqueles tempos em que livros de RPG eram itens raros, cercados de algum sigilo, e o conseqüente alargamento do círculo de envolvidos nessa prática outrora tão facilmente delimitável a uma pequena confraria de iniciados, não há de causar nos precursores da comunidade outra coisa senão o pressentimento de que o seu feudo foi excessivamente dividido. Desse momento em diante, o mestre só poderá preservar o privilégio da sua experiência com os *role-playing games* se ela passar a se mostrar como um conhecimento hermético que não se abriu na mesma proporção que o acesso aos livros. Começarão a surgir, assim, as diversas formas de compartimentar os leitores de RPG em categorias distintas, dentre as quais se estabelece uma clara assimetria de prestígio. A partir desse ponto estarão abertos os caminhos para que a imagem do mestre se desloque de um pólo centrado na eminência de sua função sacerdotal para um núcleo no qual surgirão cada vez mais os motes do conhecimento proibido.

Esse deslocamento será acompanhado de um reposicionamento dos interlocutores inscritos no discurso. É que, de início, a presença do mestre se fará perceber sobretudo como uma presença loquaz: ele será alguém que conhecemos porque *nos fala* alguma coisa. Este é o tempo dos primeiros livros de regras e das primeiras revistas que visam difundir o *hobby*, quando jogadores pioneiros, autores, tradutores e editores assumem a autoridade de sua experiência para convidar o leitor, em sua incauta curiosidade, a experimentar o mistério do RPG. A voz do mestre será, neste momento, convidativa, paciente e acolhedora, muitas vezes encarnada em publicações que prometem regras simplificadas e um início sem solavancos⁸⁷.

É verdade que esse convite jamais deixou de soar, bem como os livros direcionados à instrução autodidática dos principiantes continuam surgindo, já que em momento algum haveria motivo para desinteressar-se na conquista de mais público. Este campo, aliás, foi extensamente reformulado com a inclusão da figura do professor e do aluno na posição de novatos e a conseqüente reorientação temática dessas abordagens, como ainda veremos no Capítulo V. De toda forma, a partir de certo momento eis que entre nós já estão os verdadeiros livros de RPG, aqueles que “exigem um pouco mais de tempo e paciência para você aprender, mas em compensação, poderão cativá-lo para sempre” (23), bojudos volumes com suas tricenas de páginas que não poupam o leitor do esforço requerido para dominá-los, e que, portanto, devem poder contar com sua disposição para tanto.

Eis um exemplo: entre a segunda e a terceira edições de *Dungeons&Dragons* o aspecto externo dos livros sofre uma ampla reformulação, introduzindo pela primeira vez um projeto gráfico nitidamente inspirado no ideal de hermetismo. Os três livros de regras básicas, que até outrora portavam bonitas ilustrações em cores, agora se mostram como pesados volumes encapados em couro, encrustados de pedras preciosas e reforçados com trancas, fechaduras ou com o próprio olho ameaçador de um monstro. Se os títulos da edição *Advanced* eram como quadros ou janelas abertas para o coração de um mundo palpitante, colorido, repleto de corpos tesos, dentes arreganhados, céus prístinos, cavalgadas e vôos selvagens, os novos volumes são blocos fechados sobre si mesmos, emudecidos sob o pesar de seus próprios mistérios. Onde antes algo se mostrava, algo agora se esconde. Os livros de outrora convidavam o leitor a olhar, rodeavam o seu campo visual com estertores de volume e cor, seduziam-no numa apoteose escópica; os livros de agora convidam o leitor a tocar, mover a engrenagem de uma dobradiça, erguer um ferrolho, tomar uma chave, abrir uma fechadura, mas ao mesmo tempo impõem a restrição antecipada de um gesto que será impedido pelo

⁸⁷ Basta lembrar do exemplo que encontramos naqueles artigos da revista *Dragon/Dragão Brasil* que analisamos em III.2.1, item 2 – *Captação de iniciantes*.

peso, pelo rangido, pelo terrível olho monstruoso que acusa a curiosidade transgressora do leitor. É evidente que tais elementos têm como função última não realmente intimidar o leitor, mas encorajá-lo: *go ahead and buy it!* (Jackson, 1991b: 7). De toda forma, é notável que nada semelhante se encontrasse em livros de uma época em que ainda era preciso, certamente mais do que hoje, conquistar o consumidor de *role-playing games* pela promessa de um passeio tranquilo, persuadindo-o a fazer um investimento cujo retorno, na economia do prazer, é ainda incerto.

Ao que parece, é mais ou menos a partir desse momento que a figura do mestre passa a se reformular, deixando de surgir apenas no ponto em que se localiza a fonte de um dizer e passando a apresentar-se também no campo daqueles *sobre quem e para quem* se fala. O mestre logo não será mais aquela segunda-pessoa que nos interpela, mas uma terceira-pessoa modelar, imagem ideal de um irmão maior que é ao mesmo tempo inspiração e ameaça. Assim é que vão se conformando as recomendações, elogios e exigências que passamos a ver nos grandes manuais de RPG, ao mesmo tempo em que a voz que ali nos fala vai se tornando cada vez menos identificável como a de um possível parceiro de jogo.

4. *O mestre como consumidor ideal.* Ser mestre, como vimos, é um sacerdócio: a ele cabe atuar como mediador entre um conhecimento exógeno e a multidão a quem as fontes desse saber estão fechadas. O mestre é também, como vemos, um hermeneuta, já que em

muitos casos lhe caberá interpretar textos que os demais não poderiam ler, porque estão escritos em outro idioma. *Dice, roll, sheet, endurance, health, strength, weight, skill, blacksmith, pickpocketing, sleight of hand* – ao mestre caberá explicar os termos de uma desconhecida liturgia, encontrar-lhes sinônimos vernáculos, ensinar ou corrigir sua pronúncia, regular o seu uso no discurso etc. Por conta de tudo isso, ser mestre não poderia exigir menos que ser dono de livros – muitos livros. O que significa ser comprador assíduo.

Se essa condição passou por algum remanejo nas duas décadas em que se jogaram *role-playing games* neste país, este deve consistido no fato de que, a princípio, a função de mestre estava *condicionada* a possuir livros, ao passo que hoje a função de mestre tornou-se uma poderosa ferramenta de *persuasão* à posse de livros. Pivô na mesa de jogo, o mestre será um comprador por excelência: “você já tem o Livro do Jogador de Dungeons&Dragons, *mas ainda precisa de mais (...)*” (na contracapa da 3ª edição do *Livro do Mestre*). O ato de consumo, em todo caso, será tão mais garantido quanto mais estiver encoberto por termos implícitos – assim, dir-se-á que o mestre precisa manter-se atualizado (e não manter-se endividado), ou que o mestre precisa conhecer sempre mais (e não comprar sempre mais) etc.

Qualquer editora desejará amparar essas formas de persuasão à compra com um suprimento de publicações à altura. No caso dos RPGs, sabemos que isso se dá pela oferta ritmada de suplementos que formam uma extensa constelação ao redor de um módulo básico e pelo próprio relançamento desses módulos básicos em versões reformuladas. É uma hipótese que o aspecto seriado dos livros de *role-playing game* tenha contribuído para familiarizá-los com alguns tipos de publicação que já se encontravam direcionados ao professor e dispunham de algumas características semelhantes. Sob essa luz, livros didáticos e paradidáticos também assumiram, em certa medida, o aspecto de itens auto-suplantáveis, constantemente ultrapassados por suas próprias reedições ampliadas, revistas, atualizadas. Conhecer manuais escolares, gramáticas, livros de exercícios etc., assim, talvez requeira uma disposição para folhear catálogos, guiar-se por nomes de coleções ou séries, identificar capas, reconhecer logotipos, diferenciar edições velhas e novas, que pode se assemelhar às rotinas de *browsing* do RPGista. Se isto é verdadeiro para muitas comparações, seguramente sugere que o universo dos livros de RPG tem um potencial para se mostrar ao professor *como se fosse*, à sua maneira, um grande bolsão inexplorado de edições escolares.

Seria preciso lembrar, por exemplo, que assim como alguns títulos de *role-playing game* se apresentam na forma de conjuntos de livros (como os livros de regras básicas de *Dungeons&Dragons*), muitas obras didáticas são publicadas de maneira a constituir *kits*: digamos, um livro correspondente a cada série de um dado nível de ensino, ou um livro de

lições e outro de exercícios, ou um livro principal e um encarte com atividades extras⁸⁸. Depois, há algo no livro escolar que sugere ao seu comprador o privilégio da exclusividade. Isto é, se há títulos de RPG ou certos textos que se destinam somente à leitura do mestre, também há livros que não podem ser vendidos senão ao professor e determinados textos (como as respostas aos exercícios) que não devem ser vistos pelos alunos. Isso garante ao leitor desses materiais um papel no controle da distribuição da escrita, na mediação e circulação do saber, que provavelmente favorece uma associação entre as responsabilidades do mestre e as do professor. Assim ao menos sugere o fato de que diversos trabalhos recentes, voltados à realização de *role-playing games* em sala de aula, incluem o projeto de produzir uma apostila ou material afim.

(52) Foi entregue de forma oral o enredo inicial segundo consta no Manual de Regras (identificado como Livro do Professor) (...)

(Fujii et al.⁸⁹)

De um ponto de vista como o que se esboçou aqui, dessa forma, parece possível atribuir à figura do professor uma experiência com o livro que não se assemelha à do mestre apenas pela sua experiência ou autoridade em relação a uma categoria de leitores correlata (o aluno, o jogador), mas também pelo seu papel como consumidor. Em um ou outro caso há dispositivos pelos quais a compra se respalda num discurso ao mesmo tempo eivado de louvores e carregado de cobranças – não apenas porque o mestre, assim como o professor, seja alguém de quem se espere esse tipo de investimento, mas sobretudo porque o discurso se monta de tal maneira que sua autoridade, seu conhecimento, passa a depender do mesmo ato que o ameaça com o prospecto da obsolescência: é preciso comprar para estar sempre a par. É provável que um dos pontos de amparo para a empresa da escolarização dos *role-playing games* seja justamente o fato de que na figura do professor ela pôde contar com um público cujas despesas livrescas já estavam amarradas à delicada urdidura de suas responsabilidades profissionais.

Esta perspectiva sugere que “escolarizar” os *role-playing games* pode assumir o sentido demasiadamente específico de adaptar estes livros aos padrões de um mercado

⁸⁸ Tal é o formato, aliás, por meio do qual se incluíram aventuras de RPG nos livros da coleção *Português em Outras Palavras* (Gonçalves e Rios, 1997). Essa série traz encartadas pequenas aventuras de caráter acessório, destacadas dos exercícios propriamente ditos.

⁸⁹ Num trabalho intitulado *Alfabetização Tecnológica e Científica utilizando Jogos de Interpretação de Personagens (Role Playing Game – RPG) para a produção de um Manual de Aulas Práticas e Oficinas de Ciências e Biologia aplicáveis ao Ensino Fundamental e Médio*, realizado por alunos da Universidade Federal do Paraná. Agradeço aos autores, que forneceram uma cópia através da lista RPG_em_debate.

editorial consolidado. Os livros de RPG que mais abertamente se direcionam à escola, de fato, pouco a pouco deixam de se direcionar aos jogadores para falar ao que, pelo visto, tem sido pensado como um outro público:

(53) E12: (...) porque a série miniGURPS não vai nem volta, entendeu? Ela ficou no meio do caminho entre uma publicação realmente voltada prum professor, e uma publicação que tentava atender também às necessidades do mestre, do jogador que pratica como hobby a atividade.

(Entrevista VII)

Parece assim que o projeto de escolarização do RPG não inclui um projeto de RPGização do professor – no seu horizonte não parece constar a possibilidade de que o professor que adira a esses jogos chegue a ser um *role-playing gamer ipso facto*. O que é assaz peculiar, porque implica supor que o que quer que caiba ao professor fazer em sala de aula seja feito com certo amadorismo. Permanece assim a premissa de que esta profissão vá se fiando nas benfeitorias de outros especialistas prontos a tomar uma parte do seu tempo ou do seu espaço. O problema que teremos de enfrentar a partir daí não é tanto o de como executar as possíveis alianças que daí relevam, mas o de como lidar com o fato de que esse sujeito a que se tem dado o nome de “professor” se defina sobremaneira pelos seus atos de consumo, pelas relações que ele mantém com empresas editoriais ou, enfim, pelo discurso que o inscreve mais como um tipo específico de comprador do que como responsável por um tipo específico de conhecimento.

No Capítulo V chegaremos até alguns livros, como os da série *MiniGURPS*, cujo conteúdo parece elaborado sob medida para uma aula do Ensino Básico, e veremos que isto aparentemente vem abrindo um novo rumo na história dos *role-playing games* brasileiros. Antes, porém, o capítulo seguinte se dedicará a um conjunto de questões sobre a leitura de impressos de RPG que desafiam os meios de escrever-lhes uma história porque vão pontilhando as saídas do discurso para o sem-sentido. Eis o desfazer da letra.

Figura III-1

Páginas internas de GURPS: Módulo Básico (Jackson, 1991: 10) e FirstQuest (s/a, 1995: 14).

Figura III-2

Decorar e demonstrar: (a) um “retrato” de personagem retirado de Castelo Falkenstein (Pondsmith, 1998: 16); (b) um compêndio de armas de Tagmar (Cáurio, 1991: 46); (c) uma figura impressa em folha avulsa encontrada entre o material de J5, provavelmente com a função de “retrato”.

Figura III-3

As ilustrações remetem genericamente ao texto circunvizinho em duas páginas de *GURPS: Módulo Básico* (Jackson, 1991: 42 e 43).

Figura III-4

Charge no artigo "Proporções & probabilidades" (D20 Saga nº 1: 6-7)

Alguns anúncios publicitários publicados em revistas sobre RPG: (a) Dragon Magazine nº 2: 7 (notar o volante destacável na parte de baixo da página); (b) Dragon Magazine nº 2, contracapa interna; (c) TUORPG nº 1, contracapa interna.

O PASSO DECISIVO

Tornar-se um legítimo RPGista é mais fácil do que você pensa. Só depende do primeiro passo

O RTC tem fama de estranhaze preñado. É público brasileiro. Como é que esse jogo, tão estranho e complicado, complicado, complicado de repente e arrebita tudo de uma vez? Bom, para começar, vamos esclarecer alguns fatos: o RPG ou Role Playing Game (Jogo de Interpretação de Personagens) não é novidade. Ele existe nos Estados Unidos e Inglaterra desde 1974, mas só chegou aqui quando se tornou conhecido no Brasil. Também não é um jogo estranho, pois se baseia em brincadeiras teatrais que todos praticamos quando crianças e muito menos complicado – apenas exige uma leitura atenciosa do manual de instru-

• Compre um jogo (sozinho ou com um grupo de amigos), estude o manual e tente aplicar as regras e reúna os amigos à volta de uma mesa para a primeira partida. A princípio, todos vão achar muito complicado, mas não demora muito e a amizade do RPG vai envolvê-los em verdadeira empolgação. Pronto, o grupo, agora, estará formado. Acertado, está a melhor forma de se iniciar no RPG, pois o tempo todo aprende as regras pouco a pouco enquanto joga.

- Uma forma totalmente errada de comemorar a jogar é quando você resolve visitar os *bootins* - shoppings ou livrarias onde vários grupos se reúnem nos finais de semana para suas partidas de RPG. Pedir para participar de um grupo destes é um grande erro: a partida só flui bem quando os jogadores conhecem as regras (que geral-

ra, também da Devir, um RPG de terror, mais apropriado para adultos. Se você deseja prestigiar o produto nacional, já existem três RPGs totalmente criados no Brasil: **Tagnar: O Desafio dos Bandeirantes** e **Demos Corporation**. Como você pode ver, opções não faltam, agora é só começar a aventura!

**GRUPO
INSEPARÁVEL**

O jogo de RPG é mais do que um evento social. Uma vez formado, um grupo de jogadores dificilmente irá se dissolver. Isso acontece porque no RPG não existe aquela rivalidade ou competição típica dos outros jogos. Não há vencedor ou perdedor. Os únicos inimigos estão na sua imaginação e o grupo se une contra eles, como uma equipe.

No final da

que todos realmente venceram um grande perigo juntos - e não há nada melhor do que isso para fortalecer os laços de amizade.

A partir daí, o grupo desejará se reunir para jogar tantas vezes quanto possível. Quanto mais o grupo O intervalo entre as sessões de jogo variar de 24 horas até semanas, ou mais, quando os integrantes de um grupo moram em locais distantes. O mais comum são os grupos que se reúnem nos finais de semana - geralmente na casa de um dos jogadores, livremente, shopping ou parques.

mente não podem ser ensinadas em poucos minutos). Você só vai atrapalhar tudo ou se sentir "jogado para escanteio".

Os ingredientes necessários para você ingressar no mundo do RPG são: alguns amigos (4 a 6 pessoas é o ideal), uma mesa grande para acomodar os jogadores e evidenciar que os dados rolem para de baixo do sofá, algum tempo disponível (uma sessão de jogo pode durar de 2 horas até uma noite inteira) e um jogo. Os amigos, a mesa e o tempo são fáceis de conseguir. Resta saber: que jogo comprar para começar?

• A princípio, você deve descartar os jogos que não têm versão em língua portuguesa, por isso não será o seu grupo domingueiro; e depois, para não se perder, vá seguindo as dicas de exemplo. Começando pelos mais fáceis de aprender, temos: *Classic Dungeon* e *Dragon Quest*, ambas da Game Adventure Fantástica; e *Dungeonweaver*, da Mente Saravá, e *Aventura na Estrela*, do famoso Hero Quest. Já existem no mercado alguns suplementos, caso você já tenha ficado craque: a *Marte Saravá* lançou nas livrarias o *Saqueador de Charadas*, um livro de quatro módulos para uso no *Aventuras Fantásticas*; e a *Estrela* lançou duas caixas suplementares com vinte novas aventuras para o *Hero Quest*.

- Os títulos a seguir exigem um pouco mais de tempo e paciência para você aprender, mas em compensação, poderão cativá-lo para sempre. São eles: **Dungeons & Dragons**, da **Grow**, o mais clássico dos RPGs; **GURPS**, da **Devir**, que dispõe de livros suplementares para enriquecer o jogo; e **Vampiro**, a máscara.

O RTC tem fama de estranhaza preta, de jogo de tabuleiro para o público brasileiro. Como é que esse jogo, tão estranho e complicado, complicado, complicado de repente se tornou de todos os brasileiros? Bem, para começar, vamos esclarecer alguns fatos: o RPG ou Role Playing Game (Jogo de Interpretação de Personagens) não é novidade. Ele existe nos Estados Unidos e Inglaterra desde 1974, mas só chegou aqui quando se começou a tomar conhecido no Brasil. Também não é um jogo estranho, pois se baseia em brincadeiras teatrais que todos praticamos quando crianças e que todos praticamos quando crianças exige muito menos complicado – apenas exige uma leitura atenciosa do manual de instru-

• Compre um jogo (sozinho ou com um grupo de amigos), estude o manual e as regras e reúna os amigos à volta de uma mesa para a primeira partida. A princípio, todos vão achar muito exigente, mas não demora muito e a amizade do RPG vai envolvê-los em verdadeira empolgação. Pronto, o grupo, agora, estará formado. Acredite, esta é a melhor forma de se iniciar no RPG, pois o tempo todo aprende as regras pouco a pouco enquanto joga.

- Uma forma totalmente errada de comemorar a jogar é quando você resolve visitar os *points* - shoppings ou livrarias onde vários grupos se reúnem nos finais de semana para suas partidas de RPG. Pedir para participar de um grupo destes é um grande erro: a partida só flui bem quando os jogadores conhecem as regras (que geral-

6 - DRAGON X

**Para ingressar no fantástico mundo dos jogos RPG,
experimente um destes conjuntos especiais da FORBIDDEN PLANET para iniciantes:**

DUNGEONS & DRAGONS (REF 1)
O RPG mais famoso de todos os tempos. Aventuras em um reino de espada e magia, onde você enfrenta dragões e felicitos poderosos. Caixa com fichário, manual de instruções, dados especiais e tabuleiro.

DRAGON QUEST (REF. 2)

O Retorno de Witch Lord - (REF 4)
Armadilha em Keller's Keep - (REF

GURPS Básico - o único RPG universal em língua portuguesa. Você escolhe o tema - desde fantasia medieval à ficção científica. Manual básico completo, e livros-suplementos avisais para completar seu jogo.

GURPS Básico (nro.) - R\$ 24,00
GURPS Aventuras (nro.7) - R\$ 21,60
GURPS Fantasia (nro.8) - R\$ 21,60
GURPS Magia (nro.9) - R\$ 21,60

O Desafio dos Bandeirantes - Genuinamente brasileiro, este RPG coloca você em pleno Brasil colonial de 1650. Livro básico completo, mais um livro avulsão com aventuras prontas.

O Desafio dos Bandeirantes (nro.) - R\$ 16,00
A Floresta do Medo/O Espelho-2 Aventuras Prontas (nro.14) - R\$ 7,00

GUURPS Viagem no Tempo (REF 10) - R\$ 21,60
GUURPS Supers (REF 11) - R\$ 21,60

...é terror, onde você entra na pele de um vampiro que luta para conter o lado negro de sua alma. Recomendado para adultos. Livro

AMPIRO: A Máscara - R\$ 35,00 (REF 12)

* ATENÇÃO: Para pedidos pelo correio, acrescente 10% no valor total do cheque, para despesas de postagem.

SIM, desejo receber em minha casa os jogos abaixo assinalados e para isso estou enviando cheque nominal nº do banco no valor de

.....

TEL. CEP: CIDADE ESTADO

1	REF21	REF3	REF4	REF5	REF6	REF7	REF8	REF9	REF10	REF11	REF12	REF13	REF14	REF15	REF16	REF17	REF18
---	-------	------	------	------	------	------	------	------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

1

Capítulo IV

O DESFAZER DA LETRA

ESCRITA E IMAGEM NAS FRANJAS DO *NONSENSE*

“Anos depois, diante do pelotão de fuzilamento, Arcadio haveria de se lembrar do tremor com que Melquíades o fez escutar várias páginas da sua escrita impenetrável, que evidentemente não entendeu, mas que ao serem lidas em voz alta pareciam encíclicas cantadas.”

Gabriel García Márquez

Cem anos de solidão

O que vimos nos capítulos anteriores deve ter mostrado que a maneira como o escrito e a imagem se articulam é um dos pontos em que o livro de RPG se singulariza. Por toda parte nos deparamos com o imbricamento de textos, tabelas, ilustrações, iluminuras, molduras, barras, marcas d'água etc. Até aqui, exploramos essa relação desde uma perspectiva especialmente ligada à História Cultural; este capítulo adentrará o problema pelas portas do sujeito psicanalítico. Por meio desse prisma procurarei deixar de lado a preocupação com o que o escrito significa para buscar os pontos onde ele escapa para as franjas do *nonsense*.

Na primeira parte (IV.1) farei algumas considerações sobre a possibilidade de leitura da imagem, retomando os preceitos dispostos no Capítulo I. As duas partes seguintes (IV.2 e IV.3) são dedicadas a explorar o modo como a letra pode ser tomada enquanto imagem. O eixo condutor dessas reflexões é a busca de vínculos possíveis entre algumas experiências que ajudaram a configurar as formas da escrita contemporânea no Ocidente e aquelas que podemos reputar ao leitor de livros e revistas de RPG. Remontaremos sobretudo à práticas de estudo monástico que proliferaram às vésperas da invenção da imprensa e à separação entre leitura oral e visual, que explicitou algumas das possíveis decomposições do próprio ato de ler e abriu espaço para experiências peculiares com o *nonsense* de idiomas e escritas estrangeiros. A última parte do capítulo (IV.4) toma as ilustrações presentes em livros e revistas de RPG atentando às formas de representação do corpo humano e os efeitos que podem impingir pela via do contato com imagens inconscientes.

IV.1 Maneiras de ler uma imagem

Sempre que se pondera sobre a relação entre imagem e texto parece que em algum ponto os termos de uma instância nos parecerão derradeiramente irredutíveis aos da outra.

(...) por mais que se diga o que se vê, o que se vê não se aloja jamais no que se diz, e por mais que se

faça ver o que se está dizendo por imagens, metáforas, comparações, o lugar onde estas resplandecem não é aquele que os olhos descortinam, mas aquele que as sucessões da sintaxe definem. (Foucault, 1966: 12)

Com essa afirmação, Foucault pontua a fronteira que anteriormente traçamos entre o lingüístico e o alingüístico⁹⁰. Mais do que isso, sugere que o que uma imagem nos diz pode não corresponder ao que ela nos mostra mas ao que afirma um enunciado que a ela subjaz e nela se consubstanciou – assim certamente ocorre quando olhamos para uma cruz fincada no topo de um edifício e sabemos tratar-se de um templo cristão. O que talvez seja menos óbvio é que também uma imagem sempre se implícita no enunciado, de modo que em certo sentido não há dizer fora do imaginário.

Duas leituras inspiram o caminho a ser traçado a seguir. Uma delas é a interpretação de Foucault (1973 [1988]) sobre o quadro de Magritte, *Isto não é um cachimbo*, e a outra é a hipótese de Lacan (Allouch, 1995) sobre a origem da escrita. Isso significa que duas figuras nos inspiram a incursar por esse campo – o *caligrama* (aqueles desenhos formados pela própria disposição ou estilização do traçado das letras que compõem uma palavra, frase ou texto) e o *rébus* (aquele jogo pelo qual devemos compreender o sentido de uma imagem escandindo os nomes dos elementos desenhados e montando com eles novas palavras por homofonia)⁹¹. Ambas são técnicas que fazem correr a imagem por cima do escrito – mais do que isso, são operações por meio das quais se afirma a possibilidade de alguma articulação entre esses dois campos de outra maneira essencialmente distintos. A tentativa de “ler” os elementos dispostos nos impressos como se ali houvesse qualquer figuras dessa ordem deve ajudar a deslindar aspectos da sua leitura que não constariam numa análise textual e material de verve historiográfica, nem numa análise essencialmente lingüístico-discursiva.

IV.2 As transformações da escrita

A maneira como os livros de RPG jogam com o potencial plástico das figuras que compõem o nosso sistema de escrita talvez seja o aspecto que mais chama a atenção nessa classe de impressos – ao menos, há que se dizer, *à primeira vista*. Agora, temos que supor que o gosto do *role-playing gamer* por esse tipo de pestisco visual não é uma idiosincrasia sua,

⁹⁰ No Capítulo I, quando comentávamos o esquema de circulação do livro de Darnton e a dicotomia entre “texto” e “suporte” de Chartier.

⁹¹ Sobre isso, ver Capítulo I.2.2.3.

porque o reencontramos disseminado praticamente onde quer que haja escrita: em capas de discos e livros, nos cartazes de rua, nas embalagens de produtos, em roupas, nos edifícios, sobre a carroceria de veículos, nos rabiscos com que preenchemos as bordas das folhas do caderno durante as aulas, nas agendas em que é preciso encontrar espaço onde não há para um novo acréscimo etc., etc. A escrita, de fato, parece sempre oferecer espaço para uma elaboração que ultrapassa a necessidade pura e simples de *dizer algo* e invade o campo das ansiedades oculares. O que nos interessa é deixar que esse apreço pela letra como argila de inúmeras moldagens recite sua própria história dentro daquela que é muitas vezes pensada como a história de uma tecnologia ou de um código desaparecido.

Sabemos que o sistema de escrita grego foi o primeiro alfabeto propriamente dito. Nenhum outro povo até então reservara letras específicas para a representação das vogais: o fenício, o hebraico e o sânscrito escreviam em pés silábicos, denotando sobretudo consoantes; outras escritas, como a egípcia, utilizavam igualmente ideogramas e sinais de valor fonético, mas estes principalmente para grafar nomes estrangeiros, como ficou atestado pela célebre decifração de Champollion⁹².

Nosso alfabeto tem sua origem aí, nessas pequenas figuras que um dia já representaram cabeças de boi e minúsculas casinhas. Embora já não avistemos mais esses objetos nas silhuetas geométricas do cordel alfabético, o percurso pelo qual chegamos a ter uma escrita como a nossa, com sua série dupla de letras maiúsculas e minúsculas e uma multidão de variações cursivas ou tipográficas que dificilmente seríamos capazes de separar, passou por uma demorada apreciação da letra como *imagem* – imagem de si mesma, talvez, mas no interior da qual despertaria uma espécie de sensibilidade pouco interessada no que quer que ela tivesse a dizer e muito mais ávida pelo que a letra pudesse *mostrar*. Disso somos herdeiros até hoje.

O alfabeto latino, que recebemos através da Igreja, derivou da escrita grega, embora possivelmente por via indireta, mediante a menos conhecida escrita dos etruscos. O número de letras, a direção de suas figuras e o sentido da escrita oscilariam até se fixarem, tal como as conhecemos, no século I a. C. (Higounet, 1955 [2003]: 104). Da escrita grega ou etrusca os latinos aproveitaram sobretudo a forma das letras, de modo que devem ter olhado para aqueles enfileiramentos de caracteres primeiramente como um repertório de curvas e traços para em seguida reencontrar ali sua própria língua. Algumas letras foram modificadas, acrescentadas

⁹² Que conseguiu penetrar na escrita hieroglífica pela brecha de alguns nomes próprios, como “Ptolomeu” e “Cleópatra”, encapsulados e representados alfabeticamente no texto da pedra de Roseta (Higounet, 1955 [2003]; Allouch, 1995).

ou suprimidas, e outras foram usadas com um valor fônico deslocado, a fim de recobrir as especificidades da pronúncia do idioma latino. Assim, por exemplo, a letra grega *khi* forneceu aos romanos o desenho X, que todavia passou a representar o encontro consonantal “cs” ou “gs”, abundante na morfologia latina (reg-s > rex, leg-s > lex, dic-si > dixi etc.); o *ípsilon*, que representava uma vogal inexistente em latim, passaria a denotar dois fonemas distintos, a vogal /u/ e a semivogal /w/. Os próprios gregos teriam feito o mesmo ao se apropriarem da escrita fenícia, e certamente não foram os únicos, dado que, uma vez instaurada a lógica de uma escrita fonética, a não-correspondência dos sons nas diversas línguas passaria a requerer, necessariamente, a acomodação dos conjuntos, as adaptações, os deslizamentos, os aproveitamentos parciais. Decorre daí que a criação de um sistema de escrita, mesmo que passando por um empréstimo estrangeiro, requer, pelo menos nos casos em que a correspondência direta é impossível, uma *transliteração*.

Os romanos ainda divergiram dos gregos em um aspecto, ao borrar a diferença entre o nome da letra e o seu valor. Sabe-se, com efeito, que em grego as letras têm nomes: *alfa*, *beta*, *gama*, *delta* etc. Os latinos passaram a chamar as letras que representavam as vogais pelos seus próprios valores, de modo que a vogal de valor /a/ se chamaria “a” e a consoante de valor /b/ seria “be”, apenas acrescida de uma vogal *e* como apoio para a pronúncia (Ferreira Netto, 2001). Essa decisão parece desembaraçar um pouco o laço pelo qual toda escrita alfabética pressupõe, ao menos no momento de seu parto, a leitura em voz alta. “Escrita e leitura eram (...) uma decorrência natural do uso das letras: qualquer texto escrito estava intimamente associado ao ‘texto sonoro’ correspondente” (ibid., p. 22). O escambo entre um som e um sinal visual torna-se mais ágil sem a instância intermediária de uma letra com nome próprio. O resultado é que, ao ambigüizar a relação entre o nome e o valor fonético das peças de seu alfabeto, a escrita latina dá um passo em direção à possibilidade de que o leitor leia no lugar da letra, que pertence à série estrangeira de grafismos, a entidade autóctone do som (o *fonema*, como diríamos mais tarde), condensando-os numa mesma entidade e favorecendo o desenvolvimento de uma leitura silenciosa, que acessasse a língua pelos olhos.

Embora reputemos à velha Roma um único alfabeto, é preciso considerar que durante a antigüidade latina, do primeiro ao quarto século, diversos tipos de escrita conviveram. Higounet contesta a tese de que o desenvolvimento dessas variedades de escrita tenha seguido a direção geral “das maiúsculas para as minúsculas”, mostrando que essas duas formas coexistiram desde muito cedo, embora certamente não da maneira como as usamos hoje. Seria nos mosteiros medievais, em suas oficinas de cópia, que se desenvolveriam a maior parte dessas particularidades que marcam a escrita contemporânea.

Com efeito, a ascensão do monarquismo na Europa e a crescente sistematização da liturgia católica, nos séculos VI e VII, permitiram à escrita latina encontrar um abrigo seguro na reclusão monástica. Este seria praticamente seu único refúgio até o século XII, quando surgiram as primeiras universidades da Europa e o livro manuscrito iniciou a conquista do mundo leigo. Embora confinada, a escrita floresceu e multiplicou-se dentro da instituição eclesiástica. “A regra de São Bento supõe a existência de uma biblioteca em cada mosteiro”, lembra Higounet (op. cit.: 116), o que certamente ajudou a desenvolver os ofícios do copistas e do pergaminheiro. Durante esse período, organizando suas próprias formas de reprodução dos textos de que necessitava, cada mosteiro elaborou um estilo de escrita mais ou menos particular. O resultado foi o surgimento de um repertório enorme de maneirismos que não chegaria a afetar profundamente o sistema de escrita, mas deixaria como legado uma série de elementos sem os quais não saberíamos pensar a nossa cultura impressa hoje: a fixação do uso das maiúsculas e minúsculas, a separação das palavras ao fim da linha, a divisão e formatação dos parágrafos etc. Dessa aventura, pois, herdamos não apenas boa parte das fontes que equipam os modernos processadores de texto, mas um modo de olhar para a letra que parece convidar incessantemente à exploração plástica de seu vulto, como será abundantemente visto nos livros de RPG.

A primeira sistematização alfabética em larga escala se deu com a escrita carolíngia, desenvolvida essencialmente nos *scriptoria* da França de Carlos Magno e usada durante os séculos IX, X e XI (ibid., p. 123-124). Essa padronização fazia parte de um projeto de reforma pedagógica que visava especialmente à formação do clero, e um de seus principais objetivos era o de facilitar a oralização dos textos pelos aprendizes, permitindo ao professor verificar e avaliar sua leitura. A escrita carolíngia forneceu a forma e o ducto para as demais escritas medievais e está na base das formas como a conhecemos hoje, mas seria esquecida durante quase dois séculos, suplantada pelos traços descontínuos e angulosos da escrita gótica, para ser redescoberta apenas no século XIV e retomada pela escrita humanística. Dessa época datam a introdução de um traço ou ponto acima da letra *i* e o alongamento a haste do *t* para cima do bojo da letra. Somente no século XVI foram introduzidas as letras “ramistas” *j* e *v*, distintas das letras latinas *i* e *u* (Higounet, ibid., p. 105). No caso da língua portuguesa, pela altura em que os trovadores começaram a anotar suas canções em forma escrita na Galícia do século XII, o romance que falavam de berço já havia desenvolvido uma série de características que dificultavam sua representação pelas letras latinas. Diversas soluções seriam experimentadas ao longo do tempo até que se chegasse à ortografia moderna, e o caso do galego é ainda muito discutido.

Em todo caso, a escrita latina chegou ao fim da Idade Média tendo praticamente perdido dois traços bastante característicos: as ligaduras, formas resultantes de certas combinações de letras, e os intrincados repertórios de abreviações e sinais utilizados pelos escribas medievais para economizar espaço, acelerar a escrita ou orientar a pronúncia. As abreviações, de fato, foram tão amplamente usadas e tão intrincadamente desenvolvidas que seria preciso indagar até que ponto a escrita latina manteve seu caráter alfabético: algumas palavras inteiras eram substituídas por sinais, o que implica que desde então o texto podia contar com leitores capazes de realizar uma leitura logográfica, e muitas outras eram abreviadas por suas sílabas iniciais, ou por algumas de suas letras (geralmente as consoantes), indicando igualmente a possibilidade de se as ler silabicamente. Dessas abreviaturas e sinalizações conservamos umas poucas, como a ligadura & de origem merovíngia (Higounet, op. cit.). Além disso, vimos forjando muitas outras, quase sempre com base na silabação (vc = você, tb = também, pq = por que etc.) ou na acrofonia (d+ = demais, kbça = cabeça etc.).

Dessa experiência medieval com a letra parecem permanecer mais do que vestígios isolados. A investigação monástica do alfabeto proporcionou, no seio de uma escrita que já era alfabética, um constante retorno da imagem sob a pele do literal. Essa maneira de refletir, conscientemente ou não, sobre a figura das letras, as formas de alinhá-las e agrupá-las em seqüência ou de distribuí-las no retângulo da página em branco, pode ser pensado fundamentalmente desde duas perspectivas. Uma delas é a que até agora parece mais evidente – a da funcionalidade. Assim, por exemplo, as letras minúsculas se tornam mais amigáveis aos olhos, já que, quando enfileiradas, formam um elegante cordão cujas protuberâncias, acima ou abaixo da linha de apoio, sinalizam à distância, transformando cada palavra num pequeno dragão chinês. A altura constante das letras maiúsculas, em comparação, torna-as um bloco cuja fisionomia interna é bem mais difícil de destrinchar.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Desse modo, enquanto produziam preciosas hastes e serifas, aqueles monges perdidos na névoa do medievo efetuavam uma verdadeira educação do olhar, confinando a letra numa delicada armadura ortopédica cuja primeira função era guiar o olho do leitor, induzir certos pontos de partida e de chegada, e com isso a direção, a quantidade, a geometria dos movimentos oculares. A página, já muito mais facilmente apreensível como espaço fechado do que a extensão indefinida do *volumen* enrolado, tornava-se uma pequena cidade cujas avenidas e quarteirões se desenhavam entre os vazios e cheios que a letra manuscrita formava

no espaço.

Ao mesmo tempo, no entanto, é preciso reputar a esses monges, se nos for permitido, a construção de uma experiência muito particular da letra como objeto de ruminação visual. Este silencioso *voyeurismo* floresceu encapsulado na intimidade de um leitor que a partir de certo momento, libertando-se da necessidade ou da prática de vocalizar o texto lido, só precisava e só queria *ver*. A nova leitura, feita com os olhos, não é menos um ato do que a leitura teatral ou monástica, mas é um ato reduzido aos movimentos mínimos de um olhar que escorrega pela curva de uma perna ou se detém no bojo pregnant de uma barriga – termos com que, até hoje, é preciso admitir, ainda nos referimos à anatomia alfabética. O resultado disso tudo somente poderia ser um caligrama, mas em vez de mostrar belos pássaros ou cachimbos, a silhueta projetada aí não é outra que a da própria página escrita como objeto que, cada vez mais, povoaria a paisagem cotidiana e a imaginação de solitários leitores.

Se essa experiência esteve presente na conformação da nossa escrita, há que se estar atento para o modo como ela surge entre leitores cujo cardápio nos mostra insistentemente a letra tornada alvo de uma elaboração plástica que a devolve ao registro da imagem. A maneira como o *role-playing gamer* se dedica ao tratamento visual da letra não só permite colocá-la como objeto pertencente à mesma série que inclui ilustrações e figuras, como também sugere uma forma de ler para a qual é especialmente significativo deter-se nesse tempo primeiro da letra como figuração visual, silhueta voluptuosa que acena de alguma janela ainda aquém de qualquer significado.

1. *A letra como baliza*. Seguem abaixo dois exemplos de textos escritos por jogadores de RPG. O primeiro foi fornecido por J4 e o segundo por J5. Ambos são “roteiros de aventura” e apresentam algumas características sobre as quais a escola tradicionalmente se dispõe a intervir – razão pela qual são particularmente interessantes para discutir a relação entre os *role-playing games* e a sala de aula. Em cada caso, buscarei apontar o funcionamento imaginário que se entremeia ao escrito, de maneira a encontrar um ponto de entrada por onde, se fosse o caso, o trabalho de um professor poderia se insinuar.

A **figura IV-1** mostra o texto de J4, que está transcrito a seguir.

Figura IV-1 (transcrição)

1	<i>Sala 1</i>	28	<i>Sala 2</i>
2		29	
3	<i>Logo no início</i>	30	<i>Aqui tudo que se</i>
4	<i>há um alçapão</i>	31	<i>pode ver é</i>
5	<i>(CD1 para procurar,</i>	32	<i>terra e poeira</i>
6	<i>22 para desarmar)</i>	33	<i>para todos os</i>
7	<i>que na queda causa</i>	34	<i>lados, com um</i>
8	<i>1d4 de dano)</i>	35	<i>aspecto típico</i>
9	<i>A sala está cheia</i>	36	<i>de caverna</i>
10	<i>de poeira e esqueletos [?],</i>	37	<i>subterrânea,</i>
11	<i>se os jogadores procuraram</i>	38	<i>É fácil para</i>
12	<i>na poeira podem achar</i>	39	<i>qualquer jogador</i>
13	<i>50 PO⁹³ (CD 15) e</i>	40	<i>achar diversos</i>
14	<i>uma mensagem</i>	41	<i>pedaços de golems</i>
15	<i>cravada empedra</i>	42	<i>no chão, e esquele</i>
16	<i>escrita em dracônico:</i>	43	<i>tos humanos. No</i>
17	<i>nas minhas pesquisas</i>	44	<i>meio da</i>
18	<i>eu hei de criar</i>	45	<i>sala, há um</i>
19	<i>uma nova raça</i>	46	<i>grande buraco</i>
20	<i>ou a algo copiar.</i>	47	<i>de 3m por 3m</i>
21	<i>Quando essa mensagem</i>	48	<i>bem profundo. Um</i>
22	<i>for lida, ou qualquer</i>	49	<i>teste de procurar</i>
23	<i>uma das portas forem</i>	50	<i>CD 12 acha</i>
24	<i>abertas os esqueletos</i>	51	<i>uma corda para</i>
25	<i>na sala se levantaram[ão]</i>	52	<i>descer o buraco.</i>
26	<i>e lutaram contra qualquer</i>	53	<i>Com CD 16 se</i>
27	<i>intruso.</i>	54	<i>acha uma placa</i>
		55	<i>no meio da poeira</i>
		56	<i>dizendo: perigo!</i>
		57	<i>Vermes na caverna</i>

Todo o material fornecido por J4 destaca-se, antes de qualquer tentativa de leitura, pela forma como o texto está depositado sobre um suporte inesperado e, em certa medida, precário. Neste caso, trata-se de uma folha de agenda arrancada. Cabe notar que J4 começou a escrever pelo verso, como indica a presença dos furos à direita, de modo que a folha deve ter sido destacada *antes* de o texto ser escrito sobre ela.

As anotações descrevem o que os jogadores encontrarão em duas salas de um *dungeon*, e provavelmente correspondem a um mapa que, embora não tenha sido encontrado dentre as anotações de J4, deve ter existido, já que no material constam outros mapas referentes à mesma aventura e todos seguem o modelo de salas numeradas. O texto funciona, portanto, como legenda para uma figura, e provavelmente destina-se à leitura (silenciosa) do próprio mestre J4, durante a partida, conforme as personagens dos jogadores vão explorando os diferentes recintos do calabouço. Isto em certa medida garante sua eficácia apesar das dificuldades impostas pela caligrafia, já que o texto não parece se destinar à leitura pública,

⁹³ Provavelmente, “peças de ouro”.

nem a qualquer outro leitor que não seu próprio autor, e cumpre uma função sobretudo mnemotécnica. Nesse aspecto – mas talvez apenas neste – é bastante similar ao texto de J5.

Figura IV-2 (transcrição)

Adventure

1 Após deixarem a torre de Lot vocês notam
2 um caminho e[c]scondido atrás da torre o
3 caminho ainda é pantanoso mas vocês
4 avistam um lago enorme bem ao fundo,
5 vocês calculam que fica a mais ou menos um
6 dia de viagem.
7 Vocês caminham com agua ate no joelho,
8 é uma agua suja e com um mal cheiro
9 caracteristico.
10 “Teste de Iq” (você sente um oscilação nas
11 águas ao seu lado/ (ou) / você ouve um barulho de
12 respiração)
13 2d6 crocodilos (ficha Gurps)
14 “Teste de IQ” (corpos de guerreiros mortos)
15 (60 gp 12 stones 1 potion healing)
16
17 Seguindo em frente o caminho continua ~~em~~
18 frente calmamente, o chão se torna a gradati-
19 vamente mais seco, ate se tornar novamente
20 uma estradinha de terra e pedra
21 “Fome” (caça possível)
22
23 Vocês continuam sua pequena peregrinação
24 até o lago, uma estranha mais saudosa calma
25 é sentida ao vocês se aproximarem o lago
26 é de aguas claras e calmas a luz do por do
27 sol adentra nessas águas, com isso vocês
28 con[c]seguem avistar o seu fundo, vocês vêem
29 uma porta com o simbolo (???) e varias cavernas

Ao menos no que tange à apresentação imediata, como se vê, o texto acima é extremamente ordeiro se comparado ao de J4. Está depositado sobre um suporte comum, uma folha de caderno, e preenche-o de maneira mais ortodoxa, seguindo as linhas e as margens. Além disso, J5 mostra algumas preocupações formais ausentes no texto de J4, como a inclusão do título “Adventure” à cabeceira da folha e o uso de duas cores para distinguir tipos diferentes de texto (o que está em azul é uma narrativa que poderia ser lida em voz alta durante o jogo; o texto em vermelho é informação concernente ao mestre apenas, e diz respeito à aplicação das regras em determinados momentos). Já vimos o mesmo recurso utilizado na revista *D20 Saga*, que à época do contato com J5 já havia chegado às bancas, de

modo que pode ter servido como modelo⁹⁴. É provável, pois, que o uso de duas cores no texto seja um dos elementos que J5 reteve de suas leituras, e certamente um traço considerado relevante para a caracterização do tipo de texto que ele pretende escrever. Trata-se de um traço imaginário, isto é, um traço relacionado à percepção da letra como imagem, mas seguramente não é o único aspecto que J5 incorpora na produção de seu texto – a própria maneira como compõe a narração remete aos moldes da *aventura-solo* e, é claro, aos segmentos em azul da revista *D20 Saga*.

Pode-se pensar que a diferença na forma como J4 e J5 tratam o “suporte” da escrita seja meramente circunstancial, e que se estivessem escrevendo em outras situações, como por exemplo na sala de aula, teriam procedido de outra maneira. Ainda assim, a comparação sugere estarmos diante de escritores que trabalham a partir de *imagens do texto* bastante diferentes. Onde J4 improvisa sobre a sucata, impondo a um conjunto de papéis rasgados e soltos uma ordem recuperável somente a duras penas, J5 se mostra mais apegado a uma disciplina de tons escolares, que associa à instituição da escrita um certo conjunto de materiais e gestos devidos.

A grande diferença entre uma forma e outra de agir é a maneira como cada qual considera seu leitor ao *imaginá-lo*. Isso fica sugerido por muitos aspectos presentes nos textos, mas talvez possamos apreendê-lo com maior segurança se tomarmos os *erros* contidos nesses textos como primeiro ponto de ancoragem⁹⁵.

No texto de J4 não há grandes problemas. Se procurássemos por *rasuras*, considerando-as como indícios de um trabalho subjetivo ou autoral de elaboração do escrito, encontraríamos duas, nas linhas 10 e 25. Ambas são de ordem ortográfica. Em L10 J4 parece ter corrigido a grafia da palavra “esqueletos”, mas é difícil saber qual foi o engano original – ao que parece, ele acrescentou a letra “l” ou a grafou em tamanho maior, depois sobrepôs um “t” a uma letra circular que pode ter sido um “s” numa grafia “esquelos” ou “esquetos”. Na linha 25, J4 reluta sobre a desinência do futuro do indicativo, passando de “levantaram” para “levantarão” ou vice-versa. Não é possível dizer qual das hipóteses foi a original e qual foi a substituta; a manutenção a forma -am em “lutaram”, no mesmo sintagma (L26), pode significar tanto que J4 escolheu essa grafia depois de vacilar sobre a palavra anterior quanto

⁹⁴ Cf. III.1.1.

⁹⁵ Estou a par de que essa abordagem vem sendo realizada com certa abundância. Alguns dos primeiros trabalhos a adotar uma perspectiva desse tipo estão publicados no livro *Cenas de aquisição da escrita* (Abaurre, Fiad e Mayrink-Sabinson, 1997). Lá consta uma interessante discussão (na qual não deixei de me basear) sobre a possibilidade de uma interpretação indiciária dos dados de aquisição da escrita e sobre o estatuto do que as autoras chamam de “dado único”. Em todo caso, a função do imaginário na escrita não é algo que se ponha em questão, ao menos explicitamente, naquele trabalho.

que, considerando-a errada, detectou-a e corrigiu-a na linha 25 mas por alguma razão não percebeu o mesmo erro na linha de baixo. Ambas as rasuras são motivadas, portanto, por um mesmo critério de correção – a necessidade de obedecer à maneira única de se grafar cada palavra da língua – e nesse sentido pouco revelam dos processos pelos quais este escritor elabora estruturalmente o seu texto⁹⁶.

Na falta de pistas mais evidentes, detenhamo-nos então sobre o que é mais visível: a ousada cacografia de J4 e sua estranha maneira de ocupar o “suporte” da escrita. Da maneira como procede, este escritor não parece muito preocupado em ciceronear seu possível leitor – pelo contrário, oferece-lhe de início uma porta fechada. Isto poderia ser pensado como uma estratégia de resistência: talvez J4 não queira que estes textos sejam lidos. Essa resistência, por sua vez, talvez remeta a uma imagem de si como *game master* e, portanto, como iniciado em um universo de textos cuja leitura é restrita. Mas se de fato ele não deseja ser lido, seria preciso perguntar por que forneceu seus materiais para uma pesquisa quando poderia tê-los mantido em segredo.

É preciso pensar, então, que a resistência pode sinalizar também uma estratégia de *proteção*, já que sob as garatujas cubistas deste escritor esconde-se um texto em tudo mais comum, sem qualquer marca muito evidente pela qual se pudesse atribuí-lo a uma instância singular. Mais do que bandeira de rebeldia, assim, esta escrita cuidadosamente descaprichada tem a serventia de manter o corpo do escritor a salvo de algumas contestações que seu texto poderia suscitar. E não apenas porque espantará a maior parte dos possíveis interessados. O exemplo de que dispomos é suficiente: vimos que há uma pontual flutuação ortográfica em relação à desinência dos verbos no futuro, sobre o que J4 pode estar inseguro. Embora seu erro seja perfeitamente explicável do ponto de vista fonético, a ortografia é certamente um terreno no qual este texto pode ser contestado – e ainda mais se se tratasse de um texto escolar. Pode não ser à toa, pois, que este escritor faz questão de traçar o próprio desenho das letras de uma maneira que muitas vezes é incompleta, insuficiente para caracterizá-las, de modo que na decisão sobre o que está escrito ou não o próprio leitor precisa implicar-se com uma hipótese e fica assim comprometido em qualquer juízo que fizer sobre o que leu. É o caso, por exemplo, da primeira palavra do texto, “logo” (L3), cuja letra inicial poderia ser lida como um “o”, embora isso implicasse supor (contra todas as probabilidades) que alguém

⁹⁶ Mas bastam para relativizar afirmações que freqüentemente servem de pretexto à escolarização, como esta: “Sobretudo o Mestre escreve para fazer divertir, tanto ele próprio como os demais jogadores. Sua escrita é livre seguindo os caminhos da fantasia do grupo. Sem um compromisso com a gramática” (Braga, 2000: 5).

escreveu a palavra “oogo”. Mais adiante (L51) há uma palavra que parece ser “poco” (“pouco”), mas também aqui o leitor que se precipitasse em apontar um erro ortográfico terminaria por indicar o seu próprio equívoco, pois o que está escrito de fato é “para”. Caso similar, na palavra “terra” (L32) a maneira como o dígrafo “rr” está grafado parece soletrar nitidamente “tevrá”, o que mais uma vez levaria um corretor precipitado a tropeçar nas próprias pernas.

Não há, de fato, razão para supor que estes sejam erros de ortografia, mas é importante notar que o traçado das letras *permitiria* ao sujeito esquivar-se caso o leitor o confrontasse sobre esse ponto. A ambigüidade caligráfica de J4, dessa forma, não cessa de colocar o leitor frente a frente com seus próprios enganos. Uma estratégia digna de nota, porque revela um sujeito investindo exatamente no *imaginário* – na própria imagem da sua letra manuscrita – para regular sua relação com o possível leitor de sua obra. Note-se: é desse solo imaginário que retira os recursos com que se salvaguarda de uma intervenção que colocaria em xeque sua posição na ordem simbólica do escrito, isto é, a maneira como está tocado por uma lei que, neste caso, regula as formas aceitáveis de escansão literal da língua.

Evidentemente, se isto tudo é uma forma de resistência, trata-se de uma resistência que caberia à escola romper, esgotando as rotas de escape do imaginário (da caligrafia) e confrontando o escritor com as instâncias em que sua escrita se determina na relação com o Outro.

O texto de J5 é, nesse aspecto, muito distinto. Um dos traços que o caracterizam é o empenho em produzir uma escrita estilizada, que não sirva apenas como apoio para a memória mas de fato produza um impacto estético sobre o seu possível destinatário. De uma preocupação dessa ordem é que deve decorrer o encadeamento de diversas elaborações descritivas em seqüência: “estranha mais saudosa calma” (L24), “aguas claras e calmas” (L26), “a luz do por do sol adentra nessas águas” (L26-27). O acúmulo dessas formulações, em todo caso, confere ao seu texto uma horizontalidade excessiva. Há recorrência de palavras – “calma” e “águas” – e de expressões que remetem a um mesmo campo semântico – “claras”, “luz do pôr-do-sol”. Uma vez que a folha está escrita a caneta, sem rasuras, e presumindo-se que não exista um rascunho desse mesmo texto alhures, podemos supor que a maneira como J5 escreve recorre pouco a operações de ocultamento, permitindo, pelo contrário, a justaposição progressiva de proposições parafrásticas conforme uma lógica que remete à impossibilidade de apagamento típica da fala.

Tomemos um ponto específico – trata-se de um problema de pontuação que, a

propósito, é bastante comum na escrita de alunos escolares. No trecho que abrange as linhas 24 e 25 há um encavalamento de orações que deixa o texto ambíguo. Ao que parece, o escritor não conseguiu detectar o problema a tempo de corrigi-lo. Por conta disso, podemos ler esse trecho de duas maneiras diferentes:

(Hipótese 1)	S1	S2
	...uma estranha mais saudosa calma é sentida / ao vocês se aproximarem/ o lago...	
(Hipótese 2)	S2'	S3
	...é sentida / ao vocês se aproximarem / o lago é de águas claras...	

Seja qual for a leitura que se adote, falta pelo menos um sinal de pontuação: logo após “aproximarem”, na hipótese (1), ou logo após “sentida”, na hipótese (2). A falta desse sinal, que se pode assumir como sendo um ponto final, conduz a duas teses.

A primeira delas é a do lapso: J5 *sabe* que seria necessário um ponto nesse trecho, mas não o colocou porque, tendo aderido inicialmente à hipótese 1, foi acometido por uma segunda hipótese da qual o segmento S2 participa por uma espécie de homofonia. De certa forma, trata-se de uma *metáfora* – um movimento na transversal do significante, no eixo do paradigma. Esse efeito metafórico coloca S2' no lugar de S2 e desloca J5 da hipótese (1) à (2). A quebra de sintaxe sugerida pela ocorrência inesperada do pronome “vocês” marca essa passagem, visto que a formulação esperada seria “ao se aproximarem”, oração reduzida que implicaria, na sua seqüência, uma oração principal cujo sujeito fosse “vocês”.

Esta conjectura supõe compreender que a quebra sintática produzida por J5 funciona conforme a lógica do rébus de transferência (Allouch, 1995: 145). Vale dizer: o segmento S2 é tomado como bloco ideogramático e em seguida dessemantizado, passando a valer apenas pelo som que representa — o que é o mesmo que dizer que S2 entra como *letra* para escrever, por aproximação fonética, S2'.

A segunda tese é a da ignorância: J5 não sabe que deveria haver um ponto no trecho em questão. Neste caso, é possível supor que, ao menos do ponto de vista de quem escreve, *não há ambigüidade*. Uma única hipótese de texto prevalece, mas, devido a uma lacuna no código mesmo que o enlaça ao Outro, essa hipótese não se escreve por inteiro. Se assim for, ao reler-se J5 não tem qualquer possibilidade de mudar o texto, não apenas porque ignora o uso convencional da pontuação, mas porque, ignorando-o, qualquer duplo sentido fica fora de questão: tudo o que vê na folha é o único texto que ele alguma vez *quis dizer* – a reatuação de

um ato ilocutivo. Nesse sentido, não é um abuso dizer que a escrita assume qualquer coisa digna do espelho, já que o que é de fato um tropeço, um corte, um furo, para o escritor fica preenchido por um fragmento de sua própria imagem – que seja este, por exemplo, a imagem de sua voz entoando de maneira adequada a frase bem ali onde lhe falta o recurso correspondente do código escrito.

O trecho seguinte, mostrado no Capítulo II.3, item 2.f (ver **figura II-13**), apresenta um engavetamento sintático parecido:

- 9 Quando foi criado por seu pai o deus Staret
10 para proteger o certo do errado, e o que ele
11 considerar errado podia ser eliminado

Neste caso, a segunda oração, nas linhas 10-11, parece sugerir que no lugar de “quando” (S1), na linha 9, deveria estar a palavra “ele” (S1’). Todo o trecho “foi criado por seu pai o deus Staret para proteger o certo do errado”, S2, é homófono a um S2’ que participa de um período nunca escrito até o fim. A marca desse descarte seria o misterioso advérbio no início do período.

S1	S2	S3
Quando / foi criado pelo seu pai o deus Staret para proteger o certo do errado/		? ? ? ?
S1’	S2’	S3’
(Ele) /	foi criado pelo seu pai o deus Staret para proteger o certo do errado/ e o que ele considerar...	

Este tipo de deslizamento, como estamos vendo, sempre parece estar relacionado a uma abertura para a incompletude. No caso da pontuação, a ausência de uma marca gráfica faz com que, entre duas hipóteses plausíveis, nenhuma realmente chegue a estar escrita por inteiro; no caso acima, de maneira semelhante, a passagem de uma hipótese de texto para outra faz com que restem delas apenas fragmentos condensados num único bloco. Isto parece ser marca de um funcionamento da linguagem que neste ponto ultrapassa a barreira do recalçamento e instaura sobre a face do texto uma pitada de *nonsense*⁹⁷. A instauração deste *nonsense*, por sua vez, é sempre responsável por causar uma defasagem entre o endereço

⁹⁷ Esse tipo de escrita por rébus surge também, com frequência, na escrita de crianças que se utilizam da imagem gráfica de uma palavra já conhecida para compor a escrita de outras palavras mais extensas dentro das quais há segmentos homófonos. Assim, por exemplo, utilizam-se de “com”, inclusive com espaços vazios à esquerda e à direita, para representar qualquer segmento verbal que soe da mesma maneira, porque se pautam na grafia (já sabidamente correta) de uma preposição bastante comum: “em com trou” será a maneira de se escrever – *literalmente* – a forma verbal “encontrou”.

imaginário de um “eu” escrevente e alguma coisa que remete à sua filiação subjetiva. Neste caso, podemos dizer ao menos que as quebras na escrita de J5 traem a imagem inteiriça, disciplinada e ordeira que o seu texto apresenta desde a maneira como se distribui pelo espaço de uma folha cuidadosamente armazenada. Se com seu esmero ele buscava seduzir o leitor – como J4 tentava encurralá-lo –, seu capricho ainda assim não evita que fique exposto à crítica de que desconhece as leis da pontuação ou da subordinação de orações.

2. *A letra como imagem.* Além de distribuir-se no espaço, formando uma mancha que se dá aos olhos, a letra possui a propriedade de ambigüizar-se como a imagem. Sobre esse campo em que o literal e o imaginário coincidem desenvolve-se um trabalho particularmente rico nos impressos de RPG: o cuidado com os logotipos que conferem ao *trademark* mais do que a sugestão de sua sonoridade, revestindo-o de cor, textura, formato, tamanho, peso. A letra é assim erguida em seu pedestal, transformada num vulto a ser contemplado.

No Capítulo II tratamos do aspecto gráfico dos impressos de RPG a partir de um questionamento sobre suas funções. Vimos, em suma, que o estabelecimento de identidades visuais facilita o reconhecimento do livro pelo seu comprador potencial, repartindo o público em pelotões de preferência para que o acesso ao produto e o ato da compra se dêem da maneira mais imediata possível. Vimos também que, entre as maneiras de estabelecer padrões de identidade visual, o *design* de logotipos é um campo em que o *role-playing games* são primazes. A fim de percorrer a topografia imaginária da letra, fizemos uma experiência re agrupamento em tipos: letras achatadas, letras tridimensionais, letras descontínuas, iluminuras, “caligramas”⁹⁸. Essa amostra deve evidenciar o cuidado que os designers de livros de RPG dedicam à apresentação da letra como imagem e o fato de que, para o leitor desse tipo de impresso, o escrito é em si mesmo campo de um trabalho visual em que a leitura se amarra ao *nonsense* de um instante de contemplação.

Se nos voltarmos para os escritos de jogadores de RPG, descobriremos que também eles se demoram no desenho caprichoso da letra, permitindo-se demorar nas estâncias imaginárias que fazem borda com a leitura propriamente dita. Eis um exemplo: a seguir estão transcritas duas versões da planilha de uma mesma personagem de *Vampiro*, encontradas no material fornecido por J2 mas preenchidas por outro jogador.

⁹⁸ Cf. Capítulo II.2.2.3, item 2 – *Letras e logotipos*.

Figura IV-3 (transcrição)

		(a)	
1	Name: Nataniel Kanalista (o olho)	Nature: Fanática	Generation: 10º
2	Player:	Demeanor: Esperto	Haven: Metrô
3	Chronicle: Noite de Londres	Clan: Malkaviano	Concept: "Palomar"
4	Atos de Vingança	Megalomania	
		(b)	
1	Name: Nataniel Kanalista	Nature: Fanática	Generation: 10º
2	Player:	Demeanor: Esperto	Haven: Metrô
3	Chronicle: Atos de Vingança	Clan: Malkaviano (AhAhAh)	Concept: "Palomar"
4		Megalomaniaco	

As duas versões da planilha apresentam algumas pequenas diferenças: no campo “Name”, o epíteto “(o olho)” foi retirado; no campo “Chronicle”, suprimiu-se “Noite de Londres”, ficando-se apenas com o subtítulo “Atos de Vingança” na segunda versão; no campo “Clan”, depois da palavra “Malkaviano” foi acrescentado “(AhAhAh)” — imagina-se que reproduzindo o som de uma risada ensandecida, visto que, de acordo com o jogo, o referido “clã” tem como característica principal o comportamento desvairado —; por fim, trocou-se “Megalomania” por “Megalomaniaco”. Ao que parece tratam-se de modificações casuais que não alteram em nada a personagem, ao menos para efeito das regras de Vampiro. Ainda assim, é de se notar, *são mudanças*. Observando um pouco mais as duas folhas, notaremos que entre o rascunho e a versão definitiva há uma diferença na força do traço a lápis — o escritor exerceu mais pressão na segunda vez. Além disso, em associação com o retesamento muscular, ele modificou o desenho de algumas letras, como se pode notar sobretudo no M inicial de “Malkaviano” e “Megalomania”/“Megalomaniaco”, que ao ter seus picos aguçados e suas pernas vaporosamente espiraladas para o alto torna-se uma espécie de iluminura.

Figura IV-5 (detalhe)

(a)

(b)

Parece que de diversas maneiras este escritor insistiu em fazer alterações pontuais no que já havia escrito, ainda que, ao que tudo indica, seu objetivo fosse apenas passar a limpo uma planilha. Não podendo alterar as informações que ali constavam – por força das regras do jogo –, ele em vez disso investiu numa série de marcas através das quais parece ter tentado imprimir uma assinatura pessoal: o acréscimo do “(AhAhAh)” que incrementa o “Malkaviano” *standard*, e o gesto de escrita que se torna mais forte e cuidadoso, transformando o eco de um sugestivo par de palavras no desenho de uma letra inicial que já é meio-caminho na direção de uma insígnia.

A **figura IV-4** mostra algo semelhante. É outro texto fornecido por J5, mas aqui a folha de caderno é substituída pela página impressa e a letra manual dá lugar ao tipo eletrônico, com o que surgem novas possibilidades de diagramação. Isto oferece, por um lado, possibilidades antes inéditas de conferir ao texto lavrado de punho próprio o aspecto dos impressos comerciais. Não obstante, o que chama atenção agora é o fato de que haver uma espécie de retorno, inscrito sobre o texto computadorizado e a folha impressa, de uma escrita de cunho manual.

A inscrição dessa espécie de título — “Dungeon Master’s Cut”, talvez proveniente do *director’s cut* que andou em voga no cinema — certamente indica alguma coisa. Embora seja a única intervenção em todo o texto, é preciso ressaltar que ela poderia ter sido realizada, como todo o mais, ao computador. Por que o escritor decidiu usar sua própria caligrafia em vez de escolher uma fonte ornamentada dentre as dezenas que os processadores de texto oferecem, preservando assim a uniformidade visual do texto? Talvez o que esteja em jogo seja, justamente, uma desuniformidade. A tinta azul e a letra de mão viriam para marcar o ponto em que, agitado pelo desejo inconsciente, o *título* do texto não poderia estar escrito nos caracteres da máquina, porque vem assumir a sua função de título *de propriedade*: o “Dungeon Master’s Cut”, Versão do Mestre, é uma rubrica do diretor que dessa forma assinala seu lugar ao mesmo tempo em que veta o manuseio da folha por qualquer outro jogador.

A **figura IV-5** mostra outro momento em que o apreço à composição visual da escrita se faz perceber. A imagem é um recorte de um mapa desenhado por J5 para a mesma aventura esquematizada sob o “Dungeon Master’s Cut”. O estilo esquálido e curvilíneo da caligrafia se mantém mais ou menos o mesmo, mas o que chama atenção é o fato de que a escrita ocupa cerca de dois terços do espaço da folha enquanto o mapa propriamente dito se amontoa na porção superior esquerda. Embora outros mapas cunhados pelo mesmo jogador não mantenham a mesma proporção (alguns sequer trazem texto), a figura sugere que a letra

pode surgir numa aventura de RPG como elemento responsável pela criação de uma “atmosfera” ao lado dos recursos propriamente textuais de concatenação do enredo.

O *role-playing gamer* encontra no seu *hobby*, desse modo, um espaço para demorar-se na elaboração plástica da letra, retornando ao trabalho do monge medieval ou da criança que brinca fazendo aparecer e desaparecer o escrito ao girar um M que se transforma em E, depois em W ou no desenho de um passarinho no céu.

Há, pois, uma série de aproximações entre os *role-playing games* e a empreitada do livro medieval para além daquelas semelhanças evidentemente propositais, como o tratamento gráfico que às vezes confere ao impresso o aspecto de um tomo antigo, pesado, corroído pelo tempo e glosado por misteriosos leitores. É que em meio às maneiras de manuseá-lo e lê-lo, bem como entre os modos de escrever a partir da experiência com ele, está aquilo que parece ser a continuidade de uma ruminação imaginária da letra, assim devolvida ao seu ponto de origem, seu anverso pré-histórico de pictograma: um trabalho que, é preciso reconhecer, pouco tem a ver com a facilitação da leitura favorecida pelas inovações medievais, já que não parece conduzir o leitor mais rápido através dos textos mas, pelo contrário, leva-o a demorar-se antes mesmo de ler qualquer coisa.

IV.3 A letra fora de si

O aprimoramento das maneiras de configurar a escrita sobre seu suporte acabaria por desembocar numa mudança que não terá sido de pouca importância, da qual relevaria uma importante reorganização corporal das formas de ler. Trata-se, com efeito, daquele “longo processo que leva um número crescente de leitores a passar de uma prática de leitura necessariamente oral, na qual ler em voz alta era indispensável para a compreensão do significado, para uma leitura visual, puramente silenciosa” (Chartier, 2000: 23). O deslocamento entre essas duas maneiras de ler certamente pode ser descrito do ponto de vista de suas conseqüências funcionais, como já vimos, mas é outro o efeito que nos interessará por ora. Em meio à aventura que conduziu nossa civilização da Idade Média ao Século das Luzes, buscarei mostrar alguns desdobramentos do percurso pelo qual a escrita chegou a afetar o *corpo* do leitor e, libertando-o do esforço da vocalização, pôde enfim condensar o ato de ler nos instantâneos de um *ato de olhar*.

1. *Leitura oral e leitura visual.* Não obstante tenha perdurado razoavelmente intacta após o declínio do Império Romano, a escrita latina modificou-se profundamente em um aspecto durante a Idade Média. É que nesse período permaneceu ligada a um conjunto fechado e sistemático de expedientes litúrgicos e pedagógicos enquanto a própria língua latina foi aos poucos evanescendo do cotidiano vernacular. Até o século XII, pois, os atos de ler e escrever estiveram associados ao uso de um idioma ritualístico, a cada década um pouco mais distante da língua oral, confinados aos mosteiros e dedicados a uma experiência sagrada da palavra, às práticas do estudo monástico, à recitação e contemplação de textos sobre cujo significado se exercia um intenso controle discursivo. Somente séculos mais tarde despontaria a idéia de que se pudessem colocar no papel aqueles romances populares, falados no ordinário das ruas e no íntimo dos lares – e para que se chegasse a esse ponto seria preciso percorrer uma série de mudanças que preparassem o terreno para uma literatura românica capaz de cavar seu posto ao lado das letras clássicas e das Escrituras.

É possível que essa reclusão da escrita, durante uma longa parte da nossa história ligada a um idioma semi-estrangeiro, aprendido dentro de uma rigorosa organização didática, tenha favorecido o afrouxamento necessário entre a letra e o sentido para que as sociedades medievais chegassem a conceber a leitura como uma experiência muito mais dos olhos que da boca, como o eram as línguas recebidas pela via materna. Isso implica supor, ao contrário do que normalmente se faz, que possamos ter chegado a uma leitura visual não pela avidez do sentido, mas pela possibilidade de deter-se um momento sobre um rébus desfeito, subitamente impronunciável e decididamente sem sentido. É então porque de alguma maneira se reverte a operação que dá origem à letra para apenas em seguida se reaplicá-la que a escrita foi primeiramente vista como depósito de um texto oral silenciado, à espera da pronúncia, e somente a seguir como “o texto” propriamente dito. Não será obra do acaso que aquelas canções como a de Paio Soares de Taveirós pedissem acompanhamento musical e supusessem a presença de uma platéia (Moisés, 1980: 16-17) – muito diferentes de um poema concretista, é como se não fossem ainda obra até adentrar a moldura de um corpo que as cantasse. Por essa altura, é verdade, nas bibliotecas e nos *scriptoria* já havia começado a se desenvolver a técnica da leitura visual, em silêncio, mas ainda seria preciso muito tempo para que essa forma de ler transpusesse os muros que a continham e chegasse às ruas da cidade dos homens.

A cantiga anotada por escrito mantinha com sua execução musicada uma relação semelhante à da recitação oral que fora regra no início da Idade Média, isto pelo menos em um aspecto: a despeito da grande diferença entre o teor das obras religiosas e trovadorescas,

tanto aqui quanto ali a letra cumpria a função de armazenar um texto cuja natureza era entrevista, em primeiro lugar, pelo gargalo da voz humana, e que se realizava efetivamente através de um ato de declamação que podia tanto ser apreciado pelo público quanto avaliado por um mestre.

Desde a antigüidade, ler em voz alta tem, basicamente, dois propósitos. De um lado, uma função pedagógica: demonstrar que se é um bom leitor, lendo em voz alta, constitui um ritual de passagem obrigatório para os jovens que exibem, assim, seu domínio da retórica e do falar em público. Por outro lado, um propósito literário: ler em voz alta é, para um autor, colocar um trabalho em circulação, ‘publicá-lo’. (Chartier, 2000: 21-22)

Hoje ainda encontraremos, em livros de RPG, um pouco das duas coisas. É verdade que, embora a maior parte do volume de texto chame por uma leitura visual e solitária (a leitura de estudo do mestre), podemos situar trechos explicitamente destinados à oralização coletiva. Como vimos, há impressos que alertam o leitor sobre a diferença entre uma modalidade de leitura e outra pela impressão do texto em cores diferentes ou pelo uso de recursos como o negrito e o itálico, quando não se valem de instruções ainda mais explícitas. Eis um exemplo:

(1) Dê a cada jogador a oportunidade de descrever o próprio personagem aos demais. Os jogadores podem ler as descrições que constam de suas fichas, inventar uma outra ou combinar as duas coisas. Depois, continue:

Leia em voz alta para os jogadores:

Alguma coisa dentro de vocês clama por alimento, só que com uma força que vocês nunca sentiram antes, mas nenhum alimento que vocês consigam imaginar parece apetitoso.

(...)

Pare de ler em voz alta.

(Dragão Brasil 121, p. 14)

A suposição desse tipo de leitura oral, mesmo que em fragmentos especificamente situados, certamente permite aproximar a atividade do leitor *role-playing gamer* a uma das heranças medievais da nossa escola. Também o RPGista, ao tomar a palavra nos serões da aventura, está publicando uma obra sua e se submetendo a uma espécie de avaliação, embora, é verdade, os papéis do mestre e do professor neste caso estejam invertidos. A própria inclusão de passagens dessa natureza no impresso pode ser considerada uma maneira de evitar que a *performance* do mestre se afaste demasiadamente de um modelo previsto, e neste caso a

situação é mais semelhante à das agências governamentais e empresas editoriais que visam uniformizar a imagem do docente através das publicações que destinam a ele. Em todo caso, isto não deve ser mais que reflexo do fato de que a leitura oral não desapareceu; o que nos interessa mais propriamente é como o advento de uma leitura com os olhos poderia reinserir o corpo do leitor no universo da escrita.

2. *Onomástica fabulosa*. No início da Idade Média a leitura em voz alta teria sido uma necessidade dada pela própria forma dos suportes da escrita. Ler significava manusear um rolo manuscrito em que o texto não apresentava divisão de palavras, frases, parágrafos ou páginas. Por medida de economia, dado o preço do papiro e do pergaminho, era comum que se espremessem as letras para que o maior número delas coubesse no menor espaço possível, além do que muitas vezes a tinta era raspada para reaproveitar as folhas. Mesmo depois do surgimento do códice no século IV, que possibilitaria a emergência de novas maneiras de manusear o texto e seu suporte, a leitura em voz alta ainda permaneceria como *a leitura* por bastante tempo, e se já então havia quem lesse em silêncio, tal prática era vista com certo assombro (Bajard, 1994: 31). Como a multiplicação de um documento dependia da cópia manual, outrossim, era comum que houvesse erros, interpolações, omissões ou rasuras que impossibilitavam ou dificultavam muito a leitura de certos trechos. Nessas condições, a compreensão do que se estava lendo seria auxiliada pelo vozeamento das palavras, do mesmo modo como também o fazemos ao tentar decifrar uma caligrafia muito acidentada. Scribner e Cole testemunham um procedimento idêntico entre leitores contemporâneos da Libéria, de onde se pode tirar um retrato da experiência de escrita que esteve no cerne de nossa cultura pelo menos até o século XI.

Há muitas ambigüidades na maneira como a escrita Vai representa o idioma Vai oral. Algumas dessas ambigüidades surgem porque a escrita Vai não utiliza símbolos convencionais ou marcas conversacionais para registrar traços fonológicos que são cruciais na compreensão do idioma Vai falado, como o tom vocálico. Além disso, como já apontamos (...), unidades significativas maiores não são demarcadas na escrita. Uma sucessão de caracteres silábicos corre através da página sem qualquer divisão em palavras ou frases. Um único caractere na página, dependendo da sua função semântica, pode representar uma palavra monossilábica (muitas palavras em Vai são monossílabos), ou pode ser uma sílaba no início, meio ou fim de um polissílabo. Assim como não há divisão entre palavras, freqüentemente também não há divisão entre elocuições [*utterances*] ou períodos [*sentence units*]. Por essas razões, os leitores Vai tiveram que elaborar técnicas especiais para descobrir unidades significativas maiores. Uma técnica comum, que ouvimos inúmeras vezes, consiste na “reciclagem” – a pronúncia repetida, em voz alta, de seqüências de sílabas, variando-se o tom vocálico e a extensão até

que elas “se encaixem” em unidades com significado. (Scribner e Cole, 1981: 165)⁹⁹

Exatamente dessa forma terá se dado a leitura monástica na Europa durante séculos, apoiada no murmúrio do leitor que patinava sobre as letras à espera de que as palavras e frases mostrassem sua silhueta sob as pregas da voz. A distância entre os mosteiros medievais e as escolas da Libéria moderna não deve nos impedir de justapor a experiência desses dois leitores ao menos naquilo que ela revela sobre o invariável convívio do homem com sua linguagem.

A escrita Vai compartilha com o latim eclesiástico o fato de preservar um intervalo entre o escrito e a língua, como se cada linha a ser destrinchada fosse um rébus em que as próprias palavras estão, de alguma maneira, escondidas. Trata-se rigorosamente de uma não-leitura, ao menos do modo como passamos a querê-la – uma operação puramente simbólica, que só se depara com a linguagem em um segundo tempo, na audição. A “reciclagem” preenche a distância entre a escrita e o texto, impedindo que um escorregue sobre o outro indefinidamente. Essa técnica mantém vivo o caráter inicial da letra como imagem que representa um nome que, por sua vez, escreve uma palavra, obrigando o leitor a se deter em cada um dos passos separadamente – a visualização da letra, a pronúncia do seu nome e o encaixamento de uma seqüência nominal literal sobre uma palavra mais ou menos homófona. Entre a existência e a inexistência, a letra se mostra apenas na condição de um objeto vacilante, facilitando sua retenção momentânea como mera forma. O circuito leitor, travado repetidamente pela dissolução do rébus, cedo ou tarde refluirá sobre si mesmo e há de se eclipsar por completo, recalcado, à medida que se desenvolverem as técnicas de leitura visual, lançando a audição lingüística para esse campo de latência onde podemos escutar “na cabeça” o som dos versos de um poema memorizado.

De qualquer modo, durante muito tempo, e com algumas restrições até hoje, ser leitor não excluía essa forma de experienciar a escrita fora do sentido. “Se Jean lê em voz alta, é, obviamente, para satisfazer seu auditório, mas pode-se pensar também que o faz porque não saberia fazê-lo de outra forma. A oralização é necessária a essa leitura incapaz de dividir corretamente as frases e palavras e de reconhecer a pontuação sintática” (Chartier, 1998: 84). É possível que os textos de J5 se destinem a uma leitura semelhante, já que há trechos em que a ausência de pontuação e o encavalamento sintático exigem uma “reciclagem” em voz alta para situar devidamente sua estrutura sintagmática. Durante o medievo, pois, a leitura esteve desmembrada em dois momentos que tenderiam a se fundir. Embora armazenados nas voltas

⁹⁹ Todos os trechos citados dessa obra foram traduzidos por mim.

de um alfabeto, os textos eram vividos mormente na presença do outro, através de um arauto, e desfrutados na extensão cronológica de sua pronúncia, como o antigo *volumen* ainda testemunhava com sua disposição longilínea. A escrita fica um passo ao lado, guardiã de uma língua cujo corpo desaparecera, mas cujo espírito podia ser reanimado por certos esconjuros capazes de reintroduzir no mundo a presença fantasmagórica daquelas palavras ditas há tanto tempo nos capões do Lácio. O caráter mais radical dessa separação entre dois terrenos pode ser constatado, mesmo que a título experimental, quando estiverem postas as condições para que um leitor se debruce sobre um texto que não tem a menor possibilidade de compreender, porque já não conhece o idioma em que está escrito. É novamente a Scribner e Cole que tomarei um exemplo moderno.

Começando com a idade de cinco ou seis e continuando por alguns anos, a maioria dos meninos Vai e algumas meninas Vai se agrupam sob a tutela do imã da vila para aprender a ler capítulos do Corão. A não ser que vivam numa cidade onde haja um professor especialmente avançado (Gohn é uma dessas cidades), dificilmente aprenderão árabe o suficiente para ler ou escrever com compreensão. Dependendo de sua habilidade e determinação, no entanto, podem aprender a decifrar caracteres árabes bem o bastante para que sejam capazes de começar em qualquer ponto do texto e ler o que estiver escrito ali. À medida que progridem, o imã conta-lhes sobre o conteúdo geral das passagens que estão lendo. (p. 30-31)

Esta experiência extrema talvez ainda sombreasse os primeiros leitores medievais, que, muito embora *conhecessem* o latim, certamente o haviam conquistado através do estudo, no contato com interlocutores menos afáveis que uma mãe ou um irmão, e em circunstâncias menos descontraídas do que as brincadeiras infantis ou o cotidiano doméstico. O testemunho dos pequenos leitores Vai mostra a possibilidade de uma relação com a escrita em que o sentido não está apenas deslocando um tempo à frente, pendurado às orelhas do leitor, mas é de fato completamente supérfluo. Não se lê para saber mais sobre o Islã, pois para isso está ali o imã. Não se lê para o desfrute de uma belíssima narrativa, não se lê para saber o que ocorre em lugares distantes do mundo, não se lê sequer para aprender um idioma novo – pode-se “ler” árabe sem jamais vir a conhecer o árabe. Ler é contentar-se em deslizar às cegas pelas relações que ligam as cúpulas e minaretes de uma escrita estrangeira aos sons misteriosos de uma língua desconhecida, amparado apenas pela certeza de que aquelas palavras que se está dizendo são *as palavras*, transmitidas dessa forma desde o profeta. É, curiosa situação, ler para um mestre que está à escuta e detém, apenas ele, o segredo das palavras que os lábios do aprendiz formulam em surda dedicação: trata-se de ler para colher ao outro não propriamente

o significado do que se leu, mas a garantia de que ali há *o significado, ainda que eu só possa vê-lo alhures* (nas explicações do mestre). Trata-se de um uso litúrgico e pedagógico, que para os Vai tem pouco a ver com os usos de seu próprio sistema de escrita e de sua língua mãe. É uma leitura que “translitera” um alfabeto de sinais gráficos numa sequência de inflexões e movimentos, perseguindo o rastro da letra no real, mas que não chega a efetuar aquela operação de “tradução”, nem sequer quando o leitor escuta à sua própria voz, porque nela não se deparará com qualquer palavra familiar.

Encontraremos experiências muito semelhantes a essas nos *role-playing games*, em que o mote da língua litúrgica ou sagrada, sempre desconhecida e geralmente fictícia, é extremamente recursivo. São manifestações de uma letra fora de si, rodopiando sobre seu volume acústico ou sua silhueta visual sem qualquer compromisso com o *significar*. Os leitores de *O senhor dos anéis* devem ter passado por estas linhas em algum momento:

Ai! laurië lantar lassi súrinen,
yéni únótimë ve rámar aldaron!
Yéni ve lintë yuldar avánier
mi oromardi lisse-miruvóreva
Andúnë pella, Vardo tellumar
nu luini yassen tintilar i eleni
ómaryo airtári-lírinen.
(Tolkien, 1968 [1995]: 368)

Ler um autor cujo próprio nome parece impingir à lombada do livro um pouco do mistério de suas personagens fabulosas pressupõe um leitor disposto a deixar que seus pés percam o contato com o chão da língua por alguns instantes. Esses momentos, é certo, são bem marcados: o universo da Terra-Média é, sobretudo, um mundo de *nomes* exóticos, aos quais eventualmente se acrescentam uma frase ou, como neste caso, um texto inteiro escrito numa língua inexistente, esotérica, da qual apenas suspeitamos, como talvez fantasiem os garotos Vai a respeito do idioma árabe. É justamente por não fazerem sentido que esses nomes valem enquanto litania que estabelece um jogo interno de ecos: Mordor, Moria, moriquendi, morannon¹⁰⁰; Ered Mithrin, Ered Luin, Ered Lithui¹⁰¹; Galadriel, Gil-Galad¹⁰²;

¹⁰⁰ Conforme uma consulta ao inventário de raízes quenya e sindarin nos anexos de *O Silmarillion* (Tolkien, 1977 [1999]), “Terra Negra” ou “País Negro”; “Recesso Escuro”; “os ‘quendi’ (falantes, elfos) das trevas”, “que não viram a luz”; “portão negro”. A raiz *mor-* fica evidente na composição desses nomes.

¹⁰¹ “Montanhas Cinzentas” (Grey Mountains), “Montanhas Azuis”, “Montanhas de Cinzas” (Ashen Mountains).

¹⁰² “Dama coroada com uma guirlanda radiante” (Tolkien, 1997 [1999]; 436-437), “Luz-das-Estrelas”.

Anduin, Baranduin¹⁰³ etc. Ler um texto polvilhado desses pontos escuros é, mesmo assim, resultado de uma aprendizagem que permite ao leitor executar seus pequenos saltos, saber *onde* procurar o sentido das palavras que não fazem sentido, ou seja, no próprio registro de um discurso em que a composição e recorrência de tais elementos está prevista. Aceitar o efeito dessa onomástica fabulosa requer do leitor que esteja inserido num veio histórico que propõe como uma de suas formas de desfrute precisamente isso.

A criação de nomes de sonoridade fantástica, a referência a idiomas fictícios, a recorrência de raízes inventadas e a apresentação de textos escritos em línguas ou alfabetos estriganográficos será fortemente incorporada aos *role-playing games*, provavelmente por influência de Tolkien. Se esse palavreado ficcional realmente se destina a uma oralização, de fato, talvez seja questionável; poderíamos mesmo cogitar que a experiência colonial daquele império onde o sol nunca se punha criou para o mundo anglo-saxão uma sensibilidade bastante específica ao exótico, fundada no registro escrito, transliterado, daquelas mágicas e estranhíssimas línguas do oriente, mas antes disso houve ainda, como vimos, uma longa fermentação visual das letras manuscritas nos escritórios da Igreja medieval. A própria profusão de acentos gráficos que, no *sindarin* e no *quenya* de Tolkien, auxiliam a suposta pronúncia das palavras dos elfos, pode indicar que o banquete é mesmo para os olhos, já que certamente não são todos os leitores que se incomodam em aprender um complicado sistema de assinalação diacrítica.

Esse traço será recorrentemente imitado pelos jogadores de RPG, de tal modo que parece se situar aí um elemento significativo para a identificação do leitor e uma aposta comum para criação de efeitos de autenticidade.

Figura IV-6 (transcrição)

1	PETRYNIA	
2	- CALENDÁRIO	
3	- HISTÓRIAS DE CYRANDUR WALLAS (UMA POR CIDADE, AO MENOS)	
4	- CARACTERÍSTICAS DAS CIDADES (PO MÁXIMA, LISTA DE COISAS DISPONÍV.)	
5	- MAPA DETALHADO	
6	OTHOL	
7	LEARIZAN (VILA PEQUENA)	250 ANOS
8	- 1300 HABITANTES	IMPOSTO = 10% DA RENDA
9	- P.O. MÁXIMO → 800 P.O.	

¹⁰³ “Grande Rio”, “Rio Marrom”.

- 10
- 11 - PODER CENTRAL: CONSELHO MUNICIPAL (10 MEMBROS, ELEITOS A CADA
- 12 - PODER NEUTRO E BOM 4 ANOS) (REELEIÇÃO POSSÍVEL)
- 13 - INTEGRANTES: KEI TAKAHASHI (CLÉRIGO), ARAFIS RAN (GUERREIRA AP.),
- 14 UNSEEN TODESK (ARISTOCRATA), CARLA TODESK (ARISTOCRATA),
- 15 FREALIZE (RANGER ATIVO), SORINE SOLDI (SACERDOTE DE TANNA-TOH)
- 16 MAKHUT RINORR (HALFLING, CHEFE DA GUILDA DE COMÉRCIO*,
- [ESPECIALISTA)
- 17 ZIMBRAU TODDA (ARISTOCRATA), IARO WISH (MAGO)
- 18 RIHIROKEL GOLDEYE (ELFO ARISTOCRATA)
- 19
- 20 CAPITÃ DA GUARDA → ARAFIS (DO CONSELHO)
- 21 GUARDAS: 15, NO TOTAL
- 22 EMERGÊNCIA: 75 MILÍCIA

A leitura do texto acima, um “plano de aventura” fornecido pelo informante J6, fornece uma série de nomes inventados para as localidades e personagens da aventura. Percorrendo essa pequena série podemos tentar levantar algumas das estratégias de sugestão do exótico mobilizadas por este escritor: o uso de letras geminadas (que, exceto no caso de “s” e “r”, inexistem em português e por isso talvez remetam, de início, ao campo do “estrangeiro”): Wallas (L3), Unseen (L14), Tanna-Toh (L15), Rinorr (L16), Todda (L17); o uso de letras não utilizadas pela ortografia portuguesa, ou utilizadas em contextos diferentes: Petryn^{ia} (L1), Cyrandur Wallas (L3), Othol (L6), Todesk (L14); Makhut (L16)¹⁰⁴, Rihirokel (L18); uso de palavras ou nomes que remetem diretamente a línguas estrangeiras: Takahashi (japonês, L13), Unseen, Wish, Goldeye (inglês, L14, L17, L18); ausência de acentuação em palavras cuja pronúncia presumível requereria o uso de um diacrítico na ortografia portuguesa: Petryn^{ia} (Petrínia)¹⁰⁵; Arafis (Aráfis), Soldi (Sôldi, Söldi).

Esse arsenal de recursos não aponta somente para um certo traquejo com a representação ortográfica da língua, mas também presta testemunho de um leitor formado na leitura de textos em que a presença de um segundo idioma se faz sentir. Sobre isso, bem sabemos que a maior parte dos livros de RPG disponíveis são obras escritas originalmente em inglês e, mesmo quando se trata de ler as traduções, muitos termos são mantidos em sua

¹⁰⁴ Além disso, outro aspecto a ser levado em conta é a ocorrência de consoantes oclusivas em posição final de vocábulo (Todesk, Makhut).

¹⁰⁵ Compare-se com a grafia da palavra “calendário”, na linha seguinte, para concluir que a omissão do acento é, também, um traço relevante na identificação de uma imagem do nome fantasioso – particularmente para o falante de português, que talvez queira banir daí a presença desses sinais particularmente domésticos.

forma original¹⁰⁶. Sob essa luz, se parte dos recursos que J6 utiliza parece redundar da apropriação de uma sugestionabilidade de ares tipicamente anglófonos, outra parte parece ser o próprio vestígio de uma segunda exotização, a diferença que o lusofalante percebe entre seu idioma e o do livro que manuseia, no qual termos que para um leitor conterrâneo ao texto seriam absolutamente banais (Unseen, Wish, Goldeye) ganham o revestimento de indícios identificatórios potentes (tanto que são mobilizados, posteriormente à leitura, no trabalho criativo do jogador). É, pois, sobre o ponto em que uma tradução é impossível e o sentido parece cair em segundo plano que o sujeito encontra seu terreno próprio, povoando os espaços transliterais da onomástica fabulosa.

Um trabalho semelhante aflora na toponímia e antroponímia de *Trinômia*, livro escrito pelo colaborador E42, talvez com o diferencial de que ali há certos processos composicionais propositalmente mobilizados pelo autor. Embora possamos reconhecer ainda um projeto tolkenista de estabelecer uma série coesa de conjuntos nominais fantásticos (por exemplo, com o acréscimo de um apêndice listando raízes lingüísticas), a elaboração de E42 aponta para uma direção de algum modo diferente, consubstanciando à imitação de uma marca característica dos *role-playing games* elementos que remetem a outra origem.

Trinômia é um livro de RPG, um amplo “texto de ambientação”, se quisermos utilizar o termo proposto no Capítulo II, narrado em primeira pessoa por Clióphoros Lithokhtônio, uma personagem que viaja através dos países de um mundo fictício e relata seus costumes, histórias, formas de pensamento e de fé. Nele há uma série de glosas assinadas por uma segunda personagem, em que se esclarecem os significados dos nomes das personagens e localidades mencionadas – inclusive o do narrador:

(2) I. Segundo o que nos contou, Clióphoros, cujo nome significa, na língua titânica, “Portador-da-história”, e seus compatriotas passaram a valer-se da escrita somente há poucas décadas (...) (p. viii)

Um pouco mais adiante, na oitava glosa encontraremos o seguinte comentário sobre o nome de outra personagem:

(3) VIII. É simplesmente risível que se chame de sábio alguém como Pantagnosko, ainda que seu nome signifique ‘Sabe-tudo’. (p. xi)

A seguir, uma explicação sobre os nomes das cidades Lithokhtôn, Khrýsea, Khalca,

¹⁰⁶ Ver também o Capítulo V.2.4, sobre a tradução dos nomes de *Forgotten Realms*, e V.2.5, sobre termos em inglês que ocorrem em livros brasileiros.

Argýrea, Adámantos, Lykhnidos e Fláurin.

(4) XII. Os significados dos nomes destas cidades são, respectivamente: ‘Chão-depedra’, ‘Dourada’, ‘Bronzeada’, ‘Prateada’, ‘De aço’, ‘De pedras preciosas’, ‘De ferro’. O apelido Fláurin não tem qualquer valor semântico a meus olhos, apenas Sideréon o tem, sendo seu significado o último dos supramencionados. (p. xii)

O próprio título do livro, que também nomeia o mundo ficcional em que o enredo se passa, é explicado da seguinte maneira pelo autor:

(5) T: E42, por que se chama Trinômia, aqui, o que é Trinômia?

E42: Trinômia é de tri, de três, e nômia é de nomos, lei.

T: Entendi, tá.

E42: São três leis por causa dos três sóis. Cada sol representa uma das potências do mundo, os heróis, os titãs e os deuses.

(Entrevista XXVI)

Toda uma série de nomes de *Trinômia* é derivada de raízes dessa “língua titânica” que, como pudemos observar até agora, nada mais é que grego. Nomes de outra feição também surgem no livro, remetendo a alguns estereótipos do gênero (Äschnor, Wildegan, Ucknatar, Nyr, Lady Lana, Kato¹⁰⁷), mas somente aqueles de origem helênica têm seu significado comentado nas glosas que acompanham o texto principal. Assim, por exemplo, sobre o rei Äschnor III:

(6) II. A origem deste nome me é desconhecida. Ao que me parece, esta linhagem de reis, há três gerações, deve ter adotado um nome fictício, fugindo da tradição de seus antepassados. Certamente, isto se deu por intermédio de Wildegan, ele que mudou seu nome para outro sem significado algum. (p. ix)

Dessa forma, E42 não abre mão de algumas referências que mantêm vínculo com as séries onomasiológicas do RPG convencional, sustentando uma forma de inclusão do seu texto nesse universo justamente naqueles pontos em que, como fica claro nas glosas, o sentido cessa de importar e a tradução fica bloqueada. Por outro lado, elabora um conjunto de nomes em que a ocorrência de estranhos diacríticos, dígrafos e letras estrangeiras não cumprem

¹⁰⁷ Retornam, então, referências ao inglês (língua original da maior parte dos livros de RPG) e ao japonês (cuja inserção no cardápio de referências do jogador de RPG pode ser traçada através dos mangás, desenhos e seriados de heróis japoneses e mesmo de filmes com temáticas épicas ou bélicas).

apenas um papel sugestivo, como nas criações de J6, mas efetivamente se inscrevem em outro terreno e dialogam com outro Outro, ao qual pagam o tributo de sua complexa norma ortográfica.

(7) T: Você falou que isso tem alguma coisa a ver com o seu projeto, né, como é que você acha que foi conciliando essas duas coisas, de trabalhar na iniciação [científica] com poesia e isso aí. Tem alguma coisa a ver?

E42: Tem, tem muito a ver que eu fiz a iniciação, sei lá, a respeito de Homero, e dos primeiros rapsodos e como eles compunham, coisa assim, eu quis colocar isso no jogo, eu queria que as pessoas que jogassem de bardo realmente fizessem um poema e realmente interpretassem aquilo e tivessem... alguma coisa a ver com isso daí, e aí eu comecei a fazer a minha experiência de como eu queria um bardo, e eu comecei a fazer as lendas, tem um poema épico assim, é mais ou menos grande tem uns cem versos (...)

T: Você falou que pesquisa... que na sua iniciação você traduziu quatrocentos versos da...

E42: É, traduzi quatrocentos versos da *Ilíada*, do canto dois.

(Entrevista XXV)

A inserção sistemática das raízes gregas, sua delicada transliteração, o cuidado com as glosas e alguns outros elementos presentes em *Trinômia* parecem dessa forma inscrever um *excesso* – algo que faz transbordar o caldeirão dos *role-playing games* convencionais e aponta para os enraizamentos de um sujeito que aflora em várias frentes.

(8) E42: É, eu tive essa idéia de colocar os nomes com significado e tal, mas eu não quis criar uma linguagem que nem o Tolkien fez com... eu sinceramente acho aquilo lá meio perda de tempo assim... [riso]

T: É grego, né, que você...

E42: É grego.

T: É grego e latim né.

E42: Grego e latim. Eu acho que aí pelo menos tem algum uso pro... se você for parar pra procurar os nomes e pesquisar, você vai aprender alguma coisa assim, mais útil, sem querer desmerecer a linguagem que o Tolkien fez nem nada. Eu só acho que é mais importante pra gente aprender, é, grego, latim, do que aprender a linguagem dos elfos.

(Entrevista XXV)

Entre as fórmulas típicas do RPG e os modelos da literatura grega, mergulhados no campo de uma leitura universitária, surge esse inesperado vínculo de metáfora: é que tanto ali quanto aqui o sujeito encontra uma experiência semelhante, a leitura de nomes estrangeiros ao

menos por algum tempo colocados fora do campo do sentido. A pontuação dessa coincidência parece inaugurar possibilidades de leitura de ambos os lados, talvez permitindo que as aulas de grego passem a ser freqüentadas com um novo tipo de prazer, mas também inserindo esse “grão-a-mais” que de certa forma excede os moldes do *role-playing game* e vai insinuando misteriosas associações a um universo de termópilas e heródotos:

(9) T: Quando foi que você escreveu o primeiro [livro], faz tempo?

E42: Acho que foi no terceiro ano de faculdade, segundo, ele era sobre um grupo de cavaleiros que estão numa situação mais ou menos igual à das termópilas, né, eles tão defendendo um passo, e o inimigo vai chegar, e eles foram escolhidos pra defender aquele negócio lá, e eles acham que eles são demais mas na verdade eles são porcaria, e o livro fala dessa jornada do personagem, dele descobrindo que ele é uma tranqueira.

(Entrevista XXV)

Este tipo de efeito parece ser exatamente o que se persegue no projeto de um RPG escolar – e, como vimos, uma certa intenção didática não está ausente em E42: “Eu só acho que é mais importante pra gente aprender, é, grego, latim, do que aprender a linguagem dos elfos” (8). Ao que parece, as tentativas até agora têm se centrado em procurar pontos que, à semelhança do grego para E42, possam transformar textos de outra forma considerados simples divertimento em objeto de alguma sorte de aprendizado. No caso de boa parte dos livros de cunho escolar, esses pontos são procurados num repertório de conteúdos disciplinares comuns, como a História do Brasil, e isso parece ser considerado uma condição para que tais livros sejam aceitos em sala de aula. O depoimento de um jogador como E42 de certa forma mostra que esse efeito é possível, mas nem por isso permite afirmar que tenha sido *por causa* dos *role-playing games* que ele se interessou pelo grego e encampou o projeto de uma formação universitária. Ademais, como se vê, a forma como essas coincidências são encontradas pelo sujeito é sobremaneira errática, imprevisível e difícil de manipular, o que faz parecer um pouco vão o ideal pedagógico de um material que possa, infalivelmente, capturar o prazer de algumas dezenas de alunos.

3. *Alfabetos crípticos*. Um papel similar ao dos nomes fantásticos é cumprido pela presença freqüente de alfabetos e insígnias de caráter hermético, tanto em livros e revistas de RPG quanto na produção dos jogadores. Em alguns casos, de fato, esses alfabetos são legíveis, com é o caso da **figura IV-7a**. Um rápido exame nos mostra que as inscrições misteriosas são duplicações transliteradas letra por letra das próprias palavras escritas em

português – se observarmos a expressão “Panteão de Yrtov” notaremos logo que um círculo com um ponto no centro corresponde à letra “o”, e poderemos deduzir o restante das letras pelo mesmo procedimento.

Para além disso, em todo caso, é muito comum que as estranhas inscrições que figuram em desenhos, molduras de página, barras ou marcas d’água sejam indecifráveis. Isso sugere que, à semelhança do que podemos atribuir às raízes fictícias das línguas tolkenianas, há uma meta no simples fato de *não se ler* uma letra, e isto é parte do que compõe a paisagem familiar do leitor de livros de *role-playing game*. Trata-se de uma caricatura da letra – alfabetos que se apresentam como algo que *deveria ser* legível, mas que não são alvo de qualquer leitura concreta. Como ocorre aos recitadores Vai, que falam árabe sem entender, os leitores que se deparam com essas fileiras de rabiscos miúdos devem contentar-se em contactar o mistério da língua. É de se notar, aliás, que parte desse efeito *unheimlich* deve-se ao fato de que os caracteres inventados pelos designers de RPG imitam a forma e o estilo de escritas verdadeiras que já apontam, por si mesmas, para o campo da antigüidade e do mistério – por toda parte veremos os desenhos delicados de pseudo-hieróglifos egípcios, os ângulos de falsas runas e as setinhas cruzadas de novas escritas cuneiformes (**figura IV-7**).

Alfabetos e inscrições crípticas dessa espécie aparecem também nos esboços de alguns *role-playing gamers* que cunham símbolos herméticos e eventualmente parecem flertar com a criação de alfabetos próprios. J5 entregou uma série de folhas em que descrevia as divindades de um panteão, e a cada uma delas fez corresponder uma insígnia geométrica (cf. **figura II-13**). Em outra folha, dispôs uma série de símbolos numa linha horizontal de maneira sugestivamente escriturária, com vemos abaixo. É possível supor que jogadores de RPG ocasionalmente escrevam pequenas frases com alfabetos que inventam; podem fazer o mesmo com as letras de Tolkien ou com as que o suplemento *Forgotten Realms* apresenta numa tabela.

JI

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	Th	U	V	W	X	Y	Z
Thorass	ρ	+	e	h	5	+	h	ε	h	ε	h	ε	h	ε	h	ε	h	ε	h	ε	h	ε	h	ε	h	ε	h
Espruar	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
Dethek	Γ	L	Π	T	I	X	Δ	9	0	Θ	Δ	1	7	+	7	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	I	II	Y	Y	Y	Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	50															
Thorass	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε	ε
Espruar	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ
Dethek	T	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π

(exemplo de número 14) =

(eu, a pessoa) =

Forgotten Realms – Uma Viagem aos Reinos, p. 26

É interessante notar que a experiência dos alfabetos crípticos, ao menos quando são legíveis, é uma experiência de organização muito semelhante à leitura da lista. Em certo sentido, é o seu grau zero: uma lista que lista elementos absolutamente insignificantes, de tal

modo que, de fato, é apenas a listagem, a ordem, o que ali interessa. Como protótipo das formas de saber pautadas no escrito, que primam pelo esquadrinhamento de categorias, árvores taxonômicas e relações de conjuntos, evidentemente este tipo de devaneio literalógico é afim a muitos objetivos do ensino escolar. Primeiramente, porque detém o leitor sobre o próprio código escrito de sua língua que é, sempre, a matriz de onde derivam os alfabetos crípticos – note-se, por exemplo, que as runas de *Forgotten Realms* dispõem de uma letra específica para o dígrafo *th*, embora a análise implicada aí possa se perder para um falante que não o do inglês¹⁰⁸. Em segundo lugar, é preciso ter em vista que ordenar e listar objetos, classificar igualdades e diferenças, comparar grandezas, recuperar relações de continência e conteúdo entre conjuntos ou simplesmente ler tabelas e derivar do cruzamento perpendicular dos seus dados uma interpretação possível são operações visadas em diversos momentos pelo ensino escolar de mais de uma disciplina.

IV.4 A letra e o corpo

Um dos temas a que a história da leitura tem se dedicado é o surgimento do estilo de leitura visual que nos é familiar, a maneira como ele se contrapôs às práticas da leitura oralizada e como jamais as suplantou por completo. Tem-se afirmado uma série de consequências desse advento sobre o leitor ocidental, inclusive no que diz respeito ao seu corpo, que certamente se viu mais livre e talvez mais protegido, ao se alforriar dos ritos de vocalização. Indagarei neste item que tipo de impacto pode ter tido, para o sujeito, o uso dos *olhos* – primeira janela para a constituição do imaginário – como receptáculos de um dizer que já não precisa passar pela fresta da audição para desencadear seus efeitos sobre o corpo. Posto em outras palavras, trata-se de indagar como essa transição afeta as modalidades de presença do outro, reorganizando o corpo do leitor em relação ao imaginário.

1. *Corpo alheio, voz alienada e letra*. Antes da difusão da leitura visual pela Europa, por volta do século XII, a leitura era concebida largamente como um exercício de olhos, boca e ouvidos – o texto é visto, pronunciado e ouvido. Não obstante, muitas formas distintas de relacionar-se com o escrito podem existir aí. Uma delas é aquela em que o leitor recita o que lê porque somente pode compreender um texto ao ouvi-lo pronunciado por sua própria voz.

¹⁰⁸ Um exemplo análogo, em português, seria a criação de um símbolo especial para representar *lh*, diferente da justaposição dos símbolos para *l* e *h*, por exemplo.

Outra coisa é um leitor que declama um texto para uma audiência sem que isso implique uma incapacidade de compreender sem pronunciar. A natureza da escrita permite que um declamador propague um texto sem chegar a compreendê-lo, é verdade, mas este nem sempre será o caso. Discursos públicos, sermões, a missa, a *performance* trovadoresca e certos tipos de leitura dramatizada que presenciaremos nas mesas de RPG são exemplos de leitura em que a oralização precisa ser precedida de algum conhecimento do texto. Em nenhum momento terá sido excessivamente complicado ao ouvinte separar essas duas formas de ler, e a escola ainda se utiliza da leitura em voz alta para distinguir a habilidade dos alunos. De todo modo, seria prudente não pensar, por isso, em dois *tipos* de leitores, já que mesmo o leitor menos hábil seguramente identificará parte do sentido daquilo que está lendo sem a necessidade da voz, da mesma forma como o leitor mais rápido vez e outra será ultrapassado pelo *nonsense* de um lapso.

Quando a leitura visual começasse a ganhar terreno, despontando na consciência da cultura européia como uma maneira de ler sobre a qual se podia falar, pensar e emitir julgamentos, ela já teria estado preparada há muito tempo no seio da leitura em voz alta. Assim, não terá sido tanto o silenciamento da voz que se modificava em relação às práticas antecedentes quanto uma maneira de conceber a vida dos textos – e de seus leitores.

Embora ambos os estilos de leitura tivessem coexistido na Antigüidade grega e romana, foi durante a Idade Média que a habilidade de ler em silêncio foi conquistada pelos leitores ocidentais. Restrita, a princípio, aos escribas monásticos, tal capacidade chegou às universidades durante os séculos XII e XIII e tornou-se prática comum entre cortesãos e aristocratas laicos a partir do século XIV. (Chartier, 2000: 23)

Isso provavelmente se deve a um deslocamento das condições de circulação do conhecimento mais do que à simples existência de leitores capazes de ler sem vocalizar, já que estes há muito existiam. Em todo caso, esses movimentos progressivos permitiram que um universo de relações com o texto presentes no cotidiano de maneira vaga se tornasse pouco a pouco objeto de uma forma de consciência específica. Ao lado de outras circunstâncias, como a ampliação do circuito do livro e a diversificação dos tipos de texto disponíveis, a leitura visual concedeu ao passeio dos olhos sobre o papel o estatuto de um ato com um fim em si mesmo.

Reduzidas as distâncias entre o leitor e o texto, diminuída a amplitude dos gestos e o esforço muscular da leitura, o corpo inteiro descobriu uma série de novas relações com o

dizer. O deslanche da leitura visual, ao lado do *boom* livreiro que se alastrou pela Europa, deve ser responsável pelo surgimento do que Chartier chama de uma leitura “extensiva” – que tem como cardápio textos cada vez mais numerosos e, ao mesmo tempo, menos permanentes –, em contraposição ao estilo “intensivo” que predominara na leitura dos textos sagrados e canônicos. Mas a transição entre uma leitura vozeada e uma leitura ocular não é, ela mesma, absolutamente clara, porque uma coisa e outra não constituem terrenos simetricamente dispostos mas, antes de tudo, interpenetram-se, sincronizam-se, encobrem-se mutuamente.

O que vimos outrora sobre a lógica do rébus deve nos permitir fazer algumas demarcações sobre esse terreno. Pelo menos três situações distintas precisariam ser levadas em conta. Primeiramente, para um grupo de pessoas que até o século XVIII ainda eram consideradas leitores, e talvez até hoje, a leitura consistiu numa experiência com o *corpo alheio*. Ler consistia em escutar à voz de outrem e contemplar-lhe o semblante. Enquanto se pensou na escrita como um modo de conservar ou propagar textos destinados a uma existência sonora, a figura de um declamador pôde surgir tranquilamente como ponto intermediário entre a página escrita e seus últimos destinatários, o público ouvinte: “(...) para a maioria das pessoas ao longo de grande parte da história, os livros contavam mais com ouvintes do que com leitores. Eram mais ouvidos do que lidos” (Darnton, 1990: 158). Não seria lícito dizer que essa experiência tenha desaparecido, e as práticas dos *role-playing gamers* certamente são apenas um dos muitos lugares em que a divulgação, publicação e apropriação de textos ainda pode se dar através de uma intensa mediação oral, mesmo na presença física dos livros. Em todo caso, sabemos que a iniciação do jogador de RPG através de outros jogadores ou de um mestre mais experiente de fato lhe confere a possibilidade de jogar com os outros, inclusive aqueles que tenham lido mais, mas a um certo preço, pois a distinção entre essas formas de lidar com o livro se tornou deveras sensível.

Em segundo lugar, para aquele leitor que é capaz de ler as letras mas só compreende o texto quando escuta a si mesmo, a leitura é uma experiência com *sua própria voz*. Também será assim, mas de maneira diferente, para o declamador experiente, para o ator, para o arauto e para o mestre de RPG. Apenas no primeiro caso, entretanto, estar em contato com um texto é efetivamente estar à escuta de si mesmo, e isto de uma forma muito particular, pois dizemos coisas que não conhecemos e que provêm de uma fonte difusa, à qual não sabemos como responder. Trata-se, pois, da escuta de *uma voz alienada*, isto é, da apreciação de um fragmento de corpo próprio concedido como tal pelo Outro, aquele remoto ser responsável por repartir os ruídos da criança em qualquer coisa digna de significado e conceder-lhe, assim, o precioso estatuto de uma voz humana. Nas demais circunstâncias devemos supor que a

leitura, seja ela acompanhada de gestos e inflexões teatrais ou não, é antes de tudo uma leitura visual, mesmo que abafada pelo rumor da voz. Daí resulta que, mesmo antes de surgir como uma categoria da leitura para se opor àquela acompanhada pela voz, a leitura visual estava prefigurada nestes leitores que a experimentavam sob o manto das mais diversas formas de recitação pública.

Finalmente, para o leitor que lê em silêncio, ou para o orador que lê diante de uma platéia, a leitura é uma experiência com a *imagem da letra* posta ali mesmo de onde se apagaram *o corpo do outro*, em primeiro lugar, e *a voz alienada*, em seguida. A letra encontra-se numa posição delicada, preenchendo este recinto de onde acabaram de se ausentar duas presenças vivas – o ser falante em si mesmo, corporalidade completa, narrador prototípico que com seu cordão de palavras nos enlaçou na linguagem; e logo a sua quimera, fragmento etéreo de um corpo falante sobre o qual aos poucos assumimos posse, reduzido ao relevo acústico de uma voz que sustentamos como nossa graças ao corte paterno que a libertou de sua condição de “vagido” primordial (Lacan, 1966 [1998]a: 239).

Nessa passagem do campo da fala para esse outro lugar em que se estatui a letra, é possível descrever um percurso que liga a experiência com o *vivo* à estranha suspeita do *simulacro*, do rosto à sua máscara mortuária. É que o escrito surge inicialmente no seio desse espaço de uma fala animada da qual é, por princípio, a imagem inerte, em expectativa de avivar-se pela indústria xamânica do recitador. No girar de uma moeda que vai e volta, pelo escambo de um valor imaginário estranhamente reversível, a letra implica necessariamente um corpo: o corpo que a depositou ali sabendo que viríamos a lê-la; esse corpo que, ao longe, invisível, afastado no tempo, intenta comunicar-se conosco e nos toca através desses pequenos traços escritos. Mas é o giro dessa moeda justamente o que mantém a escrita desde sempre dividida em relação à fala, de tal maneira que o corpo evocado por ela é sempre um corpo ausente e o próprio corpo da letra resta como *imagem de uma ausência*.

Posição semelhante parece ser sustida por Derrida quando afirma: “O *lógos* é um *zôon*. Este animal nasce, cresce, pertence à *phúsis*” (1972 [2005]: 24). O *lógos* – a palavra falada em presença – é o campo encarnado da castração, onde a voz parental organiza o corpo infante em corpo humano. Por essa razão é que se pode dizer que o *lógos* tem um *pai* – o próprio ser falante, titular de um corpo castrado, que toma conta, regula, interdita seu dizer à medida que se realiza. “À diferença da escritura, o *lógos* vivo é vivo por ter um pai vivo (...), um pai que se mantém *presente, de pé* junto a ele, atrás dele, nele, sustentando-o com sua retidão, assistindo-o pessoalmente e em seu nome próprio” (ibid., p. 23). Esta é precisamente a primeira diferença a apartar a escritura da fala em presença, mesmo quando se trata de uma

leitura que apenas se reconhece no som da voz, pois aqui já não há um pai, ou ao menos não um pai em vida: na letra há, se tanto, a ausência de um pai, vale dizer, um *pai ausente* que regula o discurso desde o ponto de seu próprio desaparecimento. Trata-se, logo, de um pai morto, remoto signo de um parricídio do qual todo escrito de alguma forma testemunha.

A escrita nos oferece assim um discurso fantasmagórico, que nos fala sem que consigamos encontrar ali qualquer imagem senão a da própria letra colocada no posto de onde a princípio nos falou um corpo. No fundo da letra está o resíduo daquela imagem umbilical desde onde se desdobram todas as outras, estruturada pela constante intervenção do discurso parental – uma imagem do corpo que não é propriamente o corpo, nem seu reflexo, mas o resíduo inatingível dos cortes que o discurso do Outro desfere sobre o sujeito em gestação. A esse respeito, Françoise Dolto sustém uma dicotomia que pode nos vir em auxílio quando distingue o que chama de “esquema corporal” da “imagem do corpo” propriamente dita.

O esquema corporal é uma realidade de fato, sendo de certa forma nosso viver carnal no contato com o mundo físico. (...)

A imagem do corpo é a síntese viva de nossas experiências emocionais: inter-humanas, repetitivamente vividas através das sensações erógenas eletivas, arcaicas ou atuais. Ela pode ser considerada a encarnação simbólica inconsciente do sujeito desejante e, isto, antes mesmo que o indivíduo em questão seja capaz de designar-se a si mesmo pelo pronome pessoal Eu e saiba dizer Eu. (...) (Dolto, 1984: 10, 14-15)

Sob essa ótica, a imagem do corpo é uma imagem de *ausência* ao menos no sentido de que, diferentemente da silhueta encarnada pelo esquema corporal, não é algo que se possa expressar senão através dos fantasmas infantis ou das elusivas figurações que o recalamento impõe ao adulto. Ainda assim, é nessa silhueta corporal que ela está fadada a se sustentar, mais ou menos como a “imagem acústica” de uma palavra só encontrará amparo no flapejar de uma língua que realmente *fale*. Mais do que isso, a imagem do corpo é aquilo que faz com que um esquema corporal possa intentar qualquer tipo de relação discursiva com o Outro, mantendo em suspenso toda sorte de intervenção que exporia sua própria integridade à presença real dos semelhantes em espécie.

É graças à nossa imagem do corpo sustentada por – e que se cruza com – nosso esquema corporal que podemos entrar em comunicação com outrem. Todo o contato com o outro, quer o contato seja de comunicação ou para evitá-la, é subtendido pela imagem do corpo; pois é na imagem do corpo, suporte do narcisismo, que o tempo se cruza com o espaço, e que o passado inconsciente ressoa na relação presente. (Dolto, 1984: 10, 14-15)

Passar por esse tipo de reflexão nos será importante desde o momento em que os *role-playing games* se constituíram publicamente como uma classe de impressos marcada pelo estigma do crime. Suicídio, assassinato e estupro são, sob essa ótica, maneiras de falar daquela classe de atos que, ao fim e ao cabo, atingem o território de um *esquema corporal*. Mas está claro que, em se tratando de pessoas falantes, um esquema corporal só pode ser vivido nas molduras de uma imagem do corpo que nele se encarna. De certa forma, então, ao aventar a hipótese de que a leitura de livros de RPG possa ter influenciado um crime dessa natureza, o que se está pondo em pauta é a maneira como a leitura pode agitar o campo do imaginário de tal maneira que essa espécie de morte implicada na existência do escrito, encontrando-se inconciliável com a estrutura simbólica de um sujeito, só possa ter vazão pelo próprio esquema corporal. Em certa medida, isso permite supor que o RPG tenha alguma *relação* com o comportamento desses leitores que supostamente cometeram crimes violentos, mas não significa que essa relação seja determinante. Sobretudo porque, se a escrita tem a propriedade de lançar o leitor ao labirinto imaginário em cujo centro está a imagem do corpo, seria preciso antes de tudo indagar como essa imagem se estruturou historicamente para que, qualquer tenha sido sua ressonância na leitura de livros de RPG, os efeitos desencadeados fossem de tal forma devastadores.

Uma investigação desse tipo não poderia estar no escopo deste trabalho. O que está ao nosso alcance é vasculhar ainda um pouco mais de que forma esta família de impressos convida quem os leia a experimentar o corpo. Como já vimos, uma série de elementos bastante recorrentes nesses livros parecem deter o leitor exatamente no ponto em que a imagem de um corpo acabou de se apagar, mas igualmente onde ela parece prestes a irromper – o delicado trato dos logotipos e das letras é um exemplo bastante notável. A seguir, exploraremos outro terreno: a representação do corpo nas ilustrações que povoam esses livros.

2. *Representações do corpo*. Nenhum livro de *role-playing game*, ao que parece, deixará de ter ilustrações internas de algum tipo. Dentre essas o corpo será invariavelmente o tema de maior incidência, quando não for o único. Ainda que alçado a essa posição de privilégio, não obstante, encontraremos o corpo em uma série relativamente pequena de situações que se repetem, fiando longas séries de imagens que podemos agrupar conforme uma semelhança que não é de enquadramento, técnica ou artista, mas de princípio.

Estes poucos princípios de representação do corpo, como veremos, repetem-se dentro dos diferentes “estilos” de ilustrações que víamos no Capítulo II, de modo que alguns

elementos de depicção corporal parecem ser comuns a qualquer impresso de RPG. O tempo, todavia, não deixou de introduzir inovações que passaram a se distribuir de maneira um tanto desigual, fazendo com que a partir de certo momento possamos encontrar determinadas características em alguns livros mas não em outros.

Esta não é, ao que parece, a maneira como normalmente se aborda a questão da ilustração em livros de *role-playing game*. De modo geral, outros trabalhos que se embrenharam nessa questão detêm-se na análise do tipo de “conteúdo” que essas imagens veiculam ou, com menos frequência, em aspectos técnicos.

Um trabalho da ilustradora Eliane Bettocchi, por exemplo, dedica-se a investigar “a idéia de homem e mulher que a forma das ilustrações de personagem de role-playing games brasileiros evoca” (Bettocchi, 2004: 1)¹⁰⁹. A autora preocupa-se com os papéis em que figuras masculinas e femininas são retratadas, partindo de uma classificação inspirada nas próprias “classes” de personagens do RPG para agrupar todos os papéis possíveis em cinco “estereótipos”: guerreiros, sacerdotes, magos, mensageiros, ladinos. Ao fim de um trabalho de comparação e quantificação, conclui:

(10) As mulheres são minoria absoluta na função ‘heróica’. A única classe com distribuição igualitária é a de Mensageiros (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’).

(...)

‘Assim é se lhe parece’: algumas moças ‘heróicas’ e bonitas para deleite de rapazes no RPG brasileiro (um mito).

(ibid., p. 20-21)

Trata-se, portanto, de uma abordagem que não analisa a *forma* das ilustrações, mas as maneiras como essas ilustrações podem ser interpretadas à luz do sempre conturbado discurso sobre a diferença sexual. Mesmo dentro dessa abordagem, seria preciso acrescentar alguma coisa às conclusões da autora: é que a submissão pelo feminino não é a única forma de sujeição possível para uma mulher, de modo que uma distribuição mais equânime dos “papéis” não seria, nem por isso, garantia de uma emancipação. Bettocchi menciona um *e-mail* trocado com uma funcionária da editora Wizards of the Coast que afirma ser responsável por reformular as ilustrações dos livros de *Dungeons&Dragons*:

¹⁰⁹ Embora este artigo aparentemente tenha sido publicado em revista, dispus apenas da versão eletrônica. A paginação a que me refiro é a do documento em formato .pdf que pode ser obtido no site <http://www.historias.interativas.nom.br/historias/textos/lars04.pdf>, consulta em 01/07/2007.

(11) ‘[...] Muitos dos sócios-fundadores originais, incluindo Peter, pensavam que uma vez que jovens do sexo masculino representam a grande maioria dos compradores de RPG, uma certa dose de ‘arte apelativa’ [‘jiggle art’] seria necessária. Eu argumentei que a tradição de biquínis de malha de aço dessa indústria era a *razão* para que compradores de RPG fossem na maioria homens, e que nós, como uma empresa, ganharíamos mais dinheiro se abandonássemos o erotismo feminino [‘if we dropped the cheesecake’] e contássemos as mulheres (que representam 50% da população, afinal de contas) entre os nossos consumidores-alvo. [...]’¹¹⁰

(ibid., p. 22)

É preciso notar que o abandono de uma postura supostamente sexista só se justifica pela possibilidade de aumentar os lucros da empresa. Em certo sentido, isto talvez promova a libertação da mulher de uma posição submissa no imaginário dos *role-playing games*, mas apenas para que ela possa ser re-submetida como consumidora desse tipo de livro.

Uma análise mais propriamente formal de ilustrações de RPG é feita por Alexandre Zorio de Mattos (2007) em sua dissertação sobre os livros da série *Vampiro: a Máscara*. Mattos propõe duas classificações para essas imagens – a primeira pautada em “temas recorrentes” (“horror”, “violência”, “miséria”, “gótico-punk”, “ambientação”, “sexualidade” e “tabu”; p. 63 e ss.), e a segunda pautada nos “estilos das ilustrações” (“retrato de época”, “realidade fotográfica”, “realidade onírica”, “realidade polarizada”, “quadrinhos”, “distorção surrealista”, “esboço/inacabado” etc.; p. 72 e ss.). As categorias pautadas no *estilo*, ao que parece, realmente implicam um critério que concerne à imagem, e neste caso parecem coincidir com as assinaturas de diferentes ilustradores e com as diferentes técnicas utilizadas por eles; as categorias pautadas em temas, por outro lado, não classificam propriamente imagens, mas elementos que comparecem a essas imagens de muitas maneiras diferentes, como o autor mostra ao estudá-las uma a uma.

Mattos lança mão de alguns princípios formais de Kress e van Leeuwen com os quais recupera as linhas de um delicado andaime que escora a imagem do corpo na tridimensionalidade do retângulo em que estão representadas¹¹¹. Esses princípios dizem respeito à oposição *demand/offer* (conforme o olhar das personagens representadas na imagem esteja direcionado ao leitor ou não); ao *enquadramento* (conforme a personagem seja mostrada de perto ou de longe, de corpo inteiro ou apenas parcialmente, sugerindo “graus de intimidade”); e aos *ângulos horizontal e vertical* (conforme a personagem seja vista de frente,

¹¹⁰ Tradução minha.

¹¹¹ Tratam-se, de fato, de princípios utilizados primeiramente para a análise de fotografias, nas quais os efeitos de uma tridimensionalidade reduzida ao plano da página são uma pressuposição inevitável.

de perfil ou de costas, indicando formas de “envolvimento” com o leitor, e conforme ela seja vista de baixo para cima, de cima para baixo ou frente a frente, indicando “relações de poder”). A observação desses aspectos fornece um ponto de partida para a exploração dos efeitos possíveis de uma imagem, mas oferece algumas interpretações antecipadas que não serão de grande serventia se nos levarem a supor, por exemplo, que uma personagem representada em *offer* sempre implicará uma relação “menos pessoal” com o observador do que uma que seja mostrada fitando-o nos olhos, e assim por diante.

Um trabalho amparado num princípio semelhante é o que Eric Landowski (2002) realiza a respeito de peças publicitárias que retratam a figura feminina. Sua preocupação também recai, em certo momento, sobre os efeitos logrados por esse tipo de anúncio ao explorar as posições dos olhares do leitor e dos modelos retratados. Landowski interessa-se pelo modo como essas fotografias podem interpelar o leitor por meio de um “simulacro de uma presença” (p.130), como se ali houvesse um *alguém* em recuo que não é mais do que roçado por um sacar de olhos. Seguindo esse fio, o autor separa, na análise da imagem, elementos “semânticos” – a caracterização da mulher ou do homem, a natureza do produto anunciado, isto é, aquilo que diz respeito a um discurso veiculado através da imagem – de elementos “sintáticos” – que envolvem apenas os postos virtuais do modelo na foto, do observador que olha a foto e do produto vendido. Estas três posições alternam-se entre os papéis de sujeito e objeto, e os elementos posicionados em cada lugar podem equivaler-se ou, em termos freudianos, *condensar-se*.

Pensar na imagem dessa maneira nos remete à análise do quadro *As Meninas* com que Foucault abre o seu *As palavras e as coisas* (1966 [1999]: 3-21). Também Foucault está interessado nos olhares das personagens que aparecem dentro da pintura – o pintor que se inclina para trás, afastando-se momentaneamente do quadro em que trabalha; a infanta no centro luminoso da cena, amparada por duas aias; o homem que surge quase apenas em silhueta na moldura de uma porta distante etc. O artifício de Velásquez está em colocar o observador de sua pintura exatamente no ponto em que esses olhares se cruzam, o lugar daquele que é, por sua vez, o modelo da pintura que está dentro da pintura e que não podemos ver porque a tela está de costas para nós. Ao fundo, um espelho revela a identidade de quem aí se coloca e elucida toda esta cena palaciana – trata-se do casal real da Espanha, perante o qual a corte se revela nesse estranho misto de pompa e intimidade. De algum modo, então, o efeito de *As Meninas* reside em impor ao observador o mistério desse centro em relação ao qual toda a cena se organiza mas que não está representado no quadro exceto pelo distante reflexo e pela tela invertida do pintor. Tudo o que as personagens estão fazendo não está mais

organizado conforme sua própria lógica interna, mas cada ação e cada olhar constitui antes um “sistema sutil de evasivas” (Foucault, 1966 [1999]: 3) porque se ordena em torno dessa virtualidade que é preenchida, a cada vez, por quem quer que venha observar a tela.

Da cena de Velásquez e da leitura de Foucault tiramos um primeiro apontamento. Também ao observar as figuras dos livros contemporâneos poderemos pensar que o que ali se desdobra aos nossos olhos aponta para um centro deslocado, embora as chaves de sua identificação – o espelho ao fundo do recinto e o quadro virado de costas – não compareçam explicitamente. Trata-se, em certo sentido, de indagar como uma imagem encadeia, para quem a observa, uma necessária contra-imagem de si enquanto aquele que observa, como se nos deixássemos momentaneamente tapear pelas tintas e celulosas da impressão. Isto é particularmente relevante no caso de ilustrações que mostram o corpo humano porque, como Foucault não deixa de sugerir, e como Dolto ou Lacan depõem mais explicitamente, a imagem de um corpo é aquilo que primeiro nos dá sinal da existência do Outro. Vale dizer – não podemos olhar para uma figura humana da mesma maneira como contemplamos uma paisagem ou um objeto qualquer porque o corpo alheio forma ao nosso redor esse abismo que não cessa de nos mirar de volta. O que um corpo está fazendo no momento em que o flagramos, só o faz porque o estamos vendo, ou melhor, porque sempre podemos reputar a ele o cálculo da possibilidade de estar sendo visto. Relaxado ou teso, estático ou em movimento, calmo ou eufórico, fitando-nos ou ignorando-nos – de uma maneira ou de outra, estar diante da imagem humana, vista tão de perto quanto nos é dado ver na maior parte das ilustrações de livros de RPG, é estar diante de algo que nos interpela como portadores, também, de uma imagem sem a qual espetáculo nenhum existiria.

Nas palavras de Landowski:

O que (...) merece ser analisado mais de perto é aquilo que *faz de nós*, de modo mais insidioso, a iconografia que se encarrega da encenação dessa temática [a identidade feminina], em si mesma insignificante. Mediante as estratégias de figurativização exploradas, que relação específica com a imagem e que *prática do olhar* nos impõe essa iconografia? (2002: 128)

Trata-se, portanto, de procurar nas ilustrações em questão o que estaria refletido naquele pequeno espelho, se ele estivesse ali; de indagar que cena o pintor haveria pintado em sua enorme tela, se estivesse ali. Como devo parecer a quem vejo para justificar que aquele que vejo me pareça exatamente assim como o vejo¹¹²?

¹¹² Ao falar assim, parece impossível deixar de lembrar do esquema imaginário que Pêcheux elaborava em sua

Um segundo apontamento nos virá de outro observador intrigado com a imagem. Freud (1914 [1997]) escreveu um artigo sobre a estátua de Moisés que repousa no Vaticano: é que a redação de diferentes observadores dedicados a falar sobre essa obra discorda em relação a certos detalhes e desloca, modifica ou omite aspectos em tudo visíveis. Por que alguns afirmam que a mão direita do profeta brinca agitadamente com os anéis da sua barba enquanto outros afirmam que ela simplesmente repousa sobre as tábuas da lei que segura juntas sob o braço (p. 107)? Essa minúcia aparentemente exagerada evidencia uma propriedade muito particular da imagem – a de que ela pode mostrar outras coisas que não estritamente o que nela é visível. Evidentemente alguém pode ver nos dedos com que Moisés enrodilha as barbas a tensão que precede um rompante de fúria, mas apenas porque conhecemos o texto que nos avisa que em breve ele se deparará com o cordeiro de ouro. Com efeito, a conclusão de Freud é que muitos observadores da estátua hão de ter *visto* Moisés que não é exatamente aquele que o artista o esculpiu, mas que está de alguma maneira sugerido pela posição das pernas e dos braços, pelo giro do pescoço, pelo semblante e pelo olhar. Para Freud, trata-se de um deslocamento. O que poderemos perguntar, do nosso posto, é em que medida deslocamentos semelhantes são operados por ilustrações como as que analisamos em livros de RPG, de tal maneira que elas possam engendrar cadeias de imagens à maneira de um cinematógrafo, ainda que, diferentemente do que ocorre com o Moisés de Michelangelo, essa seqüência de imagens possa jamais chegar a se tornar explícita.

Podemos afinal passar às ilustrações. Buscaremos nelas alguma espécie de “sintaxe” que nos desobrigue a seriá-las e compreendê-las conforme as supostas nuances ideológicas que lhes são subjacentes (as idéias de masculino e feminino, belo e feio, normal e anormal etc.), ou ainda conforme as categorias do próprio discurso a partir do qual se as produz (classes de personagens, marcas ou franquias, estilos de ilustradores, técnicas etc.). A proposta será abordar essas séries de imagens desde três ângulos que mostram algumas de suas recorrências: em primeiro lugar, um elenco de “cenas” que envolvem o corpo em seus possíveis contatos e que, a despeito de estilos ou temas, enquadramentos ou perspectivas, parecem ser constantemente reencenadas. Em segundo lugar, uma breve lista de situações tipicamente ilustradas no universo dos *role-playing games*, levando em conta não os “temas” ou “estilos” propostos mas as “atitudes” sugeridas pela maneira como o corpo é representado. Em terceiro lugar, uma lista de situações pautadas nem na atitude do corpo, nem em seus possíveis contatos, mas conforme a integralidade do seu contorno, a completude do seu

volume.

A – Vestígios de encontros. Uma série de ilustrações das que encontramos em impressos de RPG mostram o corpo engajado em algum tipo de contato, de tal modo que a extensão dos seus gestos, o equilíbrio dos seus pesos, a inércia de pregas e mechas se estendem na direção da presença, em cena ou fora dela, de outro corpo. A temática do encontro é recorrente na iconografia do RPG – veremos por toda parte aventureiros e monstros que se encaram, contendores engalfinhados uns nos outros, criaturas que espreitam às costas de incautos exploradores. Todas essas figuras dão a entender a iminência de um contato que por pouco não se concretizou, está prestes a se concretizar ou, concretizado, ainda não chegou às suas últimas conseqüências.

Essencialmente, trata-se da encenação de um *par* – uma personagem lá e outra cá. Mesmo em imagens que mostram um número maior personagens, veremos que elas estão agrupadas em torno de polaridades antagônicas e ainda representam um *versus* de estilo binário. As duas partes desse jogo, assim sendo, podem desdobrar-se livremente na figura de uma *party*, um grupo que encara um único oponente, ou em bandos que se chocam em populosos confrontos. Eis uma esquematização das situações de *encontro* com que nos depararemos em impressos de RPG:

a. As personagens se defrontam. Esta cena se repetirá com diversos enquadramentos, retratada a lápis ou guache, nos universos da *fantasy art* ou em ruelas *punk*-góticas: duas personagens acabam de se encontrar face a face e miram-se intensamente, na antecipação de um próximo movimento que só poderá aproximar seus corpos, cada vez mais, na direção do irreparável contato. Diversos elementos nos permitem, na maior parte dos casos, presumir a natureza do encontro estamos presenciando: contendores medem nervos antes de lançar as primeiras ofensivas; uma personagem se esquia de um ataque ou o recebeu em cheio; o vencedor de um confronto aproxima-se para desferir o *coup-de-grâce* sobre seu rival; uma personagem ou grupo de personagens acabou de ser surpreendido pela aparição de um inimigo; uma personagem persegue a outra etc. (**figura IV-8a**).

Uma variação desse mote é o seguinte:

b. As personagens estão fisicamente engajadas. Desenlace de encontros do tipo anterior, outro grupo de ilustrações mostra personagens já em contato físico: golpeiam-se, estrangulam-se, empurram-se, abraçam-se. Noutros casos, vemos alguém que ampara um

companheiro ferido ou iça os comparsas pela borda de um edifício etc. Algumas cenas dessa sorte mostram o desfecho de uma rusga, na qual vemos um dos oponentes jazer morto ou desacordado aos pés do seu algoz. Em quase todas as imagens dessas duas categorias as personagens terão os olhos fixos umas nas outras, ou estarão de olhos fechados; algumas vezes o enquadramento fará com que uma das partes se nos apareça de costas, mas em todo caso, conforme aquele critério que discutíamos a pouco, enquanto leitores nos é concedido o conforto de observar essas contendidas à distância, sem que o olhar de um guerreiro furioso ou de uma voluptuosa vampira nos faça crer que temos qualquer coisa a ver com o que se passa **(figura IV-8b)**.

c. Uma personagem faz algo sem ser vista pela outra (figura IV-8c). Outra série de imagens nos mostrará esta cena em que uma personagem, visível apenas ao espectador, espreita pelas costas de outra para roubar-lhe alguma coisa, pregar-lhe uma peça ou, no mais das vezes, atacar de surpresa. Neste caso, tudo gira em torno dessa antecipação de um engajamento que, sabemos, é inevitável, e cujos desdobramentos são em boa medida previsíveis, mas que não podemos ver. Essa peculiar disposição dos atores no espaço da encenação impinge-nos, ao que parece, algum tipo de sádica cumplicidade, já que na maioria das vezes nos é dado encarar frontalmente aquele que espreita no *background* enquanto, em primeiro plano, desfrutamos da tola fisionomia de uma figura que ignora a ameaça prestes a se abater. Um grupo menos numeroso de imagens nos presenteará com outro efeito:

d. A personagem observa um ponto fora do enquadramento. Algumas vezes os confrontos do tipo que vimos acima são retratados de tal maneira que podemos ver apenas uma das partes, enquanto uma segunda presença pode ser presumida pelo olhar da personagem que vemos mas está em algum ponto fora do enquadramento ou é vista apenas parcialmente, de costas ou na forma de um vulto. Neste triângulo, somos convidados a sondar o que quer que se aproxime pelo reflexo indireto de uma fisionomia vista em *close-up*. O jogo é quase invertido em relação ao que se via anteriormente – agora somos nós que não estamos a par do que se aproxima, enquanto a figura que vemos não nos dirige atenção porque começou a voltar-se para esse ponto de interesse a nós inacessível **(figura IV-8d)**.

Seria possível reduzir esse conjunto de quatro circunstâncias a um esquema ainda mais elementar. Todas essas cenas parecem nos mostrar, invariavelmente, uma de duas situações: em um caso, vemos dois corpos que se assomam simetricamente, encarando-se ou tocando-se

de maneira frontal (mesmo na perseguição, o perseguido está ciente de quem o persegue); em outro, vemos dois corpos dos quais um está em posição de vantagem porque ainda não foi visto e, portanto, detém primazia sobre o outro na orquestração de um contato em vias de se concretizar. Se nos detivermos apenas no jogo das posições retratadas, veremos que as ilustrações dos tipos *c* e *d* são as que começam a enlaçar o leitor explicitamente, porque lhe reservam um lugar no palco da figuração para que os próprios efeitos da cena – suspense, humor etc. – possam ser afirmados.

Um apontamento final. O tema dos encontros é seguramente um dos grandes motes dos ilustradores de *role-playing games* e, por alguma razão, o contato com o corpo é quase sempre retratado em suas modalidades violentas ou eróticas – o que, aliás, pode dar no mesmo quando se chega ao tema do vampirismo ou da sedução demoníaca. Ilustrações dessa natureza certamente foram observadas quando alguns livros de RPG surgiram na cena de um crime. Não é demais indagar até que ponto participaram na construção dos argumentos anti-RPG o fato de que a proximidade seja aqui insistentemente associada a situações de confronto e perigo, desejo e estertor, e o seu desfecho (às vezes explícito) quase sempre seja uma intrusão do esquema corporal.

B – *Atitudes*. Neste item tomaremos o corpo sob uma ótica do tipo oferta/demanda para pensar num conjunto recorrente de “atitudes” em que ele nos é dado a ver – como estátua, em languidez ou retesado. Estas também são, à sua maneira, modalidades de encontro com o corpo, mas agora se trata de considerar como os gestos vislumbrados no interior do retângulo da ilustração de alguma maneira se estendem para fora dele, engajando-se nos gestos de um outro corpo cuja imagem não está no papel, mas se projeta no eixo da relação entre o observador e aquilo que ele observa.

a. *Estátuas*. Há um conjunto de ilustrações em que a figura humana é representada sem que esteja fazendo nada exceto dar-se a ver: o corpo não executa qualquer ação definível a que pudéssemos, como no caso do Moisés de Michelangelo, supor um *frame* anterior ou posterior. Em grande parte dos casos, o corpo é de fato a única coisa representada contra um fundo branco, de modo que se torna uma figura não apenas suspensa no tempo mas também subtraída do espaço, sem peso e sem movimento. No caso dos *role-playing games*, ilustrações desse tipo serão tipicamente “retratos de personagens”, figuras estatuárias que acompanham uma descrição textual ou planilha correspondentes, ou ainda aquelas figuras de animais e monstros que constam muitas vezes nos catálogos de “criaturas”. São corpos com algum valor

demonstrativo, sejam por rerepresentar visualmente algo de que se fala ou por demonstrar uma determinada categoria, e nesse sentido são também ilustrações vagamente didáticas.

Em alguns casos as personagens estarão fitando diretamente o observador, mas em outros, não. Independentemente de onde se fixe o olhar da figura, não obstante, estaremos num plano embreado¹¹³, porque estes são corpos que, com sua postura total, jamais deixam de evidenciar a suposição da existência de um olhar que os mede, esmiúça detalhes e particulares largamente ostentados. A **figura IV-9** mostra alguns exemplos. Em **a**, um trio de aventureiros está simetricamente disposto dentro de um quadrado branco, destacado do texto. Estão representados dos pés à cabeça, sem grandes sobras de espaço ao redor, e mantêm entre si uma distância tal que não se tocam nem se encobrem uns aos outros – exceto pelo pé esquerdo e pelo braço direito da moça, que dos três parece ser quem mais se projeta à frente. A posição em que foram capturados deixa suas vestimentas e armas bastante visíveis. Os olhares são paralelos e se dirigem genericamente na direção do observador enquanto aguardam sua inspeção. São corpos que demonstram pouco ou nenhum reconhecimento da presença um do outro e cujo interesse, se o pudermos presumir, deve estar todo concentrado no ponto de fuga dos três olhares. Qualquer coisa semelhante em **b**: temos o retrato de uma figura solitária, composta apenas de contornos finos, suspensa no oval branco de sua moldura. Fora a ponta da bota direita, cabe integralmente no estreito recinto em que o artista o capturou. Embora mantenha os olhos voltados para algum ponto à direita do observador, como se o ignorasse, o peito estufado, os braços levemente abertos e as pernas afastadas permitem que revistemos claramente seu pomposo fardão aristocrático. Em **c**, uma curiosa cascata de figuras se inicia com a pinta quase invisível de um gato e se encerra no musculoso corpo de um dragão. Como no caso anterior, nenhuma das figuras mostra interesse ocular naquele que as observa, nem tampouco umas nas outras. Apenas sua excepcional disciplina sugere que o que se vê ali é de fato um espetáculo, uma coreografia calculada que traçou essa insólita diagonal através da página. Enfim, as imagens em **d** e **e** são retratos de “clãs” do jogo Vampiro. Em **d**, a menina é mostrada vazando as bordas da página, de modo que só aparece dos joelhos para cima, numa proporção ainda vantajosa de 2/3 (esse enquadramento será recorrente). Em **e**, o vampiro é representado por uma fotografia de corpo inteiro, quase de perfil, olhando de cima para baixo para o observador.

¹¹³ Uso o termo por inspiração de Landowski (op. cit.), remetendo à idéia de uma elocução em que há engajamento de um sujeito. Um plano debreado, em contrapartida, corresponde do ponto de vista da Psicanálise ao que Lacan descreve como “discorrente” em oposição ao “discurso” (1985: 46).

b. Corpos lânguidos. Há toda uma família de imagens nos *role-playing games* que gira em torno da depicção de corpos em estado de repouso ou relaxamento. Não se trata propriamente de um retrato, porque aqui será sempre possível supor que a personagem é mostrada em meio a algum tipo de ato que não aquele que visa especificamente ao olhar do observador. Estas personagens executam ações solitárias, como ler um livro, conduzir um ritual religioso ou brincar com uma fita nos dedos, acender um cigarro ou apenas segurá-lo pensativamente; são figuras que repousam majestosas sobre um trono ou estão estiradas em qualquer sarjeta a nos fitar embriagadas (**figura IV-10**). Por conta disso, corpos lânguidos sempre podem ser divisados sobre um fundo que, mesmo sendo completamente escuro ou parcamente desenhado, coloca-os numa rede de volumes e profundidades em que podem tocar objetos, distribuir seu peso sobre superfícies, recostar-se ou assentar.

De alguma forma, à semelhança do Moisés no Vaticano, é possível estender os movimentos desses corpos em um tempo imaginado, animando metonimicamente os arcos dos seus gestos incompletos – estes meio-movimentos que não podem se completar senão no gozo de sua eterna repetição. Assim nos é dado supor que a mão esquerda com que o homem ao topo da figura parece acompanhar a leitura de seu pesado tomo cedo ou tarde se erguerá para virar uma página, e sua mão direita, aninhada sob o queixo, em algum momento vai pousar sobre a mesa. O padre voltará a segurar a cruz diante do corpo, a garota pode espreguiçar-se ou jogar a cabeça para trás, o vampiro recostado na pilastra vai trazer a chama do isqueiro até o cigarro e o anjo ao seu lado levará o cigarro até a boca; o demônio entronado deve erguer a cabeça e acenar desdenhosamente com a mão e o bêbado, mais uma vez, levará sua garrafa à boca.

No desenrolar dessas langorosas ações, estes corpos já não se deixam ver tão claramente, de modo que os objetos que seguram, os trajes que vestem, suas feições ou mesmo as surpresas de suas inesperadas anatomias somente se mostram em parte, emaranhadas nas quinas do seu próprio gesto, obstruídas por algum grande objeto (como o livro do estudioso ao alto), ocultas na sombra (como as roupas do vampiro tabagista ou do demônio sedentário), quando não recortadas para fora da moldura do desenho (como as asas do anjo, as pernas do bêbado etc.). O corpo-estátua era um corpo que queria ser visto: estirava-se, empertigado, peito distenso e membros ao largo; o corpo lânguido, se nos demanda o olhar, oferece-se sempre com algum desdém: é um corpo que, ao se mostrar, acabou de nos ocultar algo – seja de seu próprio aspecto, seja das possíveis intenções com que executa sua rotina, seja ainda das sensações que experimenta: *corpo-esconderijo*.

c. *Corpos retesados*. Em contraste com o langor, outra situação em que a figura humana será retratada repetidamente é em plena explosão muscular. Livros de RPG nos darão corpos tesos, suados, contorcidos, arcados, franzidos, enrugados. Também aqui, flagramos personagens em meio a ações definidas, muitas vezes típicas dos enredos de RPG, como engalfinhar-se em combates corporais, defrontar entidades ameaçadoras, lançar feitiços luminosos ou cair vítima de descargas mágicas, cavalgar montarias possantes, debruçar-se sobre livros misteriosos, voar, mirar um alvo, esgueirar-se pelas sombras (**figura IV-11**). Como no caso anterior, na maior parte dos casos veremos essas personagens em espaços definidos, ainda que estes nos apareçam apenas aos pedaços – mesmo o movimento do anão que acabou de ser jogado para trás pela armadilha que disparou incautamente, e agora esbarra nas letras do texto circunvizinho, pode ser remontado à fechadura risonha na qual ele apenas inseriu o cetro eletrocutado. Imagens desse tipo também mostram gestos incompletos, mas cuja trajetória pode ser recuperada até certo ponto pela plasticidade dos membros, tecidos e articulações: braços se vão se estirar e tecidos serão rasgados, enquanto ali um vidro acabou de se romper, liberando demoníacos vapores; relâmpagos atingirão seus alvos e desaparecerão, o tiro vai ser disparado, asas vão continuar batendo, pernas cavalcando, páginas virando e rugas franzindo etc.

Um elemento que se destaca nas ilustrações dessa espécie são as expressões faciais das personagens (**figura IV-12**). A mão do artista depura uma gama de sensações muito ampla – dor, súplica, ódio, concentração, desvario, regozijo, prazer, triunfo – mas a todas elas é comum um furor tal que não nos permite senão *compreender*. Não há muita diferença, de fato, em se tratar de rostos humanos, bicos, presas, focinhos ou probóscides monstruosas – trata-se sempre de um estado de intensidade palpável. Há nisso uma nota narcísica, já que o esgar, a contração e o suor são mostrados como se fossem o excedente mecânico, muscular, elástico, que um corpo libera como imagem no auge de uma experiência de si. Mas esse narcisismo retorna sobre o leitor, porque, afinal de contas, são emoções que nos foram dadas a ver e, por isso, supomos que elas *nos comunicam* algo. A tentação é *saber* o que cada um dessas máscaras representa, como se esses estados d'alma existissem em sua própria solidão, retratados à moda de uma natureza morta – enfim, como se pudéssemos contemplar a própria face da raiva, da lascívia, do espanto, do terror, desde uma posição em que não estivéssemos envolvidos com a sua aparição. Tal ângulo, evidentemente, só é possível no imaginário, ali mesmo onde o espírito humano se reduz a objeto do nosso frio escrutínio.

C – *Silhuetas do corpo*. O quanto se mostra de um corpo é o último aspecto que investigaremos nas ilustrações de RPG. Sob esta ótica, interessa atentar à maneira como a figura humana se distribui no espaço da imagem, que partes da anatomia são privilegiadas e quais são negligenciadas, ou ainda como a luz incide sobre os corpos de maneira a mostrá-los ou escondê-los. Veremos que praticamente qualquer ilustração de *role-playing games* se enquadrará em uma de três situações possíveis: o corpo estará visível por inteiro; o corpo aparecerá na forma de pedaços destacados; o corpo será mostrado parcialmente, misturando-se ao pano de fundo ou vazando a moldura da imagem. Vejamos cada caso mais de perto.

a. *O corpo dos pés à cabeça*. As ilustrações dos primeiros livros de RPG pareciam ditar que o corpo fosse mostrado integralmente ou, se estivesse de alguma maneira obstruído, que o fosse por objetos presentes no próprio espaço da ilustração, de sorte que se prolongássemos o contorno de suas partes invisíveis a silhueta total ainda caberia dentro da moldura. Esta lógica é mais evidente nos corpos-estátua que vimos um pouco acima, embora possa ser percebida em praticamente qualquer figura. Mesmo quando a silhueta humana não é desenhada por inteiro, normalmente o corte vai na direção dos pés à cabeça, até que o enquadramento se feche sobre o rosto da personagem. Dificilmente haverá interrupções no eixo horizontal, rompendo a simetria da silhueta, nem enquadramentos que privilegiem a metade inferior do corpo e excluam a porção superior.

De outra parte, também é regra que esse corpo seja iluminado de maneira homogênea, de forma que possamos nos demorar atentando para as fivelas e correias de suas vestimentas, bainhas e alforjes cuidadosamente desenhados, armaduras, espadas, tecidos, cabelos. Para todos os efeitos, trata-se de mostrar o corpo com o máximo de explicitude, completo, iluminado e cefalocêntrico (**figura IV-13**). Nisso, como já comentamos, talvez reverberem as vozes de uma didática do desenho por meio da qual aprendemos a divisar o contorno humano conforme um esquema de proporções totais, ou ainda retratando manequins que se nos aparecem como formas etéreas, cuidadosamente colocadas contra uma parede branca, em contato apenas com seus próprios volumes. O corpo dos pés à cabeça não deixa de ser aquele que se repete, folha após folha, nos cadernos dos alunos de arte e, outrossim, nos esquemas das apostilas de desenho que podem ser encontradas muitas vezes ao lado de revistas em quadrinhos e livretos de RPG nas bancas de jornal.

Desenhar um corpo a partir de um modelo didático e estético, em certo sentido, pode ser comparado àquele procedimento de “tradução” que víamos outrora: a regra, nesse caso, é que terá de ser mostrado o que *já se sabe* que está ali. Se tomássemos, mais uma vez ainda, o

exemplo da estátua de Moisés, diríamos que se trata de desenhar (ou descrever) o profeta não exatamente como se o viu, no meio de um gesto cujo sentido é derradeiramente inalcançável, mas como o percebemos por já saber que se trata do intempestivo profeta que recebeu as tábuas da lei. De certa forma, então, a representação da figura do profeta *traduz* a legenda de um discurso no qual um sentido já está fixado para o tensionamento dos seus músculos e o franzir do seu pesado celho, fazendo da estátua do corpo suporte desse sentido e apagando os excessos de sua anatomia. Talvez por conta disso a maior parte das ilustrações de RPG de fato nos mostra situações sobre as quais não nos cabe ter muitas dúvidas e o rosto das personagens é mostrado com tal exacerbo que temos a sensação de saber exatamente o que elas estão sentindo, em que posição cada gesto representado iniciou-se e em que posição terminará. O corpo íntegro, dos pés à cabeça, é mais que qualquer outro um corpo imaginário.

b. O corpo aos pedaços. As ilustrações de RPG também estão povoadas por fragmentos de corpos. Animais e monstros de toda espécie são desenhados de tal maneira que sua anatomia e mesmo seus semblantes decalcam recortes da silhueta humana. São numerosas, também, as ilustrações que retratam pedaços de corpos, cadáveres, corpos deformados, silhuetas, sombras, vultos fumacentos, estátuas de lama ou metal, objetos cujas extremidades são semelhantes a partes de corpos etc. A **figura IV-14** nos dá um exemplo. As personagens humanas são representadas por inteiro, colocadas como um delicado presépio no volume do cenário em que as vemos. Mas ao seu redor estão uma série de vestígios dispersos: a estátua metálica sem braços, o braço metálico que protubera do interior da fornalha, o rosto régio em alto-relevo no arco sobre a abertura da fornalha, o crânio sobre uma prateleira no segundo plano e, finalmente, o cajado do ancião, que tem uma minúscula cabeça de coruja à ponta. Por toda parte estão esses excessos de corporalidade, vestígios de animação distribuídos por onde quer que haja espaço. Ainda aqui seria cabível evocar um gozo da imagem se nos lembrarmos que outro exercício recorrente na didática do desenho é uma espécie de repartição metonímica do corpo, de tal maneira que também se estudam as formas e medidas de cada pedaço em que se queira decompor a silhueta humana: narizes, olhos, bocas, orelhas, mãos, pés e dorsos são ensaiados até que a parte se torne, ela mesma, um objeto completo com suas próprias sombras e luzes, relacionável aos seus vizinhos por uma sintaxe das proporções mas, é claro, agora livre para passear pelo imaginário como um estranho vestígio do corpo que se desmantelou.

O que é notável sobre isso é que esses pedaços de corpos mantêm relações de solidez e continuidade com o seu entorno – o golem está apoiado sobre as pernas largas, os delicados

redemoinhos de um feitiço sustentam o braço incandescente sobre as chamas e até mesmo a caveira repousa, bem acomodada, sobre um livro. Os fragmentos desse corpo que se despedaçou, como se vê, não foram deixados à deriva, sangrando pela superfície dos seus cortes, mas antes receberam cuidadosa sutura, de modo que quando os vemos já os encontramos recosturados ao tecido contínuo e ininterrupto da imagem. Trata-se da *imagem de um corpo incompleto*. É precisamente nisso que este caso se distingue do que vem a seguir.

c. O corpo interrompido. O mundo *noir* de *Vampiro* e seus congêneres estreitará a janela por onde nos chama a espreitar suas personagens. O que há de mais notável nisso é o fato de que o corpo deixará de ser mostrado com a explicitude dos heróis e monstros que estávamos acostumados a ver nos universos de *fantasy* e *sci-fi*. Aqui, ele será preferencialmente mostrado através de seu contorno luminoso, das formas enigmáticas que o seu volume recorta a partir de uma escassa fonte de luz. As bordas da silhueta continuam-se na sombra dos objetos que a rodeiam, abrindo o corpo para o seu exterior. Ademais, o corpo também será interrompido pela própria moldura da ilustração, pequena demais para acomodá-lo por inteiro.

Não se trata de despedaçar o corpo em suas engrenagens constitutivas, como já se fazia outrora, nem mesmo de sugeri-lo de novo e de novo sob as plumas ou escamas de alguma criatura fabulosa. O corpo não é interrompido pelas extremidades, nem o rosto é o principal alvo desse *zoom* que nos traz para mais perto das presenças que a imagem sugere. A borda das ilustrações rasga a silhueta desbalanceadamente, deixando que dela vejamos um único braço, um único olho, ou ainda ocultando-nos seu rosto para mostrar apenas um detalhe das costas ou das pernas. É um corpo maior que sua própria imagem, sempre sobrando para fora dos limites do visível.

Não há, para este caso, qualquer tentativa de costura comparável ao que vimos no item anterior – as partes resultantes do despedaçamento permanecem dispersas, pairando nas sombras (**figura IV-15**). Não é mais possível perceber suas continuidades, seus contatos e encaixes, porque a própria imagem está interrompida por essa desintegração, desprovida da solidez que antes nos permitia observá-la com tranqüilidade e saber sem embaraço diante de que palco havíamos sido postos. Talvez por isso, ilustrações dessa natureza rompem de maneira mais decisiva a própria constituição imaginária do corpo e dão o primeiro passo para sua substituição pelo escrito. É que se antes observávamos um corpo evidente, cuja solidez e inteireza sempre bastavam para apoiar nossas hipóteses, estamos agora diante da *imagem incompleta de um corpo* que deixa irreparavelmente vacante uma posição no imaginário. O

saber que na figura anatômica do humano busca sua confirmação encontra ali apenas o abismo da sombra e do traço, do vazio e do cheio, chamando toda possibilidade de saber para a necessidade de uma decifração.

Esta passagem talvez fique ilustrada no trabalho de um jogador de RPG. Disparamos de três versões da planilha da personagem “Arthas Polifrase”. De uma para a outra, é no campo reservado ao retrato que incidem as sucessivas reelaborações do jogador. Sua primeira aposta é na solução mais óbvia, um desenho em estilo *mangá* que representa o rosto de “Arthas”. Essa solução foi experimentada e descartada nas duas primeiras planilhas, conforme atesta o contorno tênue que ainda se pode ver em ambas as folhas (**figuras IV-16a e b**). Na primeira planilha (**a**), o rosto foi recoberto pela representação displacente de uma personagem com orelhas pontiagudas, e o fato de esse novo desenho recobrir precisamente a área ocupada pela tentativa anterior sugere que o objetivo foi de fato obliterar os vestígios de uma manobra. Apesar disso, a imagem de um rosto reaparece dentro do mesmo quadrado, de perfil, e ainda uma vez na margem inferior da folha, despedaçada na forma de um par de olhos e outro rosto incompleto. O objetivo de retratar uma imagem humana parece ter procurado diferentes maneiras de se imprimir na folha. Na segunda planilha (**b**), o mesmo rosto foi redesenhado e mais uma vez apagado; sobre ele desta vez surgiu uma espécie de insígnia que lembra vagamente a figura de um *yin yang* decomposto. Por fim, na terceira planilha (**c**) a insígnia foi desenhada mais uma vez, agora em definitivo. Não se sabe se o que esse símbolo representa para o jogador, e é possível mesmo que ele o tenha copiado de algum lugar. A despeito disso, o que fica registrado é esse curioso trajeto que tem início numa tentativa descartada de representar um corpo e seu ponto final na composição de um caractere curvilíneo que, se ainda não é letra, definitivamente rompeu o limiar das similitudes. Toda a ronda do *nonsense* parece assim ter em seu âmago essa pulsação que oscila entre o aparecimento e o desaparecimento alternados da imagem do corpo e da imagem pontencial de uma letra.

O que *exatamente* esses recortes do corpo têm a nos dizer é uma questão complicada. Talvez possamos encontrar uma trilha diferente das que já foram seguidas por Bettocchi e Mattos na maneira como a representação do corpo, e particularmente a ocorrência do corpo interrompido, surge no trabalho de Dolto com a análise de crianças. Em sua clínica, ela pede que os pacientes infantis façam desenhos e modelos de massinha, mais ou menos como podemos imaginar que o jogador J6 se pôs a trabalhar em seus sucessivos retratos de personagem. É evidente que no caso do *role-playing gamer* não há um ouvido analista à escuta do que ele tenha a dizer sobre o seu desenho, mas ainda assim os resultados do trabalho podem mostrar algumas similaridades relevantes. Dolto assim descreve um dos desenhos de

uma paciente de onze anos.

(...) um cavalo, cuja cabeça não cabe no quadro do papel, sobre o qual há um cavaleiro a lutar contra um inimigo que não é totalmente visível, mas cuja espada aparece vinda do alto, à esquerda no campo do desenho, ameaçando a cabeça do cavaleiro, ao mesmo tempo em que se pode ver, na parte baixa e à direita do desenho, uma serpente venenosa que vai, diz a criança, picar o cavalo do cavaleiro. Neste desenho, o cavalo não tem cabeça, mas o cavaleiro tem, sim. (1984: 2)

Dolto trabalha a partir do pressuposto de que, em se tratando da análise de crianças, “as instâncias da teoria freudiana do aparelho psíquico (‘Isso’, ‘Eu’, Super‘Eu’) são assinaláveis em qualquer composição livre, quer ela seja gráfica (desenho), plástica (modelagem) etc.” (p.1-2). Procedendo dessa forma, ela afirma a respeito dos desenhos da sua paciente:

Aparecem, assim, sucessivamente, uma cabeça a significar a devoração oral, a do tigre; uma cabeça de domínio da musculatura anal, que a cabeça do cavalo pode representar; e uma cabeça de domínio do cavaleiro, que representa o ser humano. Essas três cabeças são suscetíveis de se permutarem uma pela outra, sem que as três possam existir simultaneamente no campo do desenho. (...). (ibid., p. 3)

Evidentemente não poderíamos levar a cabo uma análise semelhante sobre as ilustrações que vimos. Há duas razões para isso: em primeiro lugar, porque, como sustenta Dolto, esse tipo de análise não é possível apenas a partir da imagem, mas requer a escuta do que a criança tem a *dizer* sobre o que desenhou (e no caso dos jogadores dispomos de parcos dados para tanto); em segundo lugar, porque lidamos com ilustradores e leitores *adultos* e isso impõe uma diferença fundamental em relação ao desenho infantil – o fato de que na criança ainda não há castração ou ela está em andamento, ao passo que no adulto o corte paterno supostamente já impediu o acesso direto aos seus fantasmas. Em todo caso, é possível tirar da sobreposição dessas duas circunstâncias ao menos alguma sugestão do *tipo* de efeito que as ilustrações de RPG podem engendrar para além de suas conseqüências mais “práticas” na leitura (como vimos no Capítulo III). Sob esse prisma, talvez possamos supor que o cordão incessante das imagens contidas em impressos de RPG se constitua como apoio fragmentário a uma *imagem do corpo*, de modo que o leitor castrado encontre nelas qualquer possibilidade de experimentar o que já se lhe tornou opaco no discurso verbal. A ilustração reinauguraria para o sujeito, assim, um espaço de elaboração continuada dos seus fantasmas narcísicos.

Neste caso, teríamos de pensar que o *role-playing gamer* é um leitor propenso a

freqüentar repetidamente o terreno em que a imagem do corpo intercepta o esquema corporal. Talvez não o faça mais do que qualquer outro leitor, ou qualquer outro adolescente, ou mesmo qualquer outra criatura falante, mas as práticas de comunhão do RPGista certamente elaboraram alguns espaços em que podemos testemunhar de maneira privilegiada o andar desse trabalho. Observemos a imagem abaixo.

Estes são praticantes de *CosPlay*¹¹⁴ fotografados durante o XII Encontro Internacional de RPG São Paulo (2004). São amigos que foram juntos ao evento. O rapaz mais à esquerda afirmou ter sido “arrastado” pelos outros e negou veementemente estar usando uma fantasia, muito embora suas roupas, pesadas e escuras para um dia de bastante calor, sugiram qualquer outro critério de escolha que não o da mais simples praticidade. A moça a seu lado declarou-se vestida genericamente como “vampira”, e havia providenciado para tanto um par de caninos postiços. A garota ao seu lado estava fantasiada como “Pandora”, uma personagem da série animada *Cavaleiros do Zodíaco*, e o rapaz ao seu lado, segurando sua mais recente aquisição, um exemplar da 3ª edição de *Vampiro: a Máscara*, confeccionara com papelão uma fantasia de “Shido de Mizar”, também uma personagem da mesma série de TV.

¹¹⁴ O termo, ao que consta na internet, provém da expressão inglesa *Costume Play*, e designa essa prática de fantasiar-se publicamente como personagens de *role-playing games*, quadrinhos, mangás, desenhos animados, jogos de *videogame*, seriados *cult* etc.

Finalmente, no canto direito, quase fora do enquadramento, em segundo plano, vê-se uma garota que também acompanhava o grupo, mas que, sem fantasia, não concedeu entrevista nem quis sair na foto, explicando não ser jogadora de RPG há tempo suficiente para poder falar sobre o assunto. Esse sentimento de não-pertença inscreveu-se involuntariamente na composição da foto, com os quatro fantasiados à frente e a componente desgarrada ao fundo, interrompida à sua esquerda pela borda do enquadramento – registro de algum tipo de sintaxe imaginária que regeu esse silencioso concerto de aproximações e afastamentos capturado na sincronia de um instantâneo.

Essa experiência do corpo como suporte para a fantasia, transformado em material de estranhas modelagens, em algum momento será posta sob suspeita. Não porque tenha efeitos debativelmente nocivos, como se vê, mas porque as suas chamativas manifestações não cessam de assinalar esses corpos como matéria de um trabalho que se opera na própria superfície de refração do normal e do anormal, do sadio e do patológico – precisamente ali, no encaixe entre uma *imagem* e um *esquema* que constitui todo o drama da disciplinarização edípica. Ao que parece, é nessa encruzilhada que se abrirão os espaços para o aparecimento daqueles elementos que demarcam o grande cisma dos *role-playing games* – os demônios da transgressão criminal e as trombetas da educação escolar. Sob uma certa perspectiva ambos tratam exatamente do mesmo assunto, falam diretamente ao mesmo problema, mas sem dúvida levam a questão a extremos dramáticos. No capítulo seguinte acompanharemos as marcas desse cisma nos impressos de RPG, pontuando as derivas que preparam o parto de novas formas de conhecimento.

Figura IV-1

Hoje	
Data	
Dom. Seg. Ter. Qua. Qui. Sex. Sáb.	
Compromissos	A Fazer
8:00 Sala 1	Sala 2
9:00 Logo no início	Aqui tudo que
10:00 há um alopão	CD18 para procuramos
11:00 CD18 para procuramos	pele nos b
12:00 12 para desormar	terra e poeira
13:00 que na queda causa	para todos os
14:00 14 de donos	lados, com um
15:00 A sala está cheia	aspecto típico
16:00 do poeira e o que	do governo
17:00 no os legados, procuramos	multidimensional
18:00 na poeira fôrm adas	É fácil para
19:00 SO PO (CD15) e	qualquer pedos
20:00 uma mensagem	alhos, duros
21:00 criada em pedra	pedacos de gelo
22:00 escrita em dracônico	no chão e os que
mas muitas pesquisas	meio da
eu hei de criar	Sala, há um
uma nova sala	grande buraco
ou a algo copiar	de 3 m por 3 m
quando essa mensagem	em pedras. Um
for lida, ou qualquer	texto de procura
uma das portas forem	CD12 alha
abertas os pesquisadores	uma corda para
na sala se levantaram	dexer o buraco.
e lutaram contra	qualquer Com CD16 de
invasão.	Alha uma
	no meio da poeira
	dizendo: "pele"
	vermes em carvão

"Roteiro de aventura" manuscrito pelo informante J4.

Figura IV-2

Após deixarem a torre de Lot vocês notam um caminho escondido atrás da torre o caminho ainda é pantanoso mas vocês avistam um lago enorme bem ao fundo, vocês calculam que fica a mais ou menos um dia de viagem.

Vocês caminham com água até no joelho, é uma água suja e com um mal cheiro característico.

"Teste de Iq" (Você sente um oscilação nas águas ao seu lado / ou / Você sente um barulho de respiração)

2 De Crocodilos (ficha Gwrps)

"Teste de IQ" (Corpos de Guerreiros mortos / 60 Gp 12 Stones, 1 potion healing)

Seguindo em frente o caminho continua ~~se~~ ~~para~~ calmamente, o chão se torna ~~o~~ gradativamente mais seco, até se tornar novamente uma estradinha de terra e pedra.

"Fome" (Caga possível)

Vocês continuam sua pequena peregrinação até o lago, uma estranha mais tranquila calma e sentida ao vocês se aproximarem o lago é de águas claras e calmas e luz do por do sol adentra nessas águas, com isso vocês conseguem avistar o seu fundo, vocês veem uma porta com o símbolo ??? e varias cavernas

Figura IV-3

VAMPIRE
THE MASQUERADE

NAME: Nataniel Kanalisto ^{to oho}
 PLAYER:
 CHRONICLE: Noite de Londres
 Atos de Vingança

NATURE: Fanática
 DEMEANOR: Esperto
 CLAN: Malkavianos
 megalomaniaco

GENERATION: 7th
 HAVEN: metrô
 CONCEPT: "Palomar"

ATTRIBUTES

PHYSICAL SOCIAL MENTAL

(a)

VAMPIRE
THE MASQUERADE

NAME: Nataniel Kanalisto
 PLAYER:
 CHRONICLE: Atos de Vingança

NATURE: Fanático
 DEMEANOR: Esperto
 CLAN: Malkavianos (Anthro)
 megalomaniaco

GENERATION: 6th
 HAVEN: metrô
 CONCEPT: "Palomar"

ATTRIBUTES

PHYSICAL SOCIAL MENTAL

(b)

Comparação de duas planilhas de personagem preenchidas com as mesmas informações.

Figura IV-4

“Roteiro de aventura” do informante J5

Figura IV-5

Mapa desenhado pelo informante J5, “envelhecido” com manchas de queimadura

Figura IV-6

PETRYNIA		
-	CALENDÁRIO	
-	HISTÓRIAS DE CYRANDUR WALLAS (UMA POR CIDADE, AO MENOS)	
-	CARACTERÍSTICAS DAS CIDADES (PO MÁXIMA, LISTA DE COISAS DISPONÍV)	
-	MAPA DETALHADO	
LEARIZAN (VILA PEQUENA) 250 ANOS		
-	1300 HABITANTES	IMPOSTO = 10% DA RENDA.
-	P.O. MÁXIMO → 800 P.O.	
-	PODER CENTRAL: CONSELHO MUNICIPAL (10 MEMBROS, ELEITOS A CADA 4 ANOS) (REELEIÇÃO POSSÍVEL)	
-	PODER NEUTRO E BOM	
-	INTEGRANTES: KEI TAKAHASHI (CLÉRIGO), ARAFIS ^{RAU} (GUERREIRA AP.), UNSEEN TODESK (ARISTOCRATA), CARLA TODESK (ARISTOCRATA), FREALIZE (RANGER ATIVO), SORINE SOLDI (SACERDOTE DE TANNA-TON), MAKHUT RINORR (HALFLING, CHEFE DA GUILDA DE COMÉRCIO, ESPECIALISTA), ZIMBRAU TODDA (ARISTOCRATA), IARO WISH (MAGO), RIHIROKEL GOLDEYE (ELFO ARISTOCRATA)	
	CAPITÃ DA GUARDA → ARAFIS (DO CONSELHO)	
	GUARDAS: 15, NO TOTAL	
	EMERGÊNCIA: 75 MILÍCIA	

"Plano de aventura" do informante Arthur contendo uma série de nomes de personagens e localidades

Figura IV-7

Alfabetos crípticos na paisagem dos livros de RPG: (a) D20 Saga nº 0: 59; (b) Dragon Magazine nº 7: 22; (c) Castelo Falkenstein (Pondsmith, 1998: 101); (d) Forgotten Realms (Greenwood e Grubb, 1995b: 16); (e) Grimório (Del Debbio e Botrel, 1996: 8).

Figura IV-8

(a)

(b)

(c)

(d)

Vestígios de encontros: (a) *Dragon Magazine* n°7: 18; (b) *Advanced Dungeons&Dragons*: livro do mestre (Winter e Pickens, 1995b: 59); (c) *Invasão* (Cassaro e Del Debbio, 1996: 47); (d) *Vampiro: a Máscara* (Achilli, 1999: 236).

Figura IV-9

(a)

(b)

(c)

(d)

(e)

Corpos-estátua: (a) Tagmar (Cáurio, 1991: 1); (b) Castelo Falkenstein (Pondsmith, 1998: 131); (c) Dungeons&Dragons (Cook et al., 2001: 131); (d) Vampiro: a Máscara (Hagen, 1994: 136); Leis da Noite (Carl, Heinig e Woodworth, 2001: 42).

Figura IV-10

Corpos lânguidos: Os Caçadores Caçados (Bridges, 1997: 45); Arkanun (Del Debbio, 1995?: 49); Dragão Brasil (nº 103: 3); Vampiro: a Máscara (Hagen, 1994: 239); Demônios (Del Debbio e Botrel, 1999: 43); Grimório (Del Debbio e Botrel, 1996: 35); GURPS: Módulo Básico (Jackson, 1991: 30).

Figura IV-11

Corpos retesados: Arkanun (Del Debbio, 1995?: 14); Advanced Dungeons&Dragons (Winter e Pickens, 1995a: 115); D20 Saga (nº 4: 83); Dungeons&Dragons (Cook et al., 2001: 116); Castelo Falkenstein (Pondsmith, 1998: 109); FirstQuest (s/a, 1995: 9); Advanced Dungeons&Dragons (op. cit.:107); Era do Caos (Pereira, Bettocchi e Andrade, 1997: sem pág.); GURPS: Módulo Básico (Jackson, 1991: 31).

Figura IV-12

As diversas máscaras do esgar em ilustrações de role-playing games.

Figura IV-13

O corpo dos pés à cabeça na capa da revista Dragon Magazine nº 14.

Figura IV-14

O corpo aos pedaços numa ilustração de AD&D (Winter e Pickens, 1995a: 251).

Figura IV-15

O corpo não é mais representado por inteiro, mas tem os contornos abertos e extravaza as bordas da moldura do desenho ou dilui-se na sombra, recortando apenas sua silhueta contra o pano de fundo. As duas imagens mais acima provêm de Vampiro: a Máscara (Hagen, 1994: 44 e 41), e a mais abaixo de Arkanun (Del Debbio, 1995?: 41).

Figura IV-16

14	19/38	38/57	OBSERVAÇÕES - CONJURAÇÃO
CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA	
57	114	285	
ERGUER SOBRE A CABEÇA CARGA MÁXIMA	ERGUER DO CHÃO 2X CARGA MÁXIMA	EMPURRAR OU ARRASTAR 5X CARGA MÁXIMA

ILUSTRAÇÃO DO PERSONAGEM			

(a)

14	19/38	38/57
CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA
57	114	285
ERGUER SOBRE A CABEÇA CARGA MÁXIMA	ERGUER DO CHÃO 2X CARGA MÁXIMA	EMPURRAR OU ARRASTAR 5X CARGA MÁXIMA

ILUSTRAÇÃO DO PERSONAGEM		

(b)

14	19/38	38/57
CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA
57	114	285
ERGUER SOBRE A CABEÇA CARGA MÁXIMA	ERGUER DO CHÃO 2X CARGA MÁXIMA	EMPURRAR OU ARRASTAR 5X CARGA MÁXIMA

ILUSTRAÇÃO DO PERSONAGEM		

(c)

Três versões da ilustração da personagem Arthas Polifrase, pelo jogador J6.

Capítulo V

A ESCOLA E SEUS DEMÔNIOS

DE SATÂNICOS A PARADIDÁTICOS

No movimento literário de Samuel é assim: Onça, é “jaguar”, anta, é “tapir”...

Ariano Suassuna

Romance d'A pedra do reino

E12:... em dois mil e um, outubro de dois mil e um, aconteceu aquele infeliz assassinato em Ouro Preto, e a partir dali... houve uma... certa campanha, é, contra o RPG, né, um procurador de Belo Horizonte abriu um processo pra proibir o RPG no Brasil... isso logo de cara foi descartado porque seria até inconstitucional você proibir a circulação de livros... afinal o substrato básico do jogo são livros, né, (...) uma outra coisa lá que ele colocou que... é pra... proibir três títulos... que é Vampiro a Máscara... ah, GURPS Illuminati, se eu não me engano, e acho que o Demônios, da editora Trama... (...) na verdade é assim, ele escolheu três títulos aleatórios, pelo jeito.

Entrevista VII

A história dos *role-playing games* talvez nos seja instigante por ter deixado um rastro, revirando os signos que repousavam no leito dos discursos e expondo o seu fundo pedregoso. Não fosse por essa trajetória – em alguns momentos estrondosa, noutros mais discreta –, é possível que soubéssemos um pouco menos sobre o chão em que pisamos ao lidar com a escola: foi preciso que alguma coisa aticasse os seus demônios para que tivéssemos um vislumbre das paixões que ali residem, entranhadas no seu espírito, revolvendo anseios e demandas. O RPG colocou em cena um mal-estar: o mal-estar do crime, da transgressão do tabu, mas também o mal-estar do ensino, a constante sensação de que há na escola algo a se resolver. Nessa perigosa encruzilhada, encrustou-se no paradoxo de ser ao mesmo tempo redentor e blasfemo, virando pelo avesso o tecido de discursos que até então haviam caminhado ao largo de sua rota.

Ao fim e ao cabo: *que caminhos levam um dado objeto a ser constituído, simultaneamente e no seio de uma mesma sociedade, como bíblia satânica e material escolar?*

Vimos preparando terreno e sugerindo algumas respostas. No Capítulo II observávamos o universo dos impressos de RPG como quem desenha o mapa de um país desconhecido. Nos capítulos seguintes exploramos aspectos da composição, circulação e leitura desses impressos a partir das frentes teóricas da História Cultural, da Lingüística e da

Psicanálise. Este capítulo insere algumas considerações sobre títulos de RPG considerados importantes numa perspectiva cronológica e histórica, recuperando os passos que os levaram até as formas da “bíblia satânica” e do livro paradidático.

O capítulo está dividido em três partes. Na primeira (V.1), apresentarei uma cronologia das publicações de livros de RPG no país, sincronizando-a com alguns eventos importantes como o assassinato de Ouro Preto e a realização dos primeiros eventos sobre *role-playing games* e ensino. Na segunda parte (V.2), tratarei mais detalhadamente de alguns itens dessa cronologia, pontuando a presença de elementos que, mais tarde, serviram como suporte histórico para as “transliterações” do discurso. Na terceira parte (V.3), analisarei alguns exemplos da escrita de jogadores que mostram um peculiar trabalho de criação já assinalado por autores como Mota (1997) e Pavão (2000), atentando ao modo como um discurso escolar aí encontra espaço para reencenar-se longe da sala de aula – e como exatamente nas malhas dessa produção é que acaba surgindo o espectro de um satanismo fundamentalmente secularizado.

V.1 O percurso dos *role-playing games* no Brasil

1. *Formação da comunidade.* Enquanto se costuma apontar a década de 1970 como marco inicial dos *role-playing games* em seu país de origem, apenas no final do decênio seguinte esses livros começariam a surgir no Brasil. No Capítulo III¹¹⁵, vimos que a aparição desses livros é freqüentemente creditada a viajantes, intercambistas ou livreiros isolados que teriam trazido volumes do exterior e começado a formar grupos de jogadores por conta própria. Isso faz supor que os primeiros livros de RPG a desembarcar por aqui estavam escritos em outra língua – sobretudo o inglês – e, portanto, que seus primeiros leitores devem ter sido: a) pessoas capazes de ler outro idioma; b) pessoas que em algum momento puderam viajar ao exterior ou tiveram contato próximo com alguém que o tivesse feito; ou ainda c) pessoas dispostas a arcar com os custos e a demora da compra de um livro importado.

O acesso a esse tipo de material deve ter se restringido, no início, a condições restritas que vão desde a disponibilidade monetária até a inserção em círculos de vizinhança ou amizade que pudessem eventualmente fazer chegar um impresso às mãos do leitor. Isso sugere que aqueles a primeiro viver a experiência de “ser *role-playing gamers*” já devem ter

¹¹⁵ Ver III.2.1, item 1 – *Pioneiros*.

sido, desde antes, um círculo assaz fechado. Mas também quer dizer que a escolha de “ser RPGista” vinha ao custo de certo empenho, pois para jogar era preciso estar disposto a enfrentar uma série de dificuldades que apenas começavam com o alto preço dos livros – notadamente, a dificuldade de localizar fornecedores, o tempo de espera entre a encomenda e a entrega do livro, os problemas para adquirir outros materiais necessários mas não incluídos nos livros (como dados e miniaturas), o desafio de ler um livro em outra língua, o problema de encontrar companheiros dispostos a jogar, convencê-los e mantê-los interessados na atividade sessão após sessão etc. Se é então verdadeiro, como se diz, que a primeira “geração” de jogadores no Brasil foi arregimentada em meio à classe média, sua experiência não poderia ser remetida exclusivamente a um *habitus* burguês, já que qualquer leitor poderia tomar uma decisão desse tipo em relação a um livro que desejasse – e isto ainda faria sacudir as paredes do bastião dos fundadores.

Em todo caso, nas circunstâncias em que primeiro surgiu o RPG pode ter funcionado como engenhoso porta-voz de um sujeito que não se constituía exclusivamente a partir do fato de ler livros de RPG, mas que encontrou neles – a nos lembrarmos daquela velha técnica estruturalista – um *traço distintivo*, isto é, um elemento capaz de condensar tudo aquilo que representasse a diferença entre a posição que ocupava (pelo berço, pelo emprego, pela escolha, pelo empenho) e a posição daqueles em relação aos quais se percebia como diferente.

Esta situação se modificaria aos poucos, na medida em que um mercado nacional de *role-playing games* ganhasse força e se consolidasse. O acesso aos livros tornou-se mais fácil, barato e imediato, em consequência do que o seu público ampliou-se e diversificou-se. Em certo ponto, então, o simples fato de “ser RPGista” não deve mais ter sido suficiente para designar qualquer experiência de pertencimento ou identidade específica, como talvez tivesse sido outrora. Conforme isso acontecesse, as vozes no seio da comunidade se multiplicariam e por baixo da monotonia de uma roda de leitores que se via como iguais correram os rios da distinção. O discurso se encarregará de dar formas variadas a essa urgência, e as que nos interessam, porque já as conhecemos, são essencialmente duas: o jogador endemoniado, capaz de cometer um crime por não saber como ler devidamente certos textos, e o professor à procura de recursos didáticos que lhe venha em auxílio.

2. *Cronologia de publicações.* Os primeiros impressos de RPG surgiram no Brasil por volta de 1990 e desde então o mercado vem sendo continuamente abastecido por novidades, a despeito de interrupções decorrentes do fechamento de editoras ou da saída de cena de grandes companhias. Segue abaixo uma cronologia do surgimento desses impressos datados

numa base anual. A relação de títulos infelizmente não será exaustiva porque não parece haver um registro sistemático das publicações desse tipo de livro no país. A Câmara Brasileira do Livro dispõe de dados gerais sobre o mercado livreiro nacional, como o faturamento de editoras, a quantidade de títulos e exemplares produzidos por ano, mas não discerne como categoria específica livros de RPG. O levantamento com base em dados dessa natureza também é dificultado pelo fato de que muitas das editoras ligadas ao ramo, como a Abril e a Devir, não publicam apenas *role-playing games*. Não renderam frutos tentativas de contato direto com editores. Como inexistem grandes acervos públicos de obras do gênero, exceto o da gibiteca Henfil, as fontes que embasaram esta cronologia foram dispersas e, em alguns casos, lacunares, de modo que as mantereí sempre explícitas.

Em um número relativamente pequeno de casos, pautei-me nos próprios livros quando foi possível chegar até eles. Os títulos consultados correspondem a publicações que estabeleceram um marco – como *GURPS: Módulo Básico*, *O Desafio dos Bandeirantes* ou *Vampiro: a Máscara* – ou se tratam de livros que, se não foram particularmente notórios, exemplificam os direcionamentos da produção de editores ou autores proeminentes – como *Arkanun*, *Invasão* ou *Era do Caos*. A essa relação limitada de livros pude acrescentar outros títulos através de algumas manobras: 1) a observação de anúncios de livrarias encontrados em revistas; 2) uma retrospectiva dos lançamentos nacionais publicada na revista *Dragão Brasil* nº 25; 3) a consulta a *sites* de autores na *internet*; e 4) o levantamento dos títulos disponíveis em livrarias da cidade de São Paulo. No caso dos anúncios publicitários de revistas, não é possível estabelecer uma data de publicação precisa, mas pode-se supor como data mais tardia o próprio ano de publicação da revista, o que nos dá um retrato mais ou menos preciso dos títulos que conviveram nos primeiros anos do RPG no Brasil. A revista mais antiga de que disponho é de 1994. No segundo caso, a retrospectiva da revista *Dragão Brasil* (RDB) fornece datas consistentes com as que constam nos livros a que tive acesso (salvo uma exceção que mencionarei a seguir) e com as datas estabelecidas a partir dos anúncios, de modo que parece suficientemente confiável, além do que acrescenta alguns títulos não anunciados nas propagandas. As datas fornecidas nos *sites* da internet podem ser submetidas ao mesmo tipo de cruzamento. No caso dos livros consultados em livrarias é possível dispor de datas precisas, mas o repertório limita-se a lançamentos recentes – os itens mais antigos datam de 1998 e a grande maioria é posterior a 2000¹¹⁶. Todas as informações que constam neste item estão sumarizadas numa tabela no **Apêndice D**.

¹¹⁶ Este dado, a propósito, parece reforçar a impressão de que o livro de RPG é marcado pela serialidade e tem um caráter efêmero que o faz semelhante à revista.

O marco inicial apontado pela retrospectiva da Dragão Brasil é o ano de 1989 – data que a revista atribui à primeira edição portuguesa de *Dungeons&Dragons*. Segundo a RDB, foi através desse livro que alguns leitores brasileiros inauguraram a senda do *role-playing gaming*. Se assim for, o caso presta um testemunho contrário à idéia de que o idioma inglês tenha sido porta de entrada dos *role-playing games* no país, ainda que sua influência certamente tenha sido marcante. Em todo caso, a revista afirma que as edições brasileiras surgiriam apenas no ano seguinte, quando a editora Marques Saraiva iniciou a publicação da série *Aventuras Fantásticas*. Dentre os itens do *corpus*, o livro mais antigo dessa coleção¹¹⁷ data de 1990, mas o primeiro título de outra série, *Lobo Solitário*, data de 1989, sugerindo que o marco pode ser adiantado em um ano. Pelo que indica uma propaganda da livraria Forbidden Planet¹¹⁸, em 1994 a série *Aventuras Fantásticas* contava com 19 títulos, mas não há menção à série *Lobo Solitário* em nenhuma peça publicitária ou artigo nas revistas consultadas.

A RBD situa a primeira edição de GURPS no ano de 1990, mas a data que consta no livro é 1991. Em um ou outro caso, este foi o primeiro jogo “de mesa” estrangeiro a receber uma versão nacional. Mais tarde, em 1994, o livro receberia uma segunda edição, sem grandes mudanças. A se julgar pelos anúncios de livrarias¹¹⁹, até o ano de 1994 já tinham sido publicados em português cinco suplementos: *GURPS: Fantasy*, *GURPS: Magia*, *GURPS: Cyberpunk*, *GURPS: Viagem no Tempo* e *GURPS: Supers*. Na RDB as datas de publicação apontadas são 1991 (*Fantasy*), 1992 (*Magia*) 1993 (*Cyberpunk*), 1994 (*Viagem no Tempo*, *Supers*). Além disso, constam *GURPS Illuminati* e *GURPS: Império Romano*, lançados em 1995.

Quase ao mesmo tempo em que a Devir debutava com o primeiro *GURPS*, a editora carioca GSA lançava *Tagmar* – aquele que normalmente se diz ser, ao que tudo indica com razão, o primeiro RPG brasileiro. O ano de publicação é 1991. Em 1994 a revista Dragon¹²⁰ anunciava dois suplementos para o jogo, *A Fronteira* (contendo “três aventuras prontas”) e *Livro de Criaturas*. No número seguinte temos notícia de mais um título, *O Arado de Ouro*, que segundo o anúncio era uma aventura pronta. A página eletrônica de Eliane Bettocchi informa que em 1996 foi publicado mais um suplemento intitulado *Estandarte Sangrento*.

¹¹⁷ *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*.

¹¹⁸ Revista Dragon nº 2 (Abril Jovem, 1994).

¹¹⁹ Revista Dragon nº 1 (Abril Jovem, 1994). O anúncio em questão encontra-se reproduzido, neste trabalho, na figura III-8.

¹²⁰ Idem.

Este teria sido o último título da série *Tagmar* publicado pela editora GSA¹²¹, mas o *franchise* ainda ganharia o suplemento *Império*, lançado em 1996 pela editora Akritó¹²².

Um ano depois de *Tagmar*, a GSA publicou *O Desafio dos Bandeirantes*. O livro, esgotado e nunca reeditado, ficou na memória dos jogadores como sendo o primeiro jogo dedicado a uma matéria “genuinamente” nacional. De certa maneira, *Desafio...* estenderia sua influência a uma série de títulos da coleção *MiniGURPS*, publicados oito anos depois, como ainda veremos. De acordo com o site da editora Akritó, o livro básico teve três suplementos lançados pela GSA: *A Floresta do Medo/O Engenho*, em 1993, *O Vale dos Acritós* e *Os Quilombos da Lua*, em 1995.

Em 1992, conforme a RDB, foram lançados também dois RPGs de tabuleiro voltados para crianças, *Classic Dungeon* e *Dragon Quest*. Os jogos foram produzidos pela fabricante de brinquedos Grow. Em 1993, apostando no mesmo filão, a Estrela lançou *Hero Quest*, que parece ter gozado de maior popularidade – tanto que em 1994¹²³ o jogo já dispunha de duas expansões, *O Retorno de Witch Lord* e *Armadilha em Kellar's Keep* (descritas como “duas caixas avulsas com 10 novas buscas cada”). Em 1993, a RBD indica o lançamento de *TWERPS: The World's Easiest Role-Playing System*, um livreto em formato de gibi que satirizava os jogos de RPG, e *Demos Corporation*, que apresenta como o “terceiro RPG brasileiro” e consta no anúncio da livraria Forbidden Planet em 1994.

Um grande marco na história dos RPGs surgiu com *Vampiro: a Máscara*, em 1994. Apontado como o primeiro livro do gênero a ter uma “sintaxe visual”¹²⁴, *Vampiro* também tematizava explicitamente elementos da religião cristã e influenciaria uma série de títulos brasileiros, dentre os quais o proscrito *Demônios: a Divina Comédia*. No mesmo ano do seu lançamento começava a publicação da revista *Dragon*, que no terceiro número passou a se chamar *Dragão Brasil*. A RBD lista dois outros lançamentos: *Mulheres Machonas Armadas até os Dentes*, livreto “lançado e distribuído gratuitamente entre os participantes do 1º RPG São Paulo, em outubro”, e *Didiana Jones e a Ilha dos Dinossauros*, “primeira aventura-solo em quadrinhos criada e publicada no Brasil; Prêmio Abril de Jornalismo como Melhor Roteiro de Quadrinhos”.

Em 1995 a série *Vampiro* ganhava continuidade com a publicação do seu congênere *Lobisomem: o Apocalipse*. Surgia o suplemento *Vampiro: Guia do Jogador* e iniciava-se a publicação dos *Livros de Clã*. A partir desse ano a revista *Dragon* muda de nome, embora

¹²¹ <http://www.angelfire.com/ak/TABULAREDONDA/tagmar.html>, consulta em 13/08/2007.

¹²² <http://www.akrito.com.br/editora/curricl.htm>, consulta em 01/08/2007

¹²³ Idem nota 118, acima.

¹²⁴ Cf. Capítulo IV.4, item 2 – *Representações do corpo*.

conservando suas características praticamente intactas, inclusive o anúncio publicitário na página 7 que discutimos em outro capítulo¹²⁵. Através das peças publicadas nesse espaço temos notícia de alguns outros produtos que já estavam disponíveis no mercado: os livros *Dungeoneer* e *Blacksand!*, que integravam a coleção “Aventuras Fantásticas Avançadas” da Marques Saraiva; a expansão *O Saqueador de Charadas* para *Hero Quest*; e um livro chamado *Out of the Pit*, que a propaganda afirma estar em português e conter “250 criaturas para qualquer sistema de Fantasia”. Além disso, a Ediouro estreava no ramo com o livro básico de *Shadowrun* e dois suplementos, *Contatos* e *Metagen*; um anúncio ainda de 1995¹²⁶ mostra que nesse ano já eram vendidos outro suplemento da série entitulado *Catálogo do Samurai Urbano* e uma trilogia de romances chamada *Segredos do Poder*.

O fato mais notável desse período talvez seja a entrada da editora Abril no mercado dos RPGs. Ela debutava com uma vasta leva de títulos: o jogo para iniciantes *FirstQuest*, os livros de regras básicas de *Advanced Dungeons&Dragons* (cujas versões americanas já eram comentadas e mesmo comercializadas nas revistas do ano anterior), os suplementos *Forgotten Realms*, *Karameikos* e *Undermountain* (três “cenários de campanha” compatíveis com as regras de AD&D) e o periódico *Dragon Magazine*, parcialmente resultante da tradução do homônimo americano. Diferentemente de outras revistas do gênero, a *Dragon Magazine* não trazia anúncios de livrarias ou importadoras, mas apenas de produtos da própria editora Abril. Eles nos mostram que durante 1995 essa editora ainda lançou uma coleção de aventuras-solo intitulada *Você é o Herói*, que parece não ter chegado além do quarto volume. Mesmo assim, o surgimento dessa série sugere que aventuras-solo e livros com regras simplificadas sempre foram uma estratégia preferencial para a captação do público iniciante – o que viria a se repetir, alguns anos depois, com o surgimento de jogos voltados para a escola.

A RDB elenca outros lançamentos de 1995: *Defensores de Tóquio*, “quarto RPG brasileiro”; *Monstros*, “quinto RPG brasileiro”; *Paranóia*; *Millenia*; e um RPG entitulado *Senhor dos Anéis*, que por meio de um anúncio da Ediouro¹²⁷ sabemos ter contado com cinco títulos – *O Amanhecer Chega Cedo*, *Mais Escuro que a Escuridão* e três livros-jogo de uma série intitulada *Aventuras na Terra-Média* (*Um Espião em Isengard*, *Minas de Moria* e *Traição no Abismo de Helm*). Outro jogo publicado nesse ano foi *Arkanun*, que se inspirava de muitas maneiras em *Vampiro* e dava início a uma série voltada para temas de religião e

¹²⁵ Ver III.2.1, item 2 – *Captação de iniciantes*. Comentávamos as relações entre o artigo publicado na página 6, à esquerda do leitor, e o anúncio publicado na página 7, à direita.

¹²⁶ TUORPG n° 3, p. 46.

¹²⁷ TUORPG n° 3, p. 45. Esta série, contudo, não é a mesma lançada em 2002 pela Devir na esteira das adaptações cinematográficas da obra de Tolkien.

ocultismo – o tipo de elemento mais tarde apontado como causa do assassinato de Ouro Preto.

No ano seguinte *Arkanun* recebia seu primeiro suplemento: *Grimório*, um livro que descrevia rituais mágicos e invocações demoníacas. A RDB acrescenta *Advanced Defensores de Tóquio (AD&T)*, *Toon*, *Invasão*, *Renascido*, *Cyberpunk 2020*, *Guia de Armas* e *GURPS: Horror*. A retrospectiva menciona que nesse ano a “Abril Jovem cancela Dragon Magazine e lançamentos AD&D como Dark Sun, Ravenloft e as crônicas de Dragonlance” e a “Ediouro cede os direitos da publicação de Shadowrun para a Devir Livraria (...)”.

O ano de 1997 é *terminus ad quem* da RDB, que se encerra com uma lista de lançamentos previstos. Um deles é *Estandarte Sangrento*, que consta no site de Eliane Bettocchi como tendo sido publicado em 1996 – o que de modo sugere que por volta dessa época a editora GSA fechava suas portas e alguns de seus autores migravam para a Akritó. Ainda em 1997 esta editora publicaria *Era do Caos*. Nesse ano a franquia *Vampiro* ganhou o suplemento *Os Caçadores Caçados* e diversas peças publicitárias da revista *Só Aventuras* sugerem que a série iniciada com *Arkanun* e *Grimório* já havia recebido mais um volume intitulado *Trevas*. Em 1998 a editora Daemon lançou a segunda edição de *Arkanun* e o suplemento *Anjos: a Cidade de Prata*. No mesmo ano publicaram-se *Castelo Falkenstein* e de *Vampiro: a Idade das Trevas* pela Devir Livraria.

O ano de 1999 seria emblemático do ponto de vista que nos interessa aqui. A série *Vampiro* ganhou a 3ª edição do seu módulo básico e o suplemento *Livro de Nod*, que seria apontado pouco depois como “bíblia satânica”. A família *Arkanun* recebeu *Demônios: a Divina Comédia*, que segundo a informante E12 foi alvo “aleatório” de uma ação jurídica em Minas Gerais. Finalmente, surgiu a série *MiniGURPS* com seus cinco primeiros títulos: *Regras Básicas*, *As Cruzadas*, *Entradas e Bandeiras*, *O Quilombo dos Palmares* e *O Descobrimento do Brasil*. O projeto nacionalista de *O Desafio dos Bandeirantes* reaparecia, não mais provido de um sistema de regras próprio, mas na forma de livros finos e baratos que se utilizavam de uma versão simplificada das regras de *GURPS*. Em 2000 a série foi acrescida da aventura-solo *No Coração dos Deuses*, baseada num filme de Geraldo Moraes (1999), reafirmando a escolha do “sertão” e do folclore como matéria prima de um projeto de identidade nacional. Não era a primeira vez que a escola se colocava no horizonte do RPG, mas este seria o pontapé inicial de uma militância cada vez mais organizada pela escolarização dos *role-playing games*. Também em 2000 a Devir publicou o livro de Andréa Pavão, *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role-Playing Game (RPG)*, que seria muito evocado posteriormente e freqüentaria os estandes e as prateleiras das livrarias ao lado de títulos de RPG. No mesmo ano *Arkanun* recebeu sua terceira edição, atestando uma

boa acolhida às vésperas do incidente que o colocaria no banco dos réus (uma terceira edição revisada surgiria quatro anos depois).

O grande lançamento de 2001 provavelmente foi a terceira edição de *Dungeons&Dragons*, pela editora Devir. Os três livros de regras básicas não tinham mais o aspecto vivaz e colorido da edição lançada pela Abril em 1995 – são volumes sombrios, ranzinzas, herméticos. No ano anterior a empresa americana Wizards of the Coast transformara as regras de *D&D* numa *Open Game License*¹²⁸, autorizando qualquer pessoa ou empresa a publicar jogos compatíveis, de modo que os anos subseqüentes veriam uma avalanche de títulos brasileiros estampados com o logotipo *D20 System*, muitos publicados por editoras de menor porte – são exemplos dessa safra *Mítica* (Viu, 2004), *Tormenta* (Jambô, 2005), *Holy Avenger* (Talismã, s/d), a aventura avulsa *O Navio Fantasma* (2007) e o abundante repertório de “aventuras prontas” e “cenários” publicados em revistas como *D20 Saga* (2003-2004). Junto a cada um desses lançamentos sempre viria o aviso de que é necessário possuir os livros de regras básicas de *Dungeons&Dragons* para jogar. Ademais, para as bandas de *Vampiro* publicavam-se em 2001 uma série de livros de clã e livros da tribo, além dos suplementos *Vampiros do Oriente*, *Tempo do Sangue Fraco* e *Teatro da Mente: Leis da Noite*. Em outubro, a estudante Aline foi assassinada dentro de um cemitério em Ouro Preto e pela primeira vez o *role-playing game* foi mencionado como possível gatilho de um comportamento criminoso.

No ano seguinte, durante o X Encontro Internacional de RPG em São Paulo, realizou-se o I Simpósio RPG&Educação. Travava-se o diálogo entre Carlos Eduardo Lourenço e o espectador Maurício que testemunhamos no início do trabalho. Ao mesmo tempo, a Associação Ludus Culturalis, realizadora do evento em associação com a Devir Livraria, era registrada sob um número de CNPJ e passava a existir juridicamente. Em termos de publicações, uma nota na revista *Arkhan* sugere que o universo de *Arkanun*, *Anjos* e *Demônios* ganhava nesse ano mais dois títulos – *Spiritum: o Reino dos Mortos* e uma reedição de *Grimório*. Uma consulta a livrarias de São Paulo mostra que também saía *O Senhor dos Anéis RPG*, com um visual recoberto de referências aos filmes de Peter Jackson.

Em 2003 foram realizados pelo menos três eventos notáveis: no Centro Cultural São Paulo, o II Simpósio RPG & Educação, agora separado do EIRPG; no Centro Cultural Solar do Barão, em Curitiba, o I Colóquio RPG&Educação; e na PUC-RJ, o I Simpósio Histórias Abertas. A série *MiniGURPS* foi acrescida de *O Resgate de “Retirantes”*, que versava sobre a

¹²⁸ O texto da licença aberta pode ser lido em <http://www.opengamingfoundation.org/ogl.html>, consulta em 15/08/07.

vida e a obra de Cândido Portinari. Teve início o projeto de oficinas de RPG encabeçado pela Ludus Culturalis e realizado em unidades dos Centros de Educação Unificados (CEUs) da prefeitura de São Paulo.

O ano de 2004 viu acontecer o III Simpósio RPG&Educação em São Paulo, o II Colóquio RPG&Educação em Curitiba e o II Simpósio Histórias Abertas no Rio de Janeiro. Foram publicados os *Anais do I Simpósio RPG&Educação*. A aventura-solo *A travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo Grande Sertão de João Guimarães Rosa* saiu na Revista do Ensino Médio do MEC¹²⁹. Desse ano data também *O Livro das Lendas*, obra de caráter escolar publicada pela editora Zouk. O ano foi prolífico também para os jogos de caráter não-didático – saíram os livros da versão 3.5 de *Dungeons&Dragons* e, no seu esteio, uma série de títulos afins: *Forgotten Realms: Fronteiras Prateadas*, *Dungeons&Dragons: Warcraft* (uma adaptação ao *pen&paper* de uma popular série de jogos eletrônicos) e as aventuras *Coração da Espiral da Presa Noturna* e *A Pedra Fundamental*. A editora Daemon publicava, até onde sabemos, dois títulos: o satírico avulso *Hi-Brazil* e *Jyhad: Guerra Santa*, este último pertencente à série de *Arkanun*. Foi lançado também *Angus RPG*, pela editora Planeta, dando um novo direcionamento a uma série de romances de Orlando Paes Filho. A editora Mantícora produziu quatro números da revista *D20 Saga* com conteúdos sob a *Open Game License* do D20 System.

Em 2005 mais uma sequência de títulos agregou-se ao refrescado *Dungeons&Dragons* v. 3.5, dentre aventuras prontas, suplementos e os romances da série *Vale do Vento Gélido*. Surgiu também o mais recente dos correlatos de *Vampiro*, cujo título por essa altura parecia caçoar dos impasses de Ouro Preto – tratava-se de *Demônio: a Queda*. Publicou-se a aventura-solo *Curumatara*, com ares um tanto estudantis, mas por ironia do destino os *role-playing games* novamente despontaram na mídia, agora por conta de um duplo assassinato na cidade de Guarapari. As oficinas de RPG promovidas pela Ludus Culturalis nos CEUs de São Paulo foram interrompidas pelo prefeito José Serra e, em 13 de outubro,

a procuradora que move o processo contra os supostos assassinos da Aline, a jovem morta em outubro de 2001, em Ouro Preto, entrou (...) com um pedido na câmara de vereadores de Ouro Preto para a aprovação de um projeto de lei proibindo a comercialização de livros e revistas de RPG no município, à semelhança do que já acontece em Vila Velha e Guarapari, no Espírito Santo.¹³⁰

A iniciativa de que a entrevistada E12 se queixava num depoimento de 2003 ganhava

¹²⁹ http://www.ludusculturalis.org.br/ver_noticia.php?id=0034&table=noticias, consulta em 14/08/07.

¹³⁰ De um e-mail enviado à lista RPG_em_debate por um membro da Ludus Culturalis.

assim novo fôlego e a história ameaçava se repetir, mas, a bem da verdade, após um curto período o caso Guarapari arrefeceu – exceto talvez entre os próprios *gamers*, que ainda o comentariam muito depois de a mídia tê-lo abandonado. Em setembro desse ano realizaram-se os Domingos de RPG na Casa das Rosas, organizados pela Ludus Culturalis “em parceria com o Governo do Estado de São Paulo, a Secretaria Estadual de Cultura e o Espaço Haroldo de Campos de Literatura e Poesia”¹³¹. Embora a prefeitura tivesse cancelado as oficinas nos CEUs, parece que a busca de apoio junto a órgãos governamentais continuava na agenda da ONG e vem se mostrando uma das suas frentes de militância.

No início de 2006 foram realizadas as Jornadas Lúdicas, um conjunto de encontros de jogadores no SESC Pinheiros, e no final do ano organizou-se o IV Simpósio RPG&Educação, após uma interrupção de mais de um ano. Surgiram novos lançamentos pouco relacionados ao interesse escolar – assim, os livros da longa série iniciada com *Vampiro* começaram a ser suplantados pelo novo *Mundo das Trevas*, que reorganizou o formato da série em torno de um único módulo básico. Dentre outras novidades, surgiu em 2007 um livro curioso intitulado *Conspiração Dumont*, editado pela Devir. Trata-se de uma aventura-solo em formato semelhante a *Curumatara*, que retoma o fio da meada onde *Retirantes...* o deixou e tece mais uma fábula em torno de um emblema nacional. Este pequeno livro talvez seja um dos itens mais expressivos da última safra de publicações, porque sugere que o caminho aberto a partir de *MiniGURPS* continua sendo trilhado – agora, marcando o abandono do formato seriado e a preferência por títulos avulsos.

V.2 Continuidades e rupturas na história dos RPGs

Nesse intervalo de dezenove anos (1989-2007), como já sabemos, duas coisas importantes aconteceram: uma delas foi o surgimento de um receio em relação aos livros de RPG, que a partir do caso Ouro Preto tornou-se uma questão pública, e outra foi o advento da escolarização dos *role-playing games*. Neste item começaremos a enveredar pelo caminho de rupturas e continuidades que conduziram o *role-playing gamer* ao contato com seus diversos interlocutores, introduzindo essas nuances inusitadas em seu discurso e alimentando uma constante reconstrução da idéia de ser RPGista.

¹³¹ Idem, nota 128.

V.2.1 O sonho do sistema universal: *GURPS*, *Tagmar*, *Aventuras Fantásticas*

O primeiro grande título de RPG a surgir no país foi *GURPS: Generic Universal Role-Playing System*. Com a sua vinda, em 1991, o mercado brasileiro debutava um tanto às avessas, trazendo um livro que nos EUA fora posterior ao clássico *Dungeons&Dragons* (o precursor do gênero, aliás, só ganharia uma tradução nacional em 1995 – excetuando-se o jogo infantil lançado pela Grow em 1993). Os editores brasileiros de *GURPS* assim se justificam:

(1) Quando decidimos, em meados de 1990, algo que em nossa opinião era um movimento realmente importante e do qual, misteriosamente tínhamos sido deixados de fora, tivemos que escolher, e o *GURPS* foi o selecionado por dois motivos. O primeiro deles é óbvio, sua qualidade, consistência e abrangência. O segundo merece uma explicação:

O fato de ser genérico faz com que o *GURPS*, como sistema, permita aos participantes criar aventuras em universos diferentes dos costumeiros no gênero (Fantasia e Ficção Científica).

(Jackson, 1991b: iv)

Apesar dessa última afirmação, curiosamente, os primeiros suplementos a serem lançados pela Devir foram *GURPS: Fantasy* (1991) e *GURPS: Magia* (1992), com os quais se amparavam os aventureiros dispostos a experimentar um jogo nos moldes da obra *cult* de Tolkien, e em seguida *GURPS: Cyberpunk* (1993), que era voltado para a criação de histórias de ficção científica. Outras publicações a surgir na mesma época seguiram o mesmo rumo: eram a série *Aventuras Fantásticas* (1990) e *Tagmar* (1991), centrados em *leit-motifs* medievalescos bastante ao estilo de *D&D*. Desse modo, o projeto de um sistema que ampliasse os horizontes do velho *dungeon crawling* se encontrava frustrado desde o início.

O módulo básico de *GURPS* era um livro de 260 páginas dentro do qual encontrávamos um encarte com planilhas de personagem e mapas impressos sobre grades hexagonais. Como dissemos no Capítulo II, o formato tivera que ser ampliado na largura e na altura para que a paginação do original americano se preservasse, o que freqüentemente tornava o seu armazenamento junto a outros livros um tanto desajeitado. O interior do volume era relativamente austero, ao menos se comparado com alguns de seus congêneres posteriores: inteiramente em preto e branco, trazia apenas texto intercalado com ilustrações pequenas, que jamais chegavam a ocupar uma página inteira. Os suplementos lançados posteriormente seguiram o mesmo formato.

Tagmar era um livro de muitas maneiras semelhante, com 180 páginas, miolo em

preto-e-branco sem molduras ou adornos e ilustrações relativamente pequenas. Sua primeira edição foi comercializada numa caixa parecida com a dos RPGs de tabuleiro que surgiriam pouco depois (*Hero Quest*, *Dungeon Quest*, *Classic Dungeon*, *Dungeons&Dragons*), provavelmente apostando na possibilidade de que o produto fosse comprado como brinquedo e não como livro. Se essa estratégia rendeu frutos, não sabemos, mas os suplementos lançados em seguida e uma segunda edição do módulo básico foram comercializados sem a volumosa embalagem – o que talvez sugira o insucesso da tentativa de emplacar os RPGs no mercado de brinquedos e a sua consolidação como produto da ordem dos livros.

Enfim, a série *Aventuras Fantásticas* foi uma coleção de aventuras-solo editada pela carioca Marques Saraiva. Cada volume tinha cerca de 100 páginas, também em preto e branco, e um formato de bolso que faz imaginar um manejo muito diferente do que o imenso módulo básico de *GURPS* teria requerido. Os livros da série tinham a vantagem de ser mais baratos e poderem ser “jogados” por uma pessoa só, de modo que a ausência de parceiros não seria um impedimento para sua compra. Como vimos no Capítulo III¹³², as aventuras-solo eram apontadas em revistas como um “primeiro passo” seguro e gratificante para o leitor interessado (mas receoso) em conhecer os RPGs, podendo atuar como estratégia de captação de público para os grandes manuais que viriam em sequência.

Todos esses títulos giravam em torno de idéias semelhantes e não se afastavam do estereótipo de “fantasia medieval” que marcou o primeiro território dos RPGs. Mesmo o módulo básico de *GURPS*, embora se propusesse genérico, trazia duas aventuras prontas que exemplificavam justamente enredos dessa espécie – “Uma noite de trabalho” e “Caravana para Ein Arris”. *Tagmar* também propunha um sistema de regras próprio, mas se dedicava a descrever um cenário nos moldes do vindouro *Forgotten Realms*, e os livros da série *Aventuras Fantásticas* eram historietas clássicas de exploração de *dungeons*.

O que é importante assinalar a respeito dessas primeiras publicações é que elas marcam um surgimento do RPG ainda destacado de qualquer preocupação como as que emergiriam logo depois, de maneira ainda isolada, em *O Desafio dos Bandeirantes*. Sua maior pretensão, ao que parece, era aproximar-se ao modelo de *Dungeons&Dragons*, do qual pelo menos uma parte dos leitores brasileiros certamente teria ouvido falar e com base no que teriam criado suas expectativas sobre um produto que trouxesse o emblema do *role-playing game*. Nesse primeiríssimo momento, pois, o que interessa é criar a sensação de que aquilo que está sendo colocado ao alcance do leitor é *de fato* um RPG e realmente garantirá

¹³² Ver III.2.1, item 2 – *Captação de iniciantes*.

passagem para esse mundo que a sigla representa, *apesar* da ausência do maior clássico do gênero no país. Assim encontramos em *Tagmar*:

(2) Surgidos em meados da década de 70 os Role-Playing Games ou, em português, Jogos de Aventura (em uma tradução literal, jogos de interpretação) são jogados atualmente por milhões de pessoas em dezenas de países. Tagmar, que você tem agora em suas mãos, é um desses jogos e se propõe a ser o primeiro desta modalidade no Brasil.

(Cáurio, 1991: 1)

Trata-se, é claro, de convencer o comprador de que esses livros que estão sendo lançados representam, em uma certa instância, a “mesma coisa” que o popular *D&D* e podem ser tão bons quanto ele. É o que sugere este trecho do prefácio à primeira edição brasileira de *GURPS*:

(3) Os prêmios que este livro, em sua terceira e mais completa edição [americana], ganhou nos EUA, fazem com que possamos afirmar que se Jackson não alcançou seu objetivo, chegou muito perto. Sua meta pode ser resumida assim:

‘Construir não um jogo, mas um sistema que permitisse a criação de muitos jogos, muitas aventuras, muitos universos.’

(Jackson, 1991b: iv)

Com efeito, o mote do universal serve para justificar a publicação de um título que não é o mais popular do gênero, incluindo o leitor nesse movimento do qual “misteriosamente tínhamos sido deixados de fora” (1), mas é o mote do específico que justificará o surgimento dos títulos seguintes. Nesse momento, então, é preciso instaurar uma confiança, deitar o pedestal da estátua que será o RPGista brasileiro, antes que se possa pensar em associar o *role-playing game* a qualquer outra coisa que não suas próprias raízes americanas. Mas a deriva para outros campos não tardaria a vir.

V.2.2 Um projeto nacional-romântico: *O Desafio dos Bandeirantes*

Em 1992 três autores assinaram um livro chamado *O Desafio dos Bandeirantes*¹³³, publicado pela editora carioca GSA. O livro tinha cerca de 130 páginas e a capa cartonada mostrava, em cores, um bandeirante confrontando o que mais tarde ficamos sabendo tratar-se

¹³³ O livro foi consultado na Gibiteca Henfil, que permite apenas o manuseio e a leitura no local. Por essa razão, não foi possível reproduzir, como em outros casos, a capa ou as ilustrações internas.

de um *cupendipe*, isto é, uma raça “hostil de índios com asas de morcego que habitam em cavernas nas montanhas” (Pereira, Andrade e Ricon, 1992: 90). O interior, impresso em preto-e-branco, era semelhante ao de seus predecessores *GURPS* ou *Tagmar*, com o texto repartido em colunas simétricas e ilustrações monocromáticas salpicando os capítulos. Até onde sabemos, o livro teve uma segunda tiragem, mas os planos de uma segunda edição “com o visual mais incrementado”¹³⁴ nunca se concretizaram. Ainda assim o jogo teve certa longevidade, ganhando os suplementos *A Floresta do Medo/O Engenho* em 1993, *O Vale dos Acritós* em 1995 e, em alguma data anterior a 1997, *Os Quilombos da Lua*. Com o tempo *Desafio* parece ter adquirido certo estatuto *cult*, em parte por ter se tornado raro depois do esgotamento das tiragens, mas também por ser um dos primeiros livros do gênero escrito no país (o segundo, conforme a RDB) e trazer a proposta de um cenário “genuinamente” brasileiro.

O jogo se ambienta numa certa “Terra de Santa Cruz”, cujo mapa estampado nas páginas internas nos faz lembrar a silhueta da América do Sul. Os topônimos são em grande parte alusivos a nomes de localidades reais e sua posição corresponde aproximadamente à geografia verídica: Baía Santa (Baía de Todos os Santos), Vila de Todos os Santos (Salvador), Rio das Amazonas (Rio Amazonas), Nova Jerusalém (Belém), Vila de Piratininga (São Paulo), Monte da Neblina (Pico da Neblina), Península de Perlezuela (Venezuela), Vila de São Vicente, Vila Rica, Vila de São Sebastião etc. Os autores assim o explicam:

(4) A Terra de Santa Cruz faz parte de um mundo fictício onde a história seguiu um curso similar à nossa, guardando algumas diferenças significativas. (...) Os povos que a habitam são semelhantes às civilizações pré-colombianas, mas no lugar de tupis, guaranis e incas, há jaguaris, maoáris e illimanis. Da mesma forma, os portugueses são conhecidos como lusitanos, os espanhóis como castelanos, os franceses como francos, e os holandeses como flandrinos. Assim, o jogador se sentirá mais livre para se aprofundar na fantasia de uma terra desconhecida e, ao mesmo tempo, construir pontes de ligação com a nossa História.

(Andrade, Pereira e Ricon, 1992: 2)

Parece que desde cedo o *role-playing game* brasileiro se deparava com a idéia de que deveria haver um aproveitamento didático no exercício da diversão. Por um lado, *Desafio...* é um discurso escolarizado, um livro que não pode ser lido da mesma forma que os outros porque sua onomástica fabulosa é um código a ser decifrado. Por outro, assim que a compreensão desse código seja suspensa o leitor poderá deslizar sobre a opacidade do

¹³⁴ Luiz Eduardo Ricon, em entrevista publicada na *Dragão Brasil* nº 25, p. 62.

significante e o jogo se tornará idêntico àqueles que ele já conhecia ou desejava conhecer. É então na experiência opaca de uma “transcrição”, e não na experiência translúcida de uma “tradução”, que se ancora a aposta do prazer: é preciso *não entender* para se sentir “mais livre” e “se aprofundar na fantasia de uma terra desconhecida”.

(5) *É que O Desafio dos Bandeirantes é o primeiro Role-playing game (RPG) com temas baseados na História e no folclore brasileiros, com a mesma emoção e os mesmos desafios de qualquer outro RPG de fantasia. Aqui você também pode ser um guerreiro destemido ou um poderoso feiticeiro. E também vai enfrentar criaturas perigosas e mágicas. E aqui também existem monstros tão mortais e aterrorizantes quanto os temíveis dragões. Só que com algumas diferenças importantes.*

No mundo do Desafio dos Bandeirantes, você pode viver um corajoso bandeirante, explorando novas terras e se arriscando na floresta em busca de riquezas. Ou pode ser um bravo jesuíta, usando o poder da fé para combater as forças do mal. Se você quiser, pode aprender os segredos da natureza e se tornar um pajé, dominando essa magia poderosa. Ou pode viver um valoroso guerreiro índio, protegendo sua tribo dos monstros e perigos da floresta. E o seu personagem também pode ser um negro, trazido como escravo para o Novo Mundo, lutando pela sobrevivência com a força de sua coragem e o poder da magia de seus ancestrais.

(ibid., sem pág.)

Desafio... caminha sobre essa linha que marcaria para sempre a inescapável ambivalência do projeto de um jogo que ensine. Estará atravessado por essa hiância que o mantém incompleto: não será um RPG como outro qualquer, nem se definirá por inteiro como um discurso sobre a História. Mas vejamos como cada um desses lados se constitui.

1. *À procura de uma imagem do nacional.* Com *O Desafio dos Bandeirantes* parece que se tenta dar um primeiro passo para superar a imagem anglosaxóide dos *role-playing games* usuais. Mas a resposta a essa urgência não vai além da busca de uma imagem patriótica que a substitua. Este momento nos interessa porque então o discurso mostrará aquilo que já estava organizado em seu bojo – um conjunto de imagens de brasilidade disponíveis e tomadas como suficientemente críveis para realizar essa mágica.

Se se trata de construir uma imagem, começemos pelas ilustrações. Neste caso é possível reparti-las em dois conjuntos. Um primeiro consiste em figuras bastante semelhantes ao convencional dos *role-playing games*, a despeito dos temas autóctones: guerreiros, jesuítas, feiticeiros e monstros são representados em seus confrontos mais ou menos como vimos no

capítulo anterior¹³⁵. Outro conjunto se distingue: são desenhos que imitam pinturas célebres da época colonial ou imperial. Neste segundo grupo encontramos à página 43, por exemplo, uma cópia da pintura de Debret *Pequena moenda portátil*, que sete anos mais tarde será reproduzida, com os devidos créditos, em *MiniGURPS: O Quilombo dos Palmares* (Ricon, 1999c: 22). Surge perante os olhos uma imagem de Brasil imediatamente reconhecível, porque já firmada em outro discurso que provavelmente terá tocado o leitor através da escola.

Qualquer coisa semelhante acontecerá noutra parte do livro. É comum que cenários de RPG contem com listas de animais e monstros. *GURPS*, por exemplo, tinha um capítulo intitulado “Animais” nos quais constavam descrições para *macacos, urso, camelo, gato, cervo, cão, elefante, falcão, cavalos e mulas, leão, cobras, tigre, lobo, porco do mato, basilisco, grifo e estrige* (Jackson, 1991: 141-145). Uma seleção bastante genérica, com uma guinada para o lado *fantasy* ao fim. *Tagmar* tinha uma lista mais ampla e eclética, porém orientada de maneira similar: *cavalos, cão, jaguatirica, lince, tigre, onça pintada, leão, lobo, javali, ursos, gigantes, orcos, ogros, trols, aranhas gigantes, centauros, gárgulas, grifos, minotauros, pégasus, sátiro, unicórnio, dragonete, salamandra, dragões, elementais, enviados, demônios, esqueletos e zumbis, zumbi consciente, carniçal, sombra, espectro e vampiro* (Cáurio, 1991: 149-165). Os animais descritos em *O Desafio dos Bandeirantes* compõem uma lista bastante distinta. No lugar das feras habituais encontraremos as seguintes alimárias: *anta, arraia-pintada, aves pequenas, aves grandes, cachorro do mato, capivara, caranguejeira, cascavel, cobra coral, cutia, ema, escorpião, harpia, iguana, jacaré, jaguatirica, jararaca, jibóia, lobo guará, macacos pequenos, macacos grandes, morcego-vampiro, onça, paca, piranha, ratão do banhado, sapo venenoso, suçuarana, sucuri, surucucu, tamanduá, tartaruga, tatu, urutu, veado, viúva negra* (op. cit.: 93-98). Logo vemos que se trata de uma seleção muito mais específica – onde *GURPS* lista singelamente *cobras*, por exemplo, *Desafio* possui *cascavel, cobra coral, jibóia, suçuarana, sucuri* e *surucucu*. Se a justaposição desses nomes de alguma maneira suspende as escolhas paradigmáticas esperadas, no vácuo da surpresa podemos ouvir repetida uma litania entoada alhures: é o recital da fauna brasileira, cujas espécies povoam, como emblemas, desde livros infantis e almanaques até panfletos turísticos e provas de geografia ou biologia.

O mesmo se dá em relação aos “monstros e criaturas” da Terra de Santa Cruz, que, de forma condizente, serão os seguintes: *ahor, anabanéri, andira, anhangá, arranca-línguas, avasati, boitatá, boiúna, bolaro, boto, bradador, caipora, cão da meia-noite, capelobo,*

¹³⁵ Ver IV.4, “A letra e o corpo”.

caranguejeira gigante, caruanas, cavalo marinho, cuarajhy-yara, cumacanga, cumamá, curê ru, curupí, curupira, dama do rio, demônios, descabezado, diabo, escorpião gigante, flor-do-mato, gafanhoto, homem-cavalo, iara, igupiara, índio vagante (aca peré), jurupari, juruti pepena, kanaíma, lobisomem, mãe do ouro, mão pelada, mapinguari, marajigoana, mauari, mbai-aib, minhocão, morto-vivo, motocu, mula sem cabeça, negro d'água, quibungo, saci-pererê, touro negro, vampiro (ibid., p. 100-109). É certo que há nessa lista mais do que o habitual das carochinhas, bem como alguns itens que poderiam constar nas fantasias mais comuns (*caranguejeira gigante, cão da meia-noite, demônios*), mas o grande efeito continua a nos atingir nesse desfile de ícones do folclore. É interessante notar, então, que no projeto nacional de *Desafio...* um aspecto se modifica e um elemento se mantém em relação aos jogos convencionais: é que, embora as criaturas listadas em seu bestiário nos surpreendam, a própria forma da lista se confirma como dispositivo viável de organização do saber.

O mesmo se dará em outras partes. Na seção dedicada a descrever a Terra de Santa Cruz, por exemplo, há um minucioso retrato das cidades e paisagens que compõem esse fabuloso continente. Ali aprendemos o seguinte:

(6) Uma magnífica floresta cobre as serras litorâneas e, apesar do clima tropical, o inverno chega a ser bastante rigoroso em alguns lugares. Depois do Rio Comprido, a paisagem predominante passa a ser a de cerrados e campos, até o início da Floresta de Santa Cruz. O Planalto Central é uma região bem seca, cheia de terrenos arenosos. Às margens do Rio Comprido se encontra a maior concentração de índios maoáris em terras lusitanas. A Serra das Bandeiras apresenta as maiores altitudes da região, sendo o Monte da Neblina (3.500 metros) seu ponto culminante.

(ibid., p. 81-82)

De certa maneira, uma série de termos dentro desse fragmento compõem novamente uma lista, fazendo ressoar o universo léxico (ou as baterias significantes, se assim preferirmos) de um outro discurso: *floresta, serras litorâneas, clima tropical, paisagem predominante, cerrados e campos, planalto central, terrenos arenosos, maior concentração*. A escolha dos termos ao menos *se parece* com a que encontraríamos em um livro escolar que descrevesse a geografia física do Brasil. Se aqui conhecemos um “Monte da Neblina”, a que se tem o cuidado de atribuir essa altura específica, se um pouco exagerada, é porque isso não pode deixar de nos remeter a outro talismã nacional. Recitar os pontos culminantes de cada estado ou país, o nome dos rios mais longos, as paisagens mais secas ou mais úmidas, as culturas mais importantes e os produtos característicos de cada região etc. – trata-se, ainda uma vez, daquela imagem cívica de um Brasil construído através desses recortes de *facts &*

figures, um Brasil-enquete, Brasil-estatística que nas mãos do *role-playing gamer* encontra o suporte de sua legitimidade.

Através dessas descrições, por conseguinte, dá-se a apreensão de uma imagem do nacional que já está mediatizada por uma ordem específica do conhecimento. Trata-se de conhecer os sertões do Brasil, seus bichos e lendas, mas é conhecê-los pelo dispositivo da enumeração enciclopédica, carapaça de um saber oral que já assentou nas quadras da escrita. Fazer listas significa equiparar unidades, lidar com relações de equivalência ou vizinhança – é uma operação de saber, uma maneira de compor uma imagem do Brasil através da deposição de seus patrimônios ou símbolos nacionais. Mas nesse sentido, é preciso dizer, o RPG parafraseia uma escrita que já está escrita e não chega a escrever *outro* Brasil – nem, é verdade, escreve *outro* RPG. Há algo de tautológico nesse movimento: é a pulsação de um desejo fermentado no cadinho dos dispositivos escolares que recolhe, mais adiante, no prazer adulto do escritor, aquilo mesmo que ele semeara no solo da especulação infantil, agora plasmado nessas estranhas imagens de um país que não pode ter nome para nos satisfazer.

2. *A outra leitura necessária.* Os fragmentos dessa imagem de um Brasil escrito compõem, como vemos, um código a ser desvendado para que o leitor possa estabelecer suas “pontes de ligação” coma História. É essencialmente essa leitura o que sustenta o projeto nacional-pedagógico de *Desafio...* Mas ao seu lado, algumas vezes fundido sob os mesmos significantes, está ali aquela outra leitura necessária que responde pelo fato de *O Desafio dos Bandeirantes* continuar sendo, antes de tudo, um *role-playing game*.

A descrição do cenário da Terra de Santa Cruz, com efeito, tem início com uma seção intitulada “cartas à metrópole”, na qual lemos a epístola que um certo “Bernardo Paes Freire” enviou a “D. Gaspar de Bragança y Andrade, Arcebispo de El Rey” (ibid., p. 74). O texto desta vez nos remete aos documentos da correspondência colonial dentre os quais provavelmente nos lembraremos primeiro da carta de Pero Vaz de Caminha. O corpo da carta está impresso num tipo que lembra a caligrafia manual e o estilo tem alguns rebuscamentos que sugerem qualquer coisa de um linguajar antigo. É de se supor que o efeito nacionalizante do jogo dependa de um leitor que consiga recuperar ao menos parte dessas remissões. Esta, em todo caso, ainda seria uma leitura presa ao papel que o texto impinge ao leitor, de modo que, o que quer que esteja sendo ensinado assim, não seria tão fácil asseverar que consista numa forma de crítica. Trata-se, antes, de uma triagem que aponta para alguns textos particulares, já selecionados por uma tradição e imbuídos de um significado canônico na formação de uma imagem do nacional. O lugar onde *Desafio...* de fato surpreende o cânon,

impondo a esses textos uma leitura inesperada e abrindo-lhes as portas para mundos dos quais jamais teriam visto a luz antes, é ali onde não se lê esta carta pensando na carta de Caminha. A certa altura, então, veremos que “Bernardo Paes Freire” escreveu o seguinte:

(7) Após caminhar por quase uma hora, comecei a ouvir ruídos estranhos vindo da floresta e, para me acalmar, fiz uma prece pedindo a proteção do Senhor. Caminhei por mais alguns minutos e, de repente, ouvi que algo se aproximava de mim através da floresta. Com suor escorrendo pelo rosto, virei-me na direção do ruído e vi uma garra peluda surgir dentre as folhagens. Tentei escapar correndo pela floresta mas um **terrível golpe** me jogou no chão. Virei-me e vi **uma fera descomunal, similar a um homem peludo de uns 3 metros de altura com presas e garras enormes**. Imediatamente invoquei a proteção do Senhor e senti uma **luz divina** emanar de meu corpo, atingindo a criatura. Para meu terrível espanto, **a criatura nada sofreu, ficando apenas um pouco confusa**. (...) Foi quando ouvi um cântico vindo da floresta. A fera virou-se na direção de onde vinha o som e, de repente, uma forte explosão de luz e chamas atingiu-lhe o rosto. A besta desequilibrou-se e caiu urrando de dor. Da mata surgiram dois negros, um deles parecia ser um guerreiro, o outro parecia em transe e murmurava algo. De repente, na mão do segundo, **surgiu um brilho intenso que se transformou em uma espada**. Então, com um grito terrível, ele avançou e cortou a cabeça da fera com um só golpe.

(...) Quando lhes perguntei onde moravam eles mudaram habilmente de assunto, informando-me que a fera da qual haviam me salvado era um **Mapinguari**, como os índios a chamam.

(*ibid.*, p. 78, negritos meus)

Por esta altura a epístola começa a perder o seu tom arcaizante e se aproxima muito do estilo contemporâneo das narrativas de outros RPGs. Veremos então que o encontro de Bernardo Paes Freire com o Mapinguari precisa ser lido desde uma perspectiva muito distinta da do folclorista ou do historiador. Essa leitura requer que o leitor reconheça que certos segmentos estabelecem relações anafóricas e catafóricas com outras partes do texto, e a possibilidade de recuperar esses elementos é o que constitui uma leitura de *role-playing gamer* propriamente dita. Veremos então que, também aqui, há uma espécie de lista encravada nos flancos da escrita, mas uma lista outra que não aquela a indicar a presença dos discursos escolares. O termo “Mapinguari”, para começar, precisaria ser lido em relação ao seguinte trecho, extraído daquela lista de “monstros&criaturas” sobre a qual já pudemos passar olhos:

(8) **Mapinguari**

Habitat: florestas

Comportamento: muito hostil

Descrição: monstro **enorme de forma humanóide e coberto de pêlos castanhos** que ataca na

penumbra da floresta. Quando agarra uma vítima, carrega-a debaixo do braço, devorando-a aos pedaços.

Forma de ataque: o Mapinguari ataca sempre sozinho e nunca à noite. **Usa as garras, as presas** ou um porrete.

Fraquezas: nenhuma específica.

(ibid., p. 106-107, negritos meus)

Está claro que o trecho “fera descomunal, similar a um homem peludo de uns 3 metros de altura com presas e garras enormes”, é uma paráfrase da descrição acima. Do mesmo modo, “garra peluda” e “um terrível golpe me jogou no chão” encontram ecos no que se diz sob o item “forma de ataque”: “Usa as garras”. Se aplicarmos o mesmo tipo de procedimento à oração seguinte, “invoquei a proteção do Senhor e senti uma luz divina emanar de meu corpo”, localizaremos este trecho na seção “feitiços&encantos”:

(9) **Luz divina**

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo

Descrição: facho de luz semelhante ao de uma lanterna emitido pelas mãos de um sacerdote.

Provoca 1d + 2 de dano, mas **só é eficaz contra seres malignos**. Apesar de inofensivo aos demais, **o sacerdote pode usar a luz divina como um ‘flash’, podendo cegar brevemente um adversário**.

(ibid., p 38-39, negritos meus)

Quando Bernardo Paes Freire afirma, na seqüência, que “a criatura nada sofreu, ficando apenas um pouco confusa”, teremos que compreender que o que se passou foi qualquer coisa semelhante ao que segue abaixo.

(10) **Exemplo:** Um mapinguari avança na direção de um feiticeiro com 32 pontos de poder mágico. Ele tem duas rodadas para agir antes que o monstro o alcance. Na primeira rodada ele tenta atingir a criatura com uma bola de fogo. Seu nível de habilidade neste feitiço é 36 e seu custo é 04. Ele rola 1d100 e obtém 62, errando seu ataque. Mesmo assim, ele gasta seu poder mágico que passa a valer 28. Com o mapinguari quase sobre ele, o feiticeiro tenta o feitiço pele-de-ferro (...).

(ibid., p. 24)

O que acabamos de ler é um daqueles “textos que exemplificam didaticamente a aplicação de uma regra”, neste caso esmiuçando as jogadas de dado necessárias para determinar se um *feitiço* será bem-sucedido ou não. O fato de o mapinguari do padre Bernardo “nada ter sofrido” pode ser compreendido, assim, como o desdobramento presumível de uma jogada de dados que resultou em fracasso ou, ainda, como algum efeito

relacionado à especificação de que o *encanto luz divina* “só é eficaz contra seres malignos” (embora a descrição dos monstros não inclua um tal parâmetro, aparentemente relegando esta decisão ao discernimento do mestre). Apesar disso, quando sabemos que a criatura que atacou o nosso jesuíta “ficou apenas um pouco confusa”, devemos nos lembrar que “o sacerdote pode usar a luz divina como um ‘flash’, podendo cegar brevemente um adversário”.

O embate prossegue até que em certa altura “uma forte explosão de luz e chamas” atinge o monstro.

(7b) Da mata surgiram **dois negros**, um deles parecia ser um **guerreiro**, o outro **parecia em transe e murmurava algo**. De repente, na mão do segundo, **surgiu um brilho intenso que se transformou em uma espada**.

(*ibid.*, p. 78, negritos meus)

O primeiro termo a que teríamos de atentar, numa leitura do tipo da que estamos fazendo, é “dois negros”. Isto porque um dos parâmetros prescritos na construção de uma personagem em *Desafio...* é, justamente, a escolha de uma *raça*. As opções são cinco: *branco, negro, índio, mulato e mestiço*. Para cada uma corresponde, noutro parâmetro, um leque possível de *profissões*. Uma personagem *negra*, assim sendo, neste jogo pode optar por qualquer uma destas *profissões*: *guerreiro, ladrão, sacerdote negro, feiticeiro negro, feiticeiro de ferro e fogo*. Isto deve bastar para sabermos que também numa expressão como “um deles parecia ser um guerreiro” há um código a ser decifrado, pois o termo “guerreiro” não significa apenas o que podemos saber previamente sobre essa figura mas é também um valor dentro de um conjunto fechado de unidades permutáveis. Do mesmo modo, quando lemos que “o outro parecia em transe” sabemos que esta frase pode ser lida, à parte de qualquer experiência nossa com o místico, como uma perífrase possível para o valor *feiticeiro negro*. Veremos, logo mais, que às personagens com essa *profissão* corresponde uma lista de *feitiços* utilizáveis dentre os quais consta este:

(11) **Espada de Ogum**

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Ogum estiver incorporado

Descrição: **surge uma espada brilhante nas mãos do sacerdote**. Seu dano é de 1d10+5. A habilidade no encanto é também utilizada como habilidade de luta.

(*ibid.*, p. 37, negrito meu).

A essa altura podemos compreender que Bernardo Paes Freire não poderia invocar, ele mesmo, essa xamânica arma, não porque conhecemos o Catolicismo, a Companhia de Jesus ou as religiões africanas, mas simplesmente porque acima desta narrativa paira uma grande de valores segundo a qual *luz divina* está inscrita na lista dos *encantos* e *espada de Ogum* na lista dos *feitiços*, sendo que *encantos* são usados por *jesuítas*, *pajés* ou *sacerdotes negros* e *feitiços* são usados por *feiticeiros negros*, *feiticeiros de ferro e fogo* ou *bruxos*. Saber que Bernardo Paes Freire é um jesuíta e ler o relato das suas desventuras no solo de Santa Cruz, evidentemente, implica aprender algo sobre “jesuítas”, mas aquilo de que se fala por meio desse termo é uma noção construída e validada no interior mesmo deste texto e seguramente distinta do tipo de conceito em que o professor de História estaria interessado. Este não é, propriamente falando, o saber escolar, mas um saber que só se poderia atribuir ao próprio *role-playing game*, que nele encontra seu regime de nascimento, preservação, variedade e desaparecimento.

É a consagração do esquema paradigma/sintagma. Poderíamos construir mil histórias como esta, trocando *mapinguari* por *negro d’água*, *cão da meia-noite*, *curupi* etc., ou trocando *jesuíta* por *bruxo*, *pajé*, *rastreador* etc; ou trocando *espada de Ogum* por *cone de chamas*, *dardo de metal*, *lâmina de fogo* etc.; ou trocando *luz divina* por *resistência*, *amizade*, *desviar ataques* etc. É evidente que esse princípio combinatório está enraizado na maneira de construir qualquer narrativa – há quem tenha encontrado, por exemplo, uma semelhança entre a aventura do *role-playing game* e as “funções do conto maravilhoso” de Propp (Higuchi, 2000). Mas a isto seria preciso acrescentar que o RPG possui suas próprias “funções”, que não são as de Propp nem funcionam da mesma forma, de modo que ainda resta compreendê-las de outra forma que não pelas lentes da Teoria Literária.

3. *A ambivalência do nome próprio*. Parece assim que a primeira empreitada por um jogo ao mesmo tempo capaz de divertir e ensinar esbarra na dificuldade de atender a duas urgências incongruentes: por um lado, manter-se fiel a um projeto brasilianista, de modo que o que se apresenta ao leitor sob a capa da fantasia ainda seja recuperável como outro discurso; por outro, manter-se fiel ao projeto de um jogo de RPG que ainda possa ser experimentado como simples fantasia. Resulta daí uma incontornável contradição, porque é preciso pedir ao leitor que leia ora de uma maneira, ora de outra, emaranhando-se numa teia em que dois códigos estão sobrepostos sem jamais se encontrar senão na superfície do significante.

Esta idéia de um ensino lúdico acaba apresentando pouco mais que um texto mascarado pelas permutas do *nome próprio*. A fim de preservar seu aspecto aprazível é

preciso interditar significantes da ordem de “Brasil”, “Europa”, “África”, “portugueses”, “tupis” etc., substituindo-os, não obstante, por uma bateria de palavras que apenas os encobrem com um lençol diáfano: “Terra de Santa Cruz”, “Velho Mundo”, “Continente Negro”, “lusitanos”, “maoáris”. Esse subterfúgio deixa marcada a dificuldade de falar sobre assuntos dessa ordem de qualquer outra maneira que não aquela como a escola já o faz – tudo o que se acrescenta ao leitor é esse tempo necessário de “tradução” que parece compensar a necessidade de um discurso mais sistemático, de modo que o triunfo de recuperar algumas referências esparsas ocupa o lugar de um estudo propriamente dito.

Quando os nomes se mantêm, de outra parte, é o seu sentido que se desloca, de modo que a *jesuítas e feiticeiros, mapinguaris e Oguns* se concede uma pirotecnia de encantamentos que ainda nos permite reconhecer, ali debaixo, os conhecidos *clérigos e magos, trolls e deidades* de um *Dungeons&Dragons* que continuava a ser aguardado pelos jogadores brasileiros. A única possibilidade de síntese, ao que parece, fica no terreno mesmo em que o sentido está de fora: é no *nome*, o que *não faz sentido*, que *Desafio...* poderia ser um texto aprazível enquanto um texto comum sobre a História do Brasil seria insosso. Mas por que bastaria mudar os nomes das coisas para se poder gostar de ler sobre as bandeiras e as missões jesuíticas, sobre as criaturas do folclore e as paisagens do Brasil?

O desenlace dessa primeira aposta não parece ter sido dos melhores. De uma parte, como se viu, o conteúdo “histórico” será sempre disperso, superficial, impreciso; ao mesmo tempo o próprio jogador, por mais que se lhe diga, parece ter dificuldade em visualizar nos bestiários de mapinguaris e curupiras o mesmo que teria experimentado, alhures, num universo de dragões e basiliscos. Tudo o que está ali ao mesmo tempo é e não é. Nessa desconfortável instabilidade talvez possamos compreender porque o público parece ter preferido lembrar-se de *O Desafio dos Bandeirantes* como um marco, guardando-o nas estantes como artefato de colecionador, a tê-lo em mãos para jogar.

V.2.3 A maioria do RPG: *Vampiro: a Máscara*

1. *Presença da literatura.* *Vampiro* foi outra publicação que deslocou os rumos do *role-playing game*. A primeira edição brasileira, lançada em 1994 pela Devir, tinha a capa dura e nos mostrava apenas uma textura marmórea confundindo-se com o contorno de um botão de rosa¹³⁶ – único objeto representado no retângulo do corpo impresso. Com isso

¹³⁶ Ver a reprodução no Capítulo II.2.2.3, item b – *Punk gótico*.

rompia-se uma tradição de capas pujantes, utilizadas antes de tudo como suporte para cuidadosas pinturas – o frontispício de *Vampiro*, em comparação, era liso e sem profundidade. Sua verve simbólica sugeria que o que estava ali não era para ser visto mas antes de tudo para ser compreendido – o botão vermelho em nome da vida; o botão minguado em nome da morte; o cordão com o pingente, insígnia do vampirismo. Mais uma vez se trata de uma espécie de código.

No canto inferior esquerdo da capa lê-se uma mensagem inusitada: “Recomendado para Maiores”. O *role-playing game*, ainda próximo do mercado de brinquedos com as caixas comercializadas pela Estrela e pela Grow, por esse aviso ingressa num novo terreno – o dos jogos para adultos. Com *Vampiro* começa a era dos *disclaimers*:

(12) **Atenção:** Aconselhamos cautela ao leitor. Os temas e situações descritos neste jogo podem ser inquietantes para alguns e repulsivos para outros. (...) Para ser claro, vampiros não são reais. Existem apenas como arquétipos que nos ensinam sobre a condição humana e a fragilidade e o esplendor daquilo a que chamamos vida.

(Hagen, 1994: sem pág.)

O aviso na folha de rosto nos dá uma síntese do que é esse processo de maiorização pelo qual os *role-playing games* passam com *Vampiro*. O primeiro aspecto, como veremos, é a busca de um discurso “sério” que se emparelhe com os textos que já são habituais para o *role-playing gamer*. Se em *Desafio...* essa busca conduzia a um projeto cívico de brasilidade, fechando-se sobre a imagem de um leitor em sua pré-adolescência escolar, *Vampiro* remete primordialmente ao universo da literatura e da arte. Isso será feito de diversas maneiras, desde a inclusão de epígrafes e referências pontuais a obras da literatura até um cuidado particular com a construção do mote do jogo e uma certa insistência em que a figura do vampiro seja tomada, antes de tudo, como metáfora da condição humana. De certa forma, como em *Desafio...*, aqui também há uma dualidade essencial, porque é preciso mostrar ao jogador que o que ele tem em mãos ainda é um RPG mas, ao mesmo tempo, que é possível ler este RPG de *outra* maneira para encontrar, sob sua pele fina, qualquer coisa a mais. Este será o tom que trespassa o livro básico, ao longo do qual se afirmará diversas vezes que o jogador não deveria se preocupar tanto, como em outros jogos, com o desenvolvimento das habilidades de sua personagem, mas que se concentre sobretudo na interpretação dos seus conflitos internos. Não por acaso, o *slogan* da franquia será “Um role-playing game de horror pessoal”.

Sônia Rodrigues Mota (1997) aponta *Vampiro* como representante de uma “matriz

literária” do RPG em contraste com o que ela chama de “lógica do *software*”, do que *GURPS* seria o baluarte. Poderíamos seguir uma orientação dessa ordem e conjecturar em que medida o sucesso de *Vampiro* se deve ao fato de que sua narrativa-tema funcione, realmente, como metáfora literária – ou antes, *literal*. Façamos um exercício de análise semelhante ao que já se realizou, por exemplo, sobre o conteúdo dos contos de fadas, nos moldes do trabalho de Bruno Bettelheim (1980): diríamos que o vampiro é o símbolo de uma adolescência em furor, momento em que a maturação biológica desperta estranhas fomes e o indivíduo se vê obrigado a confrontar-se com uma nova identidade que, em muitos momentos, pode lhe parecer monstruosa. Ademais, a vinculação do vampirismo ao crime de Caim e um mito escatológico da *gehenna*¹³⁷ poderia ser comparada com as conjecturas freudianas a respeito da horda primitiva e as raízes supostamente históricas do complexo de Édipo (Freud, 1913 [1974]).

É provável que um estudo nesses moldes nos levasse a conclusões interessantes, mas por outro lado é duvidoso que não possamos encontrar também em *Vampiro* aquilo que Mota chama de “lógica do *software*”. Primeiramente porque, ao lado dessa carpintaria poética que compõe o cenário do *Mundo das Trevas*, ainda está ali um sistema de regras análogo a todos os outros. O que *Vampiro* faz é propor uma nova terminologia para referir-se a si mesmo, substituindo termos consolidados no jargão do RPGista por outros carregados de sugestão erudita – aqui o *Mestre* será *Narrador*, a *aventura* será chamada *história*, a *campanha* será *crônica*, os jogadores serão eventualmente referidos como “intérpretes” (Hagen, 1994: 22) e o próprio termo *role-playing game* é freqüentemente pareado, sobretudo em inglês, por expressões do campo de *storytelling* e *storyteller*. Nenhum desses elementos, apesar disso, é novo – trata-se tão somente de outros nomes para falar sobre funções presentes em todo RPG. Ademais, a própria forma como *Vampiro* insiste em alertar o leitor para a importância de *interpretar* sua personagem – isto é, para que compreenda a palavra “interpretar” não apenas no sentido que o discurso dos RPGs lhe conferiu, mas também da maneira como se o entende no teatro e talvez na literatura – é sinal de que já se espera do leitor outra leitura que não essa de cunho mais literário.

- (13) Os personagens de *Vampiro* são fáceis de criar. Leva apenas alguns minutos para elaborar todas as suas características e sua personalidade básica e distribuir os números. Contudo será preciso

¹³⁷ “Banido da sociedade mortal pelo assassinato do irmão, Caim foi amaldiçoado com a vida eterna e uma dependência por sangue.” (p. 13). O mito da *gehenna* é descrito como o “fim do Terceiro Ciclo; o Armagedon iminente, no qual os Antediluvianos acordarão e devorarão todos os vampiros” (p. 54) – o que não deixa de reencenar uma vingança paterna de tons violentos.

algum esforço para fazer dessa coleção de números um personagem vivo. Para produzir um personagem completo, você precisa encontrar no seu íntimo algo que seja bastante real e verdadeiro. O monstro de Frankenstein foi montado com facilidade a partir das peças corporais que se encontravam disponíveis. Insuflar-lhe a vida é que foi difícil.

(ibid., p. 24)

Parece assim que, para o leitor suposto deste livro, é preciso enfatizar a necessidade de conceder às personagens um sopro de vida, mas não é preciso alertá-lo da mesma forma sobre a necessidade de completar a planilha de personagem da maneira correta. Disso se pode tirar ao menos que deve haver alguma inclinação para que o jogador dê pouca atenção a esse primeiro aspecto e se concentre sobre a matemática das regras, o avanço de níveis etc. Esta leitura mais atenta às grandezas numéricas, aliás, compõe uma imagem do que é a leitura do *role-playing gamer* e, a partir de *Vampiro*, começa a se tornar alvo de um discurso de admoestação pelo qual se passará a atribuir cada vez mais essa postura à “imaturidade” ou “juventude” do jogador.

Segundo Rui, para ser um bom mestre, ‘é preciso saber as regras, mas isso é o de menos, o mais importante é saber criar histórias e além disso, não ser previsível, conseguir reverter as expectativas do grupo em relação ao desenvolvimento da narrativa.’ (Pavão, 2000: 96)

Interpretar passa então a ser outra coisa que não apenas distribuir as habilidades e fraquezas de uma personagem, escolher as ações em que ela tenha mais chance de sucesso contra os dados, procurar maneiras de otimizar os aspectos em que ela prima ou compensar os aspectos em que é mais vulnerável. Da mesma forma, o próprio termo *personagem* não poderá se referir somente ao apanhado de números dispostos na planilha mas deve começar a incluir algo mais semelhante ao que teremos aprendido nas aulas de literatura. Estas considerações devem valer para que localizemos a verve literária de *Vampiro* não necessariamente como um aspecto do jogo, mas como um traço que o discurso tenta associar ao jogo dentro de um processo mais amplo que é o da “maiorização” do RPG.

2. *O pop-erudito*. Outro grupo de recursos que *Vampiro* agenciará para remeter aos discursos literários ou acadêmicos são as epígrafes, citações, menções e referências crípticas. Encontraremos, assim, frases atribuídas a escritores, cientistas, filósofos e músicos encabeçando diversos capítulos, menções explícitas como aquela ao monstro de Frankenstein em (13), alusões herméticas como as que ainda veremos em (14) e (15) e até mesmo um item

recomendando filmes, músicas, romances, jogos de RPG e alguns “pensadores” como fonte de inspiração (Hagen, 1994: 269). Alexandre Zorio de Mattos propõe agrupar essas referências conforme remetam a uma “alta cultura” ou a uma “cultura de massa” – dicotomia sempre difícil, porque nos compromete com a dispendiosa tarefa de definir o que opõe uma coisa à outra, mas neste caso, ao que parece, adequada, isto por um critério que ainda teremos de expor. De toda forma, entre as referências à “alta cultura” Mattos levanta uma série de autores: “Lord Byron, P. B. Shelley, William Wordsworth, Samuel Taylor Coleridge, W. H. Auden, Shakespeare, Mark Twain, John Keats, Rudyard Kipling, John Milton, Horácio, Ovídio, Platão, Gabriel Marcel, Nietzsche, Schopenhauer, Thomas Hobbes e Carl Jung, entre outros” (Mattos, 2007: 14). Sua lista de referências à “cultura de consumo” encontra algumas alusões menos evidentes:

(14)

- ao filme Duro de Matar (*Die Hard*, 1988), na ilustração da página 130 de *Vampire*: a personagem representada usa uma camiseta onde se lê “Now I have a machine gun too ho ho ho”, a mesma mensagem que o herói do filme manda aos terroristas;
 - à música pop, representada pelos excertos de letras de músicas de bandas como The Cure, Siouxsie and the Banshees, Joy Division, INXS, Sting, Metallica, Faith No More, que compõem as epígrafes;
 - à série de TV *Twin Peaks* (1990-1991), na forma da citação de uma fala da personagem agente Cooper, presente numa epígrafe; (“*Remember, Doc, when the will is invoked, the recuperative powers of the human body are incredible*”, Rein-Hagen et al., 1992b, p. 190)
 - ao filme de animação A Dama e o Vagabundo (*The Lady and the Tramp*, 1955), na forma da citação de uma fala dos gatos siameses, também presente em uma epígrafe (“*We are the Siamese, if you please. We are the Siamese, if you don’t please.*” Rein-Hagen et al., p. 125);
 - ao semanário sensacionalista-cômico *Weekly World News*, do qual foi retirado um excerto de uma notícia sobre ataques de vampiros, também presente numa epígrafe (“*Trieste, Italy – Gun-toting toughs hijacked a bloodmobile near the Italian-Yugoslavian border, stealing hundreds of pints of freshly drawn blood – and lawmen blame the robbery on vicious, thirst-crazed vampires!*”, Rein-Hagen et al., 1992b, p. 219);
 - ao filme Os Garotos Perdidos (*The Lost Boys*, 1987), na forma de uma fala da personagem Grandpa, presente numa epígrafe (“*The one thing about living in Santa Clara that I never could stomach is all the damn vampires*”, Rein-Hagen et al., 1992b, p. 211);
- (Mattos, 2007: 14-15)

Outra série de referências do mesmo tipo é localizada por Mattos no segmento introdutório do livro – uma carta fictícia assinada por um misterioso vampiro. O recurso nos

fará lembrar daquele padre jesuíta que escrevia da Terra de Santa Cruz ao seu correspondente metropolitano – também aqui, ao que parece, o expediente nos reporta às letras românticas, embora o modelo não seja mais a nostalgia nacional mas a técnica do romance epistolar. De qualquer forma, é dessa forma que Mattos destrincha as alusões contidas na carta que abre o módulo básico de *Vampero*:

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

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

(Mattos, 2006: 23-24)

Teremos de notar, agora, que uma dicotomia como a que Mattos aponta entre “alta cultura” e “cultura de massa” é de fato pertinente porque se produz no próprio discurso veiculado pelo livro, embora recaia sobre o pesquisador a escolha desse modo de nomeá-la. Essa separação determina que algumas referências sejam *explícitas* enquanto outras permaneçam *implícitas*, ocultas, codificadas. A leitura de Mattos, dessa forma, evidencia uma interpelação que o discurso faz ao leitor e a imagem que oferece, em retorno pela decodificação dessas referências, como participante de um círculo de saberes que é altamente exclusivo. O que Mattos não coloca em discussão é que a presença dessas remissões crípticas permite preservar a autoridade de uma certa leitura sobre as demais, e ainda que essa leitura preferida se opõe às outras por uma hierarquia que é *etária*. Isto porque as referências ao que Mattos chama de “cultura de consumo” não apenas se opõem a uma “alta cultura”, mas falam

intimamente a um leitor que tenha experimentado a cultura *pop* dos anos 1980 e que em 1992, ano de lançamento de *Vampire* nos Estados Unidos, ou 1994, ano em que foi publicada a tradução da Devir, estaria pronto para responder ao chamado da capa quando ali se afirmava que aquele era um livro “recomendado para maiores”. Ao nomear o principal interessado em *Vampiro* como “um adolescente” e, ao mesmo tempo, prontificar-se a expor os segredos que supõe inacessíveis a esse leitor, Mattos atende a essa imagem construída no discurso e reaviva essas duas posições prescritas pelo próprio artifício de se esconder pistas em um texto – a dos que estão aptos a reconhecê-las e a dos que não estão.

É outro passo, não obstante, sincronizar essas duas posições com as noções de “alta cultura” e “cultura de massa”. As deduções sobre os nomes de Mina Harker, Van Helsing e Quincy exigem o conhecimento de um romance, mas não são em si mesmas menos elementares que a consulta a um dicionário. Seria preciso perguntar, ademais, se não bastaria assistir a um dos filmes baseados na obra de Bram Stoker, ou mesmo conhecer as personagens por qualquer outro meio, para recuperar as remissões que Mattos atribui diretamente ao texto do romance. Da mesma forma, estar a par de quem seja Vlad Tepes não implica, por necessidade, um conhecimento histórico – uma informação desse tipo pode circular facilmente fora dos círculos acadêmicos e basta para elucidar as iniciais da carta fictícia de *Vampiro*. Parece antes que a própria idéia de introduzir “pistas” escondidas e referências implícitas sugere a valorização do hermetismo e da leitura heurística como sinalizadores de “erudição”. Douto seria todo aquele que reconhece sinais onde o olho destreinado nada encontra, mas isso levará o leitor para além do próprio texto se esses sinais foram colocados ali somente para que alguém os encontrasse? Certamente não é o mesmo caso do crítico literário, do historiador, do folclorista ou do mitólogo que, evidentemente, não buscam sinais escondidos por puro artifício. Parece bastante adequado, assim, identificar o destinatário dessa criptologia como um “intérprete especializado” ou, ainda melhor, como “entusiasta do gênero horror”, mas a afirmação de que um adolescente não poderia ocupar essa posição, sobretudo por não ser suficientemente erudito, é arbitrária – ela talvez pertença, antes, ao discurso por meio do qual uma geração de *gamers* cada vez mais cercada por jovens começava a armar os dispositivos para preservar a especificidade do seu lugar entre os leitores de RPG.

De outra parte, a carta de Vlad Tepes não se dirige apenas a um leitor que conheça o romance de Bram Stoker, mas também a um leitor que saiba reconhecer certos procedimentos de referência intertextual. Essa leitura se associa à condição de alguma escolaridade. É que fazer o jogo intertextual implica aceitar uma certa postura em relação à autoria literária, bem como reconhecer o expediente de referir-se a textos de outros autores como um indicativo

positivo de inserção no mundo das letras. Poderíamos pensar mesmo que a criação desse texto (a carta de V.T.) a partir de outro (o romance de Bram Stoker) é, à sua maneira, testemunho de um exercício de estilo escolar, já que é na sala de aula que aprendemos a escrever a partir da leitura de obras clássicas – geralmente tendo como um dos objetivos submeter-se à verificação de um mestre. Neste caso, então, a iniciativa de um leitor em recuperar pontualmente as remissões de Hagen a Stoker nos falaria com especial clareza da disseminação de um procedimento avaliativo para muito além dos muros da escola.

3. *Maioridade e tabu*. Um segundo aspecto da maiorização promovida por *Vampiro* diz respeito às imagens veiculadas pelos impressos deste *franchise*. Já vimos que o livro básico de 1994 introduz uma série de inovações no aspecto do impresso de RPG. A ilustradora Eliane Bettocchi chamava atenção para os recursos gráficos que dali por diante se tornariam lugar-comum nas edições de *role-playing games*: molduras, bordas, caixas texturizadas e marcas d'água. Notamos também que o estilo das ilustrações difere do que estávamos habituados a ver no universo da “fantasia medieval”, introduzindo uma paisagem de corpos parciais, incompletos. Se no capítulo anterior fugíamos a uma análise “semântica” da imagem, façamo-lo agora e veremos que as figuras encontradas na série de *Vampiro* nos oferecerão outro tipo de espetáculo que não o de épicas batalhas e peripécias heróicas.

Mais uma vez o trabalho de Mattos é o nosso pano de fundo. Seu levantamento bastante extensivo das ilustrações presentes nos livros da série *Vampiro* mostra uma escolha de temas em que o mote do sexo não tem apenas preponderância mas também se inclina na direção daquilo que o pesquisador categoriza como “tabu”. As ilustrações que Mattos agrupa sob essa égide, de fato, poderiam participar simultaneamente da categoria de figuras que retratam a “sexualidade” e, em muitos casos, também das que tratam de “violência” (outras categorias suas), já que os três motivos compõem um acorde recorrente nessa linha de publicações. O pesquisador aponta que esse direcionamento parece ter se acentuado na série a partir de 1995, e assim comenta:

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

World of Darkness.

(Mattos, 2007: 70)

É curioso, então, que à medida que os suplementos de *Vampiro* começam a assumir essa tendência o termo “mature minds” parece crescer-se de uma nova demão, sobrepondo ao predicado de “culto” e “erudito” a noção de “legalmente maior”, “ciente da sexualidade” ou mesmo “apto a consumir pornografia”. A maioria associada ao leitor desses livros ganha assim um novo lustro e, através de dispositivos como a classificação etária indicativa, começa a coincidir cada vez mais com a idéia de *maior idade*. Os *role-playing games* vão se espalhando para além do território das diversões coletivas e se tornam pouco a pouco espaço de uma experiência possivelmente solitária com o imaginário sexual. Isto é evidentemente um ganho do ponto de vista mercantil, pois permite acrescentar uma nova razão para desejar a posse desse tipo de livro e, seguramente, uma nova maneira de encorajar o leitor curioso a folhear uma obra que talvez jamais ganhasse sua atenção por outro motivo.

Por outro lado, *Vampiro* é também o primeiro jogo a propor a modalidade “ao vivo” como alternativa à prostração escriturária do RPG de mesa, libertando o corpo do confinamento doméstico para lançá-lo aos grandes espaços públicos da *live action*. Lances de dado dão lugar a rápidas partidas de pedra-papel-e-tesoura; anotações e comentários escritos são substituídos por um código de gestos manuais usados para remeter às regras em jogo. Certamente é uma forma distinta de “interpretação” – sobretudo, é uma forma distinta de *incorporar* o jogo, isto é, de experimentá-lo com o corpo. Não por acaso, o suplemento *Leis da Noite*, que descreve as regras para esse tipo de prática, tem fotografias de jogadores no lugar das ilustrações habituais. Devemos pensar então que o surgimento de *corpos interrompidos* nas ilustrações dessa série pode ter qualquer relação com a entrada em cena do espelho, da maquiagem e do guarda-roupa como equipamento RPGístico, colocando uma *imagem inconsciente do corpo* no lugar da *imagem-Ideal-do-Eu* sustentada pelos corpos inteiriços da *fantasy art*. É que isto deve ter a ver com o fato de a *live action* muitas vezes transformar o encontro entre amigos do *tabletop RPG* num baile de máscaras ao qual, na maior parte das vezes, comparecemos para nos defrontar com desconhecidos. Por essa via, a experiência do *role-play* pode fornecer um pretexto para o tipo de encontro em que o sujeito põe em trabalho a construção de uma identidade sexuada. Como é costumeiro ouvir, afinal, é com *Vampiro* que o RPG abandona definitivamente o cantão dos passatempos varonis para conquistar pouco a pouco um lugar entre os eventos consagrados à interação entre homens e mulheres – e isto não estará ao seu favor quando a figura do assassino entrar em cena.

Mas também não poderíamos deixar de apontar que com esse jogo surge uma série de referências explícitas a temas religiosos da tradição judaico-cristã. Com efeito, a narrativa-tema de *Vampiro* não se remete apenas a Bram Stoker ou *The Cure*, mas tem no seu cerne uma paródia do Velho Testamento. Ali leremos:

(17) A tradição sustenta que Caim, o assassino bíblico de seu irmão Abel, é o senhor de Toda a Família¹³⁸.

(Hagen, 1994: 52)

E um pouco mais adiante:

(18) Acredita-se que a História primeva da Família esteja registrada no lendário Livro de Nod. Intitulado a partir da terra a leste do Éden para a qual Caim viajou pela primeira vez, o livro narra o nascimento doloroso das linhagens e as origens da Jyhad.

(ibid., p. 70)

É verdade que poderíamos localizar menções à religião e à fé em jogos anteriores – a militância do grupo B.A.D.D., nos Estados Unidos, enxergou associações dessa natureza em figuras como o *clérigo* e o *paladino* de *Dungeons&Dragons*. Mas aqui, em todo caso, o fato é que não há nenhuma opacidade na referência a esses temas: a tragédia bíblica comparece *ipsis literis* ao texto de *Vampiro*. Ao lado disso aparecerão também diversas ilustrações em que figuram símbolos religiosos como cruzes e crucifixos, às vezes ao lado daquela cruz ansata que vemos na contracapa do livro, bem como imagens de catedrais, igrejas e sacerdotes representados no sombrio contexto da sina vampírica (**figura V-1**). Não é por acaso, então, que nos ribombares de Ouro Preto o *Livro de Nod* será referido como “bíblia satânica”, e há de se admitir que a leitura do material sustenta ao menos o primeiro termo do binômio. O que *Vampiro* faz, sob essa luz, é secularizar uma bateria de indicativos da tradição cristã, colocando-os a serviço de uma lógica muito própria, de maneira idêntica ao que acontecia com a figura do jesuíta em *O Desafio dos Bandeirantes*. Até certo ponto esses elementos ficam esvaziados de seu valor original, passando a funcionar como qualquer outro funcionaria uma vez incorporado à guisa de *leitmotif* para um RPG – *Lobisomem*, o segundo título da série, fará o mesmo com o discurso escato-ecológico do nosso moderno ambientalismo, colocando uma Mãe-Terra no lugar de Caim, e dessa maneira procederão todos os outros títulos da família. Mas a presença do mito cristão não deve ser absolutamente indiferente.

¹³⁸ A “Família”, é claro, refere-se aos vampiros.

Afinal, se o esvaziamento das alusões sagradas fosse absoluto, teríamos de nos indagar por que o Brasil romântico de *Desafio...* não vingou exatamente ali onde a subversão bíblica de *Vampiro* tem dado frutos até hoje.

V.2.4 Os pequenos manuais e os grandes manuais: *Advanced Dungeons&Dragons*

1. *Livros para iniciantes*. O ano de 1995 parece ter sido de grande agitação para o mercado nacional de RPGs. A Devir Livraria acabara de lançar o aguardado *Vampiro* e dava continuidade à série com a publicação dos primeiros suplementos, além de introduzir no país o seu congênere *Lobisomem: o Apocalipse*. Pela editora Marques Saraiva saía *Blacksand!*, que dava continuidade à série *Aventuras Fantásticas*. A GSA lançava suplementos para *O Desafio dos Bandeirantes* e o RPG *Millenia*. Duas editoras também debutavam no mercado – a Ediouro com o lançamento da série *Shadowrun*, e a editora Abril com um empreendimento mais ambicioso: a versão nacional do esperado *Advanced Dungeons&Dragons*.

O surgimento dos manuais de *AD&D* certamente representa um marco na história dos *role-playing games* no país, não apenas pelo caráter emblemático desse *franchise* que estabeleceu um gênero e ganhou inúmeras imitações, mas sobretudo porque a forma como foi introduzido iluminou as trilhas de uma rotina que voltaria a se repetir mais adiante, com o aparecimento dos primeiros livros-jogo endereçados explicitamente à escola. A isso nos dedicaremos no devido tempo. Lembremo-nos apenas que em 1995 a Abril lançava mais ou menos ao mesmo tempo duas séries de produtos bastante distintas, se bem que “compatíveis”: de um lado, os livros finos, baratos e instrutivos das séries *FirstQuest* e *Você é o Herói*; de outro, os livros caros, espessos e complexos de *AD&D*. Estes últimos são os manuais *ipso facto*, espírito do primeiro *role-playing game* de todos os tempos; aqueles outros são uma versão simplificada que se destina ao jogador inexperiente, cuja fidelização como consumidor, num país ainda de poucos praticantes, depende muito de suas chances de aprender a jogar por conta própria.

(19) Hoje em dia é muito comum um grupo de amigos comprar uma caixa ou livro de regras de um jogo, correr para casa, começar a devorar página após página de textos imensos e complexos e ficar cheio de dúvidas. O grupo conclui que precisa de um Mestre ou jogador experiente que o auxilie. Pois é, daí vem a grande novidade!

(*Dragon Magazine* nº 2, p. 4)

Em tais circunstâncias, ao que parece, *FirstQuest* e os livretos *Você é o Herói* são uma forma de oferecer ao comprador receoso um investimento menos arriscado que os manuais de *Advanced Dungeons&Dragons*. Eles se dirigem, antes de mais nada, àquele “jogador isolado” de que ouvimos falar nos depoimentos de RPGistas¹³⁹ – o possível consumidor que, do ponto de vista de uma editora debutante, não poderia ter sua iniciação frustrada pela dificuldade do jogo mas, antes, precisava ser conduzido suavemente aos hábitos de consumo que o garantiriam como comprador futuro.

Infelizmente conhecemos a coleção *Você é o Herói* somente através dos anúncios publicados na *Dragon Magazine* – tudo indica que a sua repercussão foi menor que a da já bem-quista série *Aventuras Fantásticas*. Essa revista também nos faz saber que *FirstQuest* foi vendido em uma caixa nos Estados Unidos, mas aqui saiu na forma de dois *kits* mensais. Parece que a editora Abril apostava num público mais propenso ao consumo de obras em fascículos mensais do que à compra de brinquedos em grandes embalagens. Os *kits* vinham embrulhados em plástico transparente e foram comercializados em bancas de jornal, livrarias ou por telefone. Incluía, ao todo, os seguintes itens: “Livro de Regras, Livro de Monstros e Tesouros, Livro de Aventuras, Magias de Clérigo, Magias Arcanas, seis personagens prontos, uma ficha (cartão) de personagem em branco, um minimapa da cidade, uma divisória para o Mestre, um mapa grande com quatro cenários para aventuras, seis miniaturas plásticas, seis dados e... um CD de áudio!” (*Dragon Magazine* nº 2: 5). A mesma reportagem segue descrevendo cada um dos itens, de forma que ficamos sabendo, por exemplo, que o *Livro de Regras* era

(20) um livreto com 16 páginas contendo as regras básicas, realmente básicas, de AD&D, tabelas devidamente explicadas e, como sempre, ilustrações de guerreiros, anões, magos etc., tudo colocado de maneira a se dar um passo de cada vez, sem deixar dúvidas.

(id., ibid.)

O texto acima dialoga com as ansiedades de um comprador interessado, mas possivelmente relutante, a quem é necessário assegurar que o dinheiro e o tempo investidos na compra dos *kits* não será perdido porque está “tudo colocado de maneira a se dar um passo de cada vez”. Em todo caso, este texto também precisa responder a outro leitor, o *role-playing gamer* experiente que já conhece os produtos da marca *Dungeons&Dragons*, talvez já os

¹³⁹ Cf. Capítulo III.2.1, item 2 – *Captação de iniciantes*.

tenha jogado em sua versão americana (ou portuguesa, como a RDB sugere) e corre o risco de decepcionar-se com um conjunto de “regras simplificadas” que revele ao exterior de sua especialidade os segredos de um saber conquistado às penas de uma atribulada iniciação. Esse leitor é o que pode perguntar, um pouco mais adiante, “como eles conseguiram colocar 320 páginas de regras do Livro do Jogador em 16 (...)” (ibid., p. 7), e a ele, talvez mais que ao novato, é que será preciso afirmar que as regras básicas são “realmente básicas”, não tanto porque são fáceis de aprender, mas porque não colocam em risco os mistérios de uma comunidade cujo rito de ingresso não poderia ser regateado.

É claro que este leitor também precisa ser conquistado, já que a mesma editora desejará tê-lo como comprador de seus grandes livros de *AD&D*. Será então necessário excusar-se com ele ao mesmo tempo em que se busca atrair o iniciante – uma questão que parece ter sido previsível o suficiente para que a revista a abordasse de maneira aberta, tentando incluir suas duas audiências numa solução que não trouxesse prejuízo a qualquer parte:

(21) Alguns até vão dizer ‘Pô, mas isso é D&D, não AD&D. Não tem novidade nenhuma’. Engano seu, meu amigo, isto é AD&D e, sim, há várias novidades. (...) Os primeiros passos do role playing ficarão muito mais fáceis e o game, menos complexo sem ser menos divertido. Além do quê, serão novos companheiros para participar de aventuras.

(id., ibid.)

Pelo que se pode inferir das peças publicitárias publicadas na *Dragon Magazine*, os kits de *FirstQuest* e a coleção *Você é o Herói* foram brevemente seguidos pelo lançamento nuclear da franquia: o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* de *Advanced Dungeons & Dragons*. Estes não vieram na forma de fascículos colecionáveis – eram volumes imensos, variando entre 250 e 350 páginas, com capa dura, lombada grossa e interior impresso em cores. Apesar disso, não foram vendidos apenas em livrarias mas também em bancas, ao menos conforme os anúncios que instruíam o comprador a procurá-los aí. Foram seguidos pelo lançamento dos “cenários de campanha” *Forgotten Realms*, *Karamaikos* e *Ruínas de Undermountain*, que retomaram o formato de kits mensais. À semelhança de *FirstQuest*, esses suplementos tinham capas plastificadas maleáveis, miolo em duas cores e, quando viável, encadernação sem lombada. Há nisso, ao que parece, a sentença de uma interessante distinção de formatos conforme a natureza do item – enquanto os livros básicos são rígidos e unos, como uma grande enciclopédia em três volumes, os livros suplementares vêm em cadernos separados e acompanham uma parafernália de cartões, mapas

e fichas avulsas.

O surgimento de *AD&D* no Brasil é, portanto, o primeiro grande marco de uma cisão entre livros de RPG para iniciantes e livros de RPG para expertos. É verdade que, em certa medida, a empreitada da editora Abril apenas reproduziu a situação que já havia se configurado anos antes com o surgimento paralelo de *Aventuras Fantásticas*, *GURPS* e *Tagmar*. Mas é a primeira vez que semelhante dicotomia é inserida dentro de uma mesma série, associando títulos individuais a um determinado formato e a um tipo de público. Esse arranjo retornará com o próprio *GURPS*, que alguns anos mais tarde ganharia sua versão *Mini*, mas o caminho se dará às avessas e os livros para iniciantes surgirão *depois* do grande manual para especialistas. Isto será importante para pensar o papel destinado à escola, ao professor e ao aluno nesses títulos, mas antes de passar a essa questão ainda nos deteremos sobre outro ponto – a experiência bilíngüe que começa a se estabelecer dentro da leitura de impressos de RPG.

2. *Ler o traduzido.* No capítulo passado (cf. IV.3) e neste (cf. V.2.2) já fizemos algumas considerações sobre os nomes exóticos que constam em quase todo enredo e cenário de RPG. Ao que parece, essa é uma característica geral do *role-playing game*, mas somos levados a crer que ela deve alguns dos seus tons distintivos à experiência particular do leitor brasileiro com um cardápio de títulos que, na sua maior parte, foram traduzidos de um e do mesmo idioma estrangeiro – o inglês.

O fato de finalmente ter-se publicado uma edição nacional de *Advanced Dungeons&Dragons* ajudará a marcar exatamente o lugar da tradução na experiência do jogador brasileiro. Antes disso, é verdade, a tradução teria gravado sua marca na lida com livros importados que impunham o uso de termos estrangeiros, o abrasilamento de pronúncias ou a busca de sinônimos admissíveis no idioma vernáculo. Na trajetória do mercado nacional, *Vampiro* já tropeçara na questão ao se deparar com a dificuldade de verter ao idioma nacional o subtítulo americano *the masquerade*¹⁴⁰; mesmo *GURPS* enveredara por esse terreno com seu primeiro suplemento – *Fantasy* (cujo cenário é o ironicamente nomeado planeta “Yrth”¹⁴¹) foi lançado no Brasil exatamente com esse nome, sugerindo uma espécie de transcrição fonética como escolha possível para habitar o palavreado estrangeiro. Em todo caso, com os livros editados pela Abril poderemos testemunhar ao menos a confirmação de

¹⁴⁰ Que não corresponde de todo ao termo “máscara”. No livro, *the masquerade* designa a tradição que proíbe a um vampiro revelar sua condição a um mortal.

¹⁴¹ Cujá pronúncia, em inglês, é uma sutil corruptela da palavra “Earth”, isto é, Terra.

alguns procedimentos pelos quais a leitura de impressos de RPG vai incorporando certas rotinas no trato com a língua estrangeira e a forma como essas escolhas constituem, ao mesmo tempo, pontos de ancoragem para um discurso que tem na xenoglossia um elemento identitário importante.

Encontraremos uma fonte prolífica de exemplos no livro de *Forgotten Realms*, cuja toponímia de muitas maneiras ecoa os floreios onomásticos de um Tolkien e impõe ao tradutor toda espécie de dificuldade. Uma questão diz respeito ao fato de a língua inglesa ser propensa à formação de nomes por aglutinação, enquanto o português é particularmente analítico nesse quesito. Isso significa que uma série de nomes anglófonos ou anglóides que originalmente consistem numa única palavra precisariam ser desdobrados em expressões perifrásticas para que o seu sentido se mantivesse. Diante disso, *Forgotten Realms* segue ora por um caminho, ora pelo outro. Teremos então nomes do tipo *Vale da Adaga*, *Vale Alto*, *Vale do Vento Gelado* (Daggerdale, Highdale, Icewind Dale), *Forte da Vela* (Candlekeep), *Vau Garra de Troll* (Trollfang Ford?), *Floresta da Pele de Troll* (Trollskin/Trollhide Forest?); mas *Dungeons&Dragons*, *Forgotten Realms*, *Underdark*, *Undermountain*, *Waterdeep*, *Neverwinter*, *Evermeet* etc. Seria possível afirmar que alguns nomes são de tradução “mais difícil” do que outros, ou ainda que um princípio de “eufonia” comanda a manutenção da forma original de certos nomes. Teríamos de perguntar, em todo caso, o que faz da tradução de certos nomes uma tarefa mais complicada e o que comanda esse princípio eufônico pelo qual algumas expressões inglesas parecem ser mais agradáveis do que outras. No primeiro caso é relativamente mais simples elaborar perífrases com uma estrutura do tipo nome-adjetivo: veremos que entre os topônimos não-traduzidos estão aqueles que contêm um elemento de valor preposicional ou adverbial (*under*, *deep*, *never*, *ever*). No segundo caso, poderíamos procurar similitudes na cadência sonora desses nomes que talvez lhes confirmem alguma carga “poética”, por assim dizer: o eco entre os ditongos em *Underdark* e *Neverwinter*, a repetição dos sons nasais em *Undermountain*, a simetria silábica entre os termos aglutinados etc. Isto, no entanto, poderia ocorrer também em outros nomes que, no entanto, o tradutor optou por traduzir, além do que teríamos que assumir que as repetições tenham, por si só, algum apelo universal. Outro fator que talvez tenha exercido seu peso é o fato de alguns nomes serem mais proeminentes no discurso do que outros, de forma que o seu volume sonoro já está de alguma forma inscrito nessa espécie de litania através da qual o jogador possivelmente foi enredado pelas experiências anteriores com o jogo em sua versão americana. Isto certamente se aplica aos títulos da série, que foram mantidos em inglês mesmo quando acrescidos de uma tradução em epíteto – *Forgotten Realms*, por exemplo,

trazia abaixo do logo a discreta inscrição *Os Reinos Esquecidos*.

Nessa passagem algo se perde e algo se ganha. Em muitos casos, um trabalho com o sentido talvez se perca para o leitor lusofalante, que pode perceber certos termos como puro *nonsense* – isto é, como termos nos quais a sugestão de outras palavras não chega a se efetivar. Assim, teremos uma série de nomes da sorte de *Evereska*, *Mulmaster*, *Hulburg*, *Myth Drannor*, *halfling*¹⁴², *Auld Wyrnish*¹⁴³. Por outro lado, é de se entender que a inserção desses nomes como um caramanchão eminentemente decorativo fornecerá um traço que se reproduzirá na escrita dos jogadores, tal como vimos no capítulo anterior¹⁴⁴ – o que significa, contrariamente, que sua colocação não deve ser apenas uma questão de decoração. É verdade que também para o leitor americano um jogo semelhante se dará com outras palavras – em *Vampiro* teremos clãs com nomes do tipo *Brujah*, *Lasombra*, *Tremere*, *Tzimisce* etc.; no próprio *Forgotten Realms* acharemos uma outra série de topônimos exóticos para descrever as regiões mais “longínquas” dos reinos: *Zhentarim*, *Calimshan*, *Anauroch* etc. Tanto o leitor americano pode destrinchar a semelhança entre *Brujah* e “bruja”, *Lasombra* e “la sombra”, quanto o falante de português pode recuperar as alusões de nomes construídos a partir de bases inglesas. Mas uma coisa será distintiva para o *role-playing gamer* brasileiro: a preferência pela exotização do nome ocupando o espaço aberto pela virtual ausência de um trabalho de onomástica fabulosa pautado em processos de formação toponímica e antroponímica próprios da língua materna. A importância dessa relação com o idioma estrangeiro, e a escolha particular do inglês como farol orientador de uma inserção no discurso, se tornará mais clara quando termos ingleses começarem a surgir em livros escritos por brasileiros – o que ocorrerá de forma acentuada numa série que ganhava o seu primeiro volume no mesmo ano de 1995.

V.2.5 Escolaridade e misticismo: *Arkanun*, *Livro de Nod*

Quase simultaneamente ao lançamento de *Advanced Dungeons&Dragons* surgia um *role-playing game* brasileiro de ares distintos: *Arkanun*. Publicado inicialmente como um número especial da revista *Dragão Brasil*, formato em que ainda recebeu os correlatos

¹⁴² Que designa uma raça de homens baixos que “tendem a parecer meninos de rua” (p. 14). *Half* = “metade”, “meio”; *-ling* como sufixo para a designação de um exemplar sem importância ou pequeno, como em *duckling* (“patinho”) ou *sapling* (uma árvore jovem). O termo está presente em Tolkien como um sinônimo de *hobbit*.

¹⁴³ Que designa “a língua ancestral de todos os dialetos dos dragões” (p. 27). *Auld* = *old*, “antigo”. *Wyrnish*: *wyrm* = dragão; *-ish* como sufixo formativo de patronímicos e, por conseguinte, da designação de idiomas (*english*, *span-ish*, *swed-ish* etc.).

¹⁴⁴ Cf. Capítulo IV.2, item 2 – *A letra como imagem*, e IV.3, item 3 – *Alfabetos crípticos*.

Grimório e *Trevas*, a série ganharia independência livresca com o surgimento da editora Daemon e desenvolveria um estilo bastante peculiar dentro do gênero. Seu suplemento *Demônios: a Divina Comédia*, ao lado do *Livro de Nod* e de *GURPS: Illuminati*, surgiriam no depoimento de E12 como títulos proscritos “ao acaso”, deitando o marco desse discurso que colocará os *role-playing games* no rol de objetos capazes de corromper a juventude.

Veremos que esses livros de fato trazem alguns elementos que darão sustento aos temores demoníacos levantados pelo assassinato de Ouro Preto, mas também trazem uma herança em que estão inscritas diversas características dos futuros livros de vocação didática. Em suas páginas o projeto de um jogo adulto, que circule por temas de relevância como a história e a mitologia, se encontrará com o sincretismo de uma fantasia místico-religiosa que associa figuras como o próprio Cristo às simbologias alienígenas do tarot, da cabala, do espiritismo etc. Os *role-playing games* chegam assim a um ponto-limite além do qual o discurso terá que se desdobrar para se preservar, dando origem ao artefato de uma bíblia satânica mas também abrindo as portas da escola para si. Veremos então que nos seus engenhos parece possível, ao menos em primeira instância, justapor e combinar sem grandes conseqüências praticamente qualquer signo a despeito do estofo de suas filiações – religiosas, escolares, místicas, científicas. O impasse virá do fato de que essa relação voraz e ludicizada com os signos cedo ou tarde trombará com as interdições de outros discursos.

1. *Herança anglófona.* *Arkanun* é eminentemente um manual de regras no qual consta uma breve descrição de um cenário de jogo. A premissa gira em torno da existência de múltiplos mundos paralelos e da idéia de que certas figuras históricas e míticas de que temos conhecimento foram de fato viajantes astrais ou deidades dotadas de uma existência concreta noutros planos de existência. Seu primeiro suplemento, *Grimório*, é um compêndio de rituais e magias para invocar essas personalidades. As seqüências *Demônios: a Divina Comédia* e *Anjos: a Cidade de Prata* fornecem descrições que expandem o cenário de *Arkanun* e podem ser usadas como cenário para aventuras – no primeiro caso, os nove círculos que compõem um Inferno nos moldes do poema dantesco, e no segundo caso os cantões da cidade em que habitam os anjos do título. Ambos os locais, além de “Terra”, “Arkanun”, “Infernun”, “Spiritus” e algumas outras paragens podem ser situadas numa espécie de mapa astral que faz lembrar a cartografia organogrâmica dos velhos jogos de *fantasy*.

De diversas maneiras, os livros dessa série evocam o estilo punk-gótico de *Vampiro*, desde a composição gráfica que incorpora as molduras de página e as ilustrações de corpos interrompidos até a orientação “maiorizante” de um horror romantizado, repleto de alusões

esotéricas e religiosas. Como em *Vampiro*, também aqui há a recomendação de maturidade e um *disclaimer* que se tornará mais extenso e irônico nas publicações subsequentes¹⁴⁵. Há algumas menções a escritores como Dante Alighieri, John Milton, Howard Phillips Lovecraft e Edgar Allan Poe, bem como uma lista pinturas, quadrinhos, filmes e livros de referência dentre os quais constará a própria *Bíblia*. Mas a série também é marcada por uma característica menos evidente: a aparição de diversos termos estrangeiros que lançam o leitor para as encruzilhadas do poliglotismo.

Encontraremos palavras emprestadas a línguas tão diversas como latim, grego, alemão, francês e inglês. Em alguns casos a presença de estrangeirismos parece ser um artifício do próprio enredo – será dado um nome latino a uma personagem situada no contexto da Igreja medieval e assim por diante. Em outros casos, elementos de outras línguas comparecem apenas a título de um palavreado exótico, por vezes na forma de corruptelas em inusitada combinação. Assim, os campos da magia correspondentes a água, fogo, terra, ar, luz e trevas serão referidos algumas vezes como “aquos”, “pyros”, “erde”, “luft”, “foto” e “tenebras”.

Em meio a esse amplo cabedal de empréstimos os termos ingleses têm maior proeminência. Em alguns casos, a presença do idioma saxônico será como uma sombra que se insinua pelo simples trocar de uma letra. Este é o caso de alguns nomes que em português terminam com vogais nasais e seriam modernamente ortografados com til, mas que o autor opta por soletrar com um –n final, deixando-nos suspensos entre duas pronúncias imagináveis (os negritos são meus).

(22) **Satan** é tão poderoso, e não diminui suas emanções nunca, que a mera visão de sua forma original causaria a destruição de um mortal ou o corrompimento de sua alma.

(Del Debbio e Botrel, 1999: 10)

(23) (...) lançado ao Inferno como castigo de Zeus por ter dado água aos **Titans** que se rebelaram contra os deuses do Olimpo, no início dos tempos.

(ibid., p. 11)

Em outros casos não haverá ambigüidade alguma: a cadeia metonímica da língua-mãe será interrompida por inserções inesperadas que pontuam uma interessante trilha de identificação. Os exemplos abaixo mostram algumas dessas ocorrências (todos os negritos são meus):

¹⁴⁵ Cf. Capítulo II.1.2.4, item 1 – *Livros de RPG, A – Preâmbulos, c. Disclaimers*.

(24) **Rod de Heimdall**: quando cravada no solo, permite ao dono observar 100m ao redor da **rod** como se fosse através dos olhos de um pássaro.

(Del Debbio e Botrel, 1998: 48)

(25) São eles que administram a distribuição dos recém chegados, que fazem a limpeza do **recall** (lembrança que os anjos tem de suas vidas passadas) e que tem acesso às vidas passadas dos anjos.

(ibid., p. 30)

(26) Após passar pelo portal, o mago descera uma escadaria composta de 666 degraus, onde encontrará **Syn** (Pecado), filha mais velha de Lúcifer e guardiã do portal Dighettio.

(Del Debbio e Botrel, 1999: 10)

(27) Ereshkigal, também chamada Allatu, é a deusa suprema do **Underworld** (mundo subterrâneo) assírio. É amante de Nergal e considerada irmã de Ishtar.

(ibid., p. 26)

(28) É neste período que surgem os primeiros condenados (**Hellspawns**, ou Inferna Originata, na versão original de São Bernardo), os primeiros humanos que escapam das torturas e se tornam guerreiros a serviço das forças Infernais.

(ibid., p. 30)

(29) O lago possui quase quinze mil metros de profundidade (semelhante à fossa das Marianas na Terra) e é habitado pelos chamados **Elder Gods**.

(ibid., p. 23)

É curioso que em boa parte dos casos o termo inglês venha acompanhado de sua tradução entre parênteses, sugerindo que, para além do simples degustar de um cardápio exógeno, a compreensão exata desses termos também é considerada importante. É mais curioso ainda, não obstante, que os termos em inglês *apareçam* mesmo se os correlatos portugueses já estão no texto, o que sugere que a compreensão não é a única coisa que está em jogo, ou ao menos que o “sentido” desses termos se continua nos desvãos de uma trajetória significativa. Isto sugere que há posições do discurso em que um termo vernáculo não bastaria para interpelar o leitor inscrito na formação imaginária que enreda o espaço desta enunciação. De uma parte, o uso de um termo vindo de outro hemisfério no lugar do correspondente nativo permite um certo efeito de especialização do uso que é vantajoso para a exposição de um sistema de regras cuja compreensão precisa ser inequívoca – a palavra inglesa *recall* (25), por exemplo, escapa ao risco de confundir-se com as noções corriqueiras de “lembrança” ou

“recordação” e fica assim liberada para significar, neste discurso, especificamente a “lembrança que os anjos têm de suas vidas passadas”. Efeito semelhante deve se dar em outros casos, de modo que *rod* será mais apropriado do que a palavra “vara” quando for preciso designar este objeto particularmente encantável, conhecido e construído na experiência com livros de *AD&D*, *Vampire* ou *Call of Cthulhu* – possivelmente em edições americanas ou inglesas. E assim por diante. Temos que supor, então, que há certas trilhas que se desenham na própria deriva do significante, pontilhando o mapa de suas aparições e inoculando no seu bojo uma memória em que o leitor há de reencontrar fragmentos de sua própria imagem como alguém que leu (ou deveria ter lido) livros preferencialmente encontrados em outro idioma. Esta operação estará sempre para alguém da tradução, como se vê, ainda que possa tolerá-la. Se perseguirmos as duplicatas desses termos no tecido do discurso, veremos que *underworld* faz qualquer eco com uma nomenclatura já conhecida na qual vimos as palavras *underdark* e *undermountain*; *hellspawns* nos traz imbricado o eco de *Spawn*, nome de uma personagem de quadrinhos mencionada entre as recomendações dos autores; *keeper* aponta para a maneira como o mestre é designado no RPG *Call of Cthulhu* ou ainda ao título de um álbum da banda *Helloween* (*The Keeper of the Seven Keys*), ambos elencados entre as fontes de inspiração dos autores etc. O percurso total dessas ligações talvez seja irrecuperável, mas o resgate de apenas alguns desses pontos já é suficiente para divisar o encadeamento histórico dos enunciados e situar o leitor numa ancestralidade discursiva que, como vemos, bordeia sempre o *nonsense*.

2. *Presenças do discurso escolar*. Há um outro aspecto encontrado em *Arkanun* e seus congêneres que testemunha o legado dos *role-playing games*. Trata-se de elementos que, sob a roupagem talvez inesperada de uma cosmologia demoníaca, fazem ressurgir o contorno de um discurso marcadamente escolar. De maneira semelhante ao que já se passara em *O Desafio dos Bandeirantes*, isto se dará pela elaboração de uma espécie de código que permite recuperar outro discurso no lugar da fabulação do jogo. Neste caso, todavia, o que se procura não é abrigar o RPG mas, sobretudo, apresentar um pano de fundo histórico consistente com uma imagem enciclopédica da História.

Sob essa orientação, a pedra de toque do cenário de *Arkanun* é a depicção de uma Idade Média permeada por elementos fantásticos, “quando a peste negra assolava a Europa, quando a Inquisição perseguia e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como bruxas, magos ou filhos do Demônio” (Del Debbio, 1995: 3). Nos títulos subsequentes essa premissa será levada adiante com a construção de uma narrativa-tema em

que passagens históricas se entretecem com o paraenredo dos mundos de *Arkanun*. O que há de peculiar nisto é o surgimento de um imperativo de fidelidade a modelos que não são mais buscados na própria linhagem dos RPGs.

Um exemplo marcante vem com *Demônios*, que apresentará um cenário estreitamente inspirado na *Divina Comédia*. Veremos que, embora este título conste na lista das proscrições mencionadas pela informante E12, a proposta que o embasa é muito semelhante à de *O Resgate de “Retirantes”*, centrado na figura de Portinari, ou d’ *A Travessia do Liso do Suçuarão*, que acompanha o texto de Guimarães Rosa. Com uma diferença essencial: o fato de que *Demônios* é ainda pouco rigoroso em sua inspiração, rearranjando os elementos que empresta ao modelo literário conforme um gosto bastante peculiar, enquanto os títulos que assumem a vocação didática buscarão manter intacto o discurso em que se espelham, fazendo-se uma espécie de suporte mínimo desse outro dizer. Esta não é uma diferença apenas composicional ou textual: enquanto a família de *Arkanun* se endereça a um leitor RPGista, *O Resgate* e *A Travessia* procuram antes um leitor que não é *role-playing gamer*.

Mas vejamos de que maneira essas convergências com um discurso escolar vão se elaborando em *Demônios*.

(30) Tiamat já foi chamada de Besta do Apocalipse pela Igreja do século VI. Mas, na verdade, a deusa dragão Tiamat era uma antiga deusa babilônica, dragão primordial do céu e da Terra. Mãe de Lahmu, Lahamu, Anshar e Kishar, esposa de Apsu. (...)

O herói babilônico Marduk veio para atacá-la. A estratégia de Qingu inicialmente o confundiu, e Tiamat tentou conjurar uma magia sobre ele. A magia falhou, e Tiamat teve de entrar em combate direto com Marduk.

Tiamat tentou mastigar e engolir Marduk, sem sucesso, pois o guerreiro começou a destruí-la por dentro, até conseguir partir seu coração em dois pedaços. Seu crânio esmigalhado completou sua destruição e metade de sua pele foi usada para forrar o céu. Seus olhos se tornaram as fontes dos rios Eufrates e Tigre.

O espírito destruído de Tiamat foi lançado ao Abismo e acolhido por Hades, que deu a ela um reino no Primeiro Círculo do Inferno.

(Del Debbio e Botrel, 1999: 12)

É notável que este fragmento, exceto em relação ao último parágrafo, parece estar construído sobre uma paráfrase de outro(s) texto(s) de forma tal que provavelmente encontraria respaldo nas modalidades de apropriação chanceladas pela escola. Como não conhecemos as suas fontes, é difícil saber de que maneira o autor chegou a este texto a partir do material que lhe serviu de base, mas a ocorrência de certos elementos textuais pode nos

prestar testemunho de um saber que aí imprime sua insígnia, ditando a repetição como marco de veracidade: “mãe de Lahmu, Lahamu, Anshar e Kishar, esposa de Apsu”. Enumerações parecidas, em si mesmas pouco relevantes para o jogo, serão encontradas por toda parte:

(31) Filho de Chronos e Rhea, Hades é o deus grego dos mortos; irmão de Zeus, Poseidon, Hera, Hestia e Demeter.

(Del Debbio e Botrel, 1999: 13)

(32) Flégias é o nome do barqueiro que navega pela Lagoa Stígia. Flégias é um personagem da antiga mitologia grega, filho de Ares e de Criseis (...).

(ibid., p. 15)

(33) Gerionte é nome de um gigante que possui três cabeças (...). Filho de Crisaor (filho de Gorgo e Poseidon) e Calirroé (filha de Oceanus).

(ibid., p. 19)

Essas genealogias, bem como outros detalhes das minuciosas descrições que encontramos no livro, importam menos para o jogo do que para manter reconhecível a imagem de um saber – é através desses traços que o leitor reconhece a presença de um depoimento histórico no lugar da invenção puramente fantasiosa. Apesar disso, há nessa escrita trechos que podem ser lidos de maneira distinta, mais ou menos como aquela passagem sobre o ataque do mapinguari em *Desafio*.... Se retomarmos o exemplo (30), veremos que o segundo parágrafo traz expressões como “conjurar uma magia”, “a magia falhou” e “entrar em combate direto” que poderiam ambigüizar-se com termos utilizados para designar operações próprias do jogo (lances de dados, verificações de grandezas etc.). Ademais, no último parágrafo de (30) a paráfrase enciclopédica se rompe e não há mais grande ambivalência: os significantes colhidos ao mito ingressam definitivamente nessa outra ordem em que “Tiamat” pode se avizinhar, sem maior ruído, com “Abismo”, “Hades” e “Primeiro Círculo do Inferno”.

Fora isso, encontraremos algumas passagens em que a colocação de determinados elementos parece romper as expectativas sintagmáticas de uma paráfrase do estilo acima, inserindo o que parecem ser fragmentos de outros discursos que não são mais o “histórico-enciclopédico”. Ainda assim, como veremos, tratam-se de fragmentos de um discurso escolar que se aspergiu sobre o corpo da escrita e em determinados momentos comparece para ajudar a estabelecer um certo parâmetro de aceitabilidade. Eis alguns exemplos (negritos meus):

(34) Dite fica localizada sobre uma ilha no centro da lagoa negra. Suas margens formam charcos fétidos, infestados de sapos, **mosquitos transmissores de doenças** e cobras venenosas.

(ibid., p. 15)

(35) O lago possui quase quinze mil metros de profundidade (**semelhante à fossa das Marianas na Terra**) e é habitado pelos chamados Elder Gods.

(ibid., p. 23)

(36) Com o advento dos supercomputadores, vencerá a batalha celestial **aqueles que melhor se adaptarem às novas tecnologias** antes do final dos tempos; e no reino dos computadores, os demônios vencem os anjos com larga vantagem, competindo apenas com as sociedades secretas humanas.

(ibid., p. 35)

Em (34), a expressão “mosquito transmissor de doenças” certamente não vem de Dante nem dos livros de mitologia antiga, mas parece concretizar um discurso de caráter eminentemente “educativo” que tem como um de seus lugares de veiculação a sala de aula. O mesmo tema e uma expressão quase idêntica surgem, por exemplo, num trabalho sobre o uso de *role-playing games* no ensino de Biologia:

(37) Por fim, as soluções dadas pelos alunos, foram as mais diversas:

“Propostas: Saúde (problemas com chagas e dengue)

Aumentar o número de assistentes sociais nas áreas onde há problemas com os **mosquitos causadores das doenças**; encaminhar as pessoas contaminadas a um posto de saúde e medicá-las adequadamente; reivindicar verba do governo para dedetização.” (Personagem Vitória, 3º D)

(Fujii et al.)¹⁴⁶

A idéia de que sejam mosquitos os responsáveis pela transmissão de doenças já é por si só externa ao discurso de uma *Divina Comédia* e certamente não responde às mesmas condições de veracidade, mas faz lembrar o modo como certas questões de saúde pública foram incorporadas no discurso escolar. Sob essa luz, talvez a expressão “cobras venenosas” também remeta a um registro semelhante, já que não é raro que bombeiros, biólogos ou médicos freqüentem escolas dando palestras sobre como lidar com picadas de animais selvagens.

Em (35) ocorre mais ou menos o mesmo – a descrição da lagoa infernal procura seu

¹⁴⁶ O trabalho é o mesmo citado no Capítulo III: *Alfabetização Tecnológica e Científica utilizando Jogos de Interpretação de Personagens (Role Playing Game – RPG) para a produção de um Manual de Aulas Práticas e Oficinas de Ciências e Biologia aplicáveis ao Ensino Fundamental e Médio*, realizado por alunos da Universidade Federal do Paraná.

efeito de verossimilhança ou grandiosidade na aceitação de um paralelismo com as “Fossas Marianas”, remetendo o leitor às condições de pertinência de uma estatística geográfica. Em (36), um enunciado que talvez não seja propriamente da escola, mas que certamente vem se escolarizando no esteio das campanhas pela “inclusão digital”: “vencerá a batalha [celestial] aqueles que melhor se adaptarem às novas tecnologias”.

Como se vê, o corpo deste discurso se monta como um mosaico em que localizamos diversas lajotas provenientes da escola. É uma escrita que incorpora fragmentos esparsos de outros discursos, mas que também reproduz de maneira cuidadosa os parâmetros da tarefa escolar, ainda que em outros momentos o seu produto seja posto a serviço de uma lógica que rompe com os imperativos de propriedade ou pertinência desse tipo de saber. É importante notar é que isto ocorre no interior de uma série de publicações que logo receberiam a pecha da criminalidade e, embora jamais tenham deixado de circular, ficariam de fora da guinada para a escola.

3. *O pontilhado demoníaco*. Além disso, é claro, os livros da série *Arkanun* talvez sejam aqueles em que as referências à religião atingem maior saliência. Como em *Vampiro*, também aqui há menções explícitas a personagens e episódios bíblicos. Mais ainda, parece que um dos principais procedimentos inventivos do universo de *Arkanun* consiste justamente em associar essas figuras a outras provindas dos panteões clássicos da antiguidade (ver acima os excertos 30, 31, 32, 33) ou de doutrinas contemporâneas que propõem interpretações não-canônicas de preceitos judaico-cristãos. Eis alguns trechos (os negritos são meus):

(38) Em algum lugar de **Júpiter** fica o acesso ao **Solarium**. (...) Nele vivem **Christos, imperador da Cidade de Prata** e a alma mais poderosa de todo o universo abaixo de **Edhen. Maria**, que governa a Rosa do Paraíso e os **Querubins**. (...)

Não se meta com estes caras se quiser viver para ver **Leviathan** sair do fosso.

(Del Debbio e Botrel, 1998: 9)

(39) O conselho da Cidade de Prata decide finalmente que é hora de evoluir. Os homens se encontravam em um estado mais purificado agora, e depois das leis de **Moisés**; é chegada a hora de unificar as religiões da Terra na vontade do **Demiurge**, governante da Cidade de Prata.

Para isso, seu filho **Christos** assume a forma humana e nasce como um mortal, na cidade de **Jerusalém**.

(Del Debbio e Botrel, 1999: 28)

Passagens como essas quase certamente respondem pela idéia de que haveria uma ligação entre os livros de *role-playing game* e as atividades satânicas a que se chegou a atribuir o crime de Ouro Preto. Nos excertos (38) e (39) como vemos, alguns nomes de inspiração claramente bíblica (“Christos”, “Edhen”, “Maria”, “querubins”, “Leviathan”, “Moisés”, “Jerusalém”) são utilizados para compor uma narrativa outra que não aquela das Escrituras. Esse uso basta para romper, talvez de maneira afrontosa, com o saber cristão pautado na exegese bíblica. É que, enquanto a leitura dos Testamentos visa fixar um sentido verdadeiro e único para a palavra, o que os textos acima fazem é justamente embaralhar o seu sentido, lançando-o num labirinto de espelhos em que a semelhança e a repetição – garantias da verdade dominical – se tornam subitamente morada da dúvida. O artifício é um simples escambo signifiante que já vimos naquele mapa da Terra de Santa Cruz, e que talvez seja feito aqui com o mesmo propósito; mas as conseqüências serão diferentes porque a letra bíblica não parece aberta aos mesmos tipos de paródia que a escrita da escola. Além disso, o discurso que regula as possibilidades de interpretação cristã da Bíblia é também um discurso altamente hierarquizado, de modo que ambigüizar os nomes que pertencem ao seu registro não deixa de ser uma forma de usurpar um direito ao comentário que de outra forma seria muito menos acessível. Nesse sentido, o tom jocoso da última frase do dado (38) – “não se meta com esses caras” – talvez indique uma maneira de sustentar essa postura com um álibi na brincadeira e uma nota de ironia.

Há realmente alguns segmentos que poderiam ser lidos como afirmações de uma postura oposta às tradições do cristianismo. Para afirmar que existe uma relação entre livros de RPG e satanismo, de fato, talvez bastasse ler alguns trechos como os que estão abaixo – mas seria necessário, é verdade, ler *apenas* estes trechos, extraindo-os do organismo em que, como dizíamos há pouco, o que se fez é essencialmente o mesmo que já se fizera com a História do Brasil em outro jogo (negritos meus).

(38b) Não se meta com estes caras se quiser viver para **ver Leviathan sair do fosso**.
(Del Debbio e Botrel, 1998: 9)

(40) **A magia existe**, meu filho, e ela é tão palpável quanto a maçã que Eva provou, e que foi responsável por sua expulsão do Paraíso. **Você está pronto para aceitar esse conhecimento?**
(Del Debbio, 1995?: 10)

(41) Nos seus portões [da “Cidade dos Mortos”] está afixada uma placa de bronze onde se pode ler **‘Não amamos Deus, nosso mestre é o Dragão’**.” (Del Debbio e Botrel, 1999: 16)

É possível que certas ilustrações presentes nesses livros acabem por ter o mesmo efeito, atuando como anteparos especialmente visíveis para enunciados semelhantes. Como já ocorrera no primeiro livro da série *Vampiro: a Máscara*, também em *Arkanun* encontraremos imagens de cruzeiros, crucifixos, igrejas e padres compondo o cenário *noir* do jogo lado a lado com representações de rituais e sacrifícios, anjos fumando cigarros ou portando armas de fogo e, evidentemente, todo o carretel de chifrudos e canídeos que ilustram as hostes de demônios do multiverso de *Arkanun*.

4. *Bíblia satânica*. Em 1999 surge o livro que dois anos mais tarde seria designado como “bíblia satânica” ao ser encontrado entre os pertences de um rapaz acusado de assassinar uma garota num cemitério. Trata-se de um livro pequeno, cujo exterior é completamente preto e revestido de uma camada plástica que sugere vagamente a textura de couro. Na capa vê-se apenas o título do livro impresso em alto-relevo e letras prateadas, além de um agourento emblema circular composto por pequenos crânios de caninos afiados. Não há indicação de autor ou de editora, nem sequer consta o nome da franquia *Vampiro*, de modo que o provável comprador deste item teria que saber do que se trata apenas pelo título (ou interessar-se justamente pelo seu aspecto peculiar). Na contracapa encontra-se um pequeno texto resumindo o conteúdo do livro e trazendo, ao fim, a indicação rotineira “recomendado para maiores”.

A composição do livro tem um modelo definitivo: ele imita um documento erudito, como se fosse resultado do estudo arqueológico e filológico de uma suposta tradição vampírica. Desde a introdução o leitor é avisado de que não encontrará “mecanismos de jogo no seu interior”¹⁴⁷ – isto é, que não se trata de um livro de regras, mas tão simplesmente de “material para cenários”. Algumas breves dicas sugerem que o livro seja usado em sessões de jogo ao vivo, à guisa de objeto cênico (donde sua cuidadosa produção externa), ou então, que sirva como referência para uma prática de comentário que em muito lembra – eis o ponto – a citação bíblica.

(42) Quer fazer um Ancião parecer antigo e ultraconservador? Faça-o citar um trecho de A Crônica das Sombras. Quer que os jogadores tenham a sensação de que estão próximos dos Antediluvianos? Faça com que encontrem uma placa com um fragmento de A Crônica de Caim.

(Chupp, 1999: 4)

¹⁴⁷ Embora os haja, como ainda veremos.

Esta introdução de uma página é, de fato, o único trecho a romper a máscara e dirigir-se ao leitor diretamente. Logo a seguir inicia-se uma espécie de conto-moldura que circunscreve todo o livro e cria um efeito ficcional de rigor científico. Isto se inicia no prefácio, em que uma personagem – “Aristotle de Laurent” – afirma ter reunido uma série de códices contendo os textos fundadores da cultura vampírica e os teria editado no volume que o leitor tem em mãos¹⁴⁸. Este Aristotle, assumidamente um vampiro, assina uma série de notas distribuídas ao longo do livro nas quais comenta a suposta tradução dos textos (cujos originais estariam escritos em sumério), discute a autenticidade das fontes, relata o modo como obteve determinados itens etc. Aristotle também se refere com frequência a uma personagem secundária, seu progênito¹⁴⁹ Beckett, a quem atribui certas opiniões das quais se preserva de assumir responsabilidade. O próprio Beckett assina um pequeno texto inserido logo após o prefácio, intitulado “Uma parábola do Gênesis: reconhecendo a alegoria na Crônica de Caim”, no qual defende a tese de que o mito cainita seja interpretado como uma metáfora.

O núcleo do livro é composto por três “Crônicas” (“de Caim”, “das Sombras” e “dos Segredos”) e um “Apêndice”. Cada crônica é um conjunto de textos escritos em versos que imitam um linguajar antigo e se distribuem ao lado, dentro ou sobre opulentas ilustrações em preto e branco¹⁵⁰. Antes de cada crônica há um “comentário” da personagem Aristotle, que em alguma medida antecipa o teor dos poemas. Ao fim de cada “crônica”, a seção dedicada às notas é bastante extensa e contém também algumas ilustrações, embora pequenas e intercaladas (nunca sobrepostas) à escrita. Algumas dessas notas parecem contribuir apenas para a criação do efeito de que se trata, realmente, do comentário de um texto verídico; outras servem ao propósito mais específico de tornar explícitas certas referências às regras expressas no módulo básico de *Vampiro*. Assim, por exemplo, podemos ler em um dos cantos da “Crônica de Caim”:

(43) Vós não permitireis que vosso Filho viva
Se for descoberto que ele matou
um de vossos irmãos

¹⁴⁸ O recurso é o mesmo que já vimos utilizado em *Castelo Falkenstein* e, de maneira mais fragmentária, em outros livros da série *Vampiro* (ver II.1.2.4, item 1 – *Livros de RPG, C – Material complementar para a elaboração de aventuras*, i. *Outros textos cenográficos*).

¹⁴⁹ Nos termos do jogo, trata-se do vampiro criado por outro vampiro, e que está, portanto, uma geração acima ou um grau mais distante do vampiro primevo, Caim.

¹⁵⁰ Ver a **figura V-1c** para a reprodução de uma página da “Crônica de Caim” em que o exato momento do assassinato bíblico está representado em pesadas tintas de história em quadrinhos.

e bebeu o sangue do seu coração.
 Este é o Caminho da Serpente,
 e eu não irei tolerá-lo³.
 (Chupp, 1999: 67)

Se consultarmos a nota referente a este trecho, encontraremos o seguinte:

(44) 3. A sexta tradição. Vemos outra vez a influência do Livro de Nod sobre as Tradições.
 (ibid., p. 88)

As “tradições” de que o comentarista Aristotle fala são, de fato, um conjunto de seis preceitos que encontraremos descritos no livro básico de *Vampiro: a Máscara*:

(45) A sexta tradição: A destruição
 Tu estás proibido de destruir outro de tua espécie. O direito de destruição pertence apenas ao teu ancião.
 Apenas os mais antigos dentre vós convocarão a Caçada de Sangue.
 (Achilli, 1999: 39)

É provável que o leitor não precise consultar outro livro para recuperar o sentido de “sexta tradição”, mas é possível que precise remeter à nota para recuperar o fato de que “Vós não permitireis que vosso Filho viva...” se refere especificamente a este ponto das regras do jogo. A presença da nota, neste caso, deve responder à necessidade de que essa ligação seja feita para que o próprio *Livro de Nod* cumpra seu destino – isto é, para garantir que o mestre saiba em que tipo de situação poderá citar este fragmento, como era sugerido na introdução. Há então duas coisas a se notar: uma, que a leitura deste livro provavelmente dependerá de um constante vai-vém entre os poemas e as notas; outra, que notas como a que vimos acima executam uma operação *epilingüística* de negociação do sentido¹⁵¹. O vai-vém não deixa de ser um elemento que compõe o modelo de texto erudito a que o livro busca se aproximar, mas também ajuda a mostrar a própria escrita como objeto analisável, impondo interrupções e ênfases sobre fragmentos específicos. As operações *epilingüísticas*, por sua vez, iluminam conexões com outras obras que não deixam de falar de uma forma de conhecer textos ensinada na escola.

Dessa forma é que o *Livro de Nod*, à semelhança da série *Arkanun*, constituirá este

¹⁵¹ Utilizo o termo conforme a designação de Geraldí (1997: 23 e ss.). Isto é, operações que têm como meta final garantir o cumprimento de uma “intenção pragmática” do texto, mas que não chegam a postular uma reflexão do tipo metalingüístico ou metatextual.

curioso ponto nodal em que tanto o discurso escolar quanto o das acusações demoníacas encontram elementos solidários. Uma corrente e outra somente poderão se desdobrar na medida em que esses elementos forem lidos em separado, sem cruzar o caminho uns dos outros, numa interessante paródia daquilo que Saussure já afirmava em relação às línguas – que a diacronia ignora o que é sincrônico e exerce suas reestruturações sobre pontos isolados do sistema. O exercício que faremos agora é o de localizar estes pontos sobre os quais uma leitura teria que incidir para que produzisse os efeitos de uma verdade insuspeita.

Começemos pelo mote da “bíblia satânica”. Os recortes abaixo mostram segmentos do *Livro de Nod* que, se recortados enquanto unidades significantes, podem valer como enunciados de um discurso que situaria com êxito evidências de uma inclinação demoníaca pelo menos nesta vertente dos *role-playing games*. A primeira “pista” que teríamos de ler seria o próprio fato de que o *Livro de Nod* se organiza em torno de uma série de referências explícitas à Sagrada Escritura:

(46) Não importa que esta parte do Livro de Nod não seja comparativamente fiel aos cânones bíblicos normais.

(Chupp, 1999: 14)

(47) 32. Seria esta uma gozação da frase ‘eu sou o que sou’ tradicional de [sic] Bíblia?

(ibid., p. 60)

(48) 19. Pode-se observar que o Gênese não fala nada sobre Lilith, a primeira esposa de Adão.

(ibid., p. 58)

Como se vê, a remissão ao texto bíblico sempre ocorre para demarcar um ponto de divergência. Talvez assim fique pontuado, inclusive, parte do processo de escrita deste texto *a partir* de uma leitura da Bíblia. Fora isso, é possível encontrar trechos que poderiam ser lidos como um golpe contra determinados valores cristãos. Este certamente é o caso da “tentação de Caim”, que após ser banido por Adão defronta-se com diversos anjos e seguidas vezes renega a Deus:

(49) Miguel, General do Céu,
o que empunha a Chama sagrada,
disse-me,
‘Filho de Adão, Filho de Eva, teu crime é grande,
e no entanto a piedade do meu Pai é

grande também.
 Não irás arrepender-te do mal que fizeste
 e permitir que a piedade dele te purifique?’

E eu disse para Miguel,
 ‘Não para a graça [Daquele Acima], mas para a minha própria
 viverei com orgulho.’
 (ibid., p. 30)

O encanto do *Livro de Nod* não poderia ser indiferente ao fato de tratar-se de uma paródia bíblica – pelo contrário, funda-se no fato de o ser. Desde a imitação da obra filológica erudita até as glosas em que o prestativo Aristotle de Laurent remete o leitor às Escrituras, o *Livro de Nod* busca se fazer reconhecer exatamente nos recessos de uma leitura “livre” da Bíblia, e somente nessa moldura egrégia é que ganha o seu devido corpo. Não sabemos se a expressão “bíblia satânica” foi inspirada por uma leitura integral deste livro ou apenas por fragmentos, mas eis que os fragmentos estão ali e, de modo geral, o *Livro de Nod* é uma obra que orienta o leitor a assumir uma posição não-católica, não-evangélica, frente ao texto bíblico.

Apesar disso, também encontraremos no *Livro de Nod* uma série de elementos que sustentariam o postulado da escolaridade dos RPGs. É verdade que, no Brasil, este título foi contemporâneo aos primeiros *role-playing games* de cunho didático (a série *MiniGURPS*); também é verdade que ele dificilmente seria recomendado para o professor, apesar de o seu teor “histórico” ser similar ao de outros livros e constituir, mesmo que pela divergência, uma espécie de introdução ao texto da Bíblia. Mas isto apenas indica o fato de que o discurso da escola, certamente mais do que uma demonologia de caráter religioso, está presente nos *role-playing games* não apenas enquanto tema, mas também de forma operatória, agindo mesmo que seja sobre elementos que não encontram seu lugar dentro dos currículos usuais.

Nesse sentido, o próprio fato de negar a interpretação canônica da Bíblia pode ser a primeira afirmação de uma postura escolar que reconhece a importância do texto mas não aceita a autoridade de sua leitura pastoral. O diálogo entre as personagens Aristotle de Laurent e seu progênito Beckett de alguma maneira fornece o exemplo desse trato com o sagrado, e a discórdia que se desenvolve entre os dois não deixa de ser a expressão última do espírito secular que encontra uma solução elegante até mesmo para a disparidade entre a interpretação metafórica do mito e a busca por seus vestígios arqueológicos:

(50) Meu progênito, Beckett, continua reafirmando sua opinião de que a Crônica de Caim é uma parábola vampírica. Eu discordo completamente, mas Beckett é um filho querido. Eu incluirei seus estudos e descobertas aqui.

(ibid., p. 15)

Esse debate de *gentlemen* dá o tom dos comentários que trespassam o livro e apóiam a leitura dos poemas. Em diversos pontos, Aristotle se referirá a uma ou outra posição que atribui a Beckett, como ocorre na nota 41 da “Crônica de Caim”, sobre o encontro do assassino de Abel com uma velha que o engana e o faz seu escravo (negritos meus):

(51) 41. Esta velha permanece um mistério nas tentativas arqueológicas de localizar a fonte desta história. Eu acredito que a Velha seja uma xamã/bruxa/sacerdotisa que talvez soubesse um pouco sobre Caim através de relações com demônios ou algum tipo de espírito familiar. **Ao manter-se preso a este paradigma alegórico, Beckett sugere que ela pode ser uma metáfora para o desejo que temos por sangue e o controle que ele detém sobre nós.**

(ibid., p. 61)

A dualidade de vozes é, pois, um recurso crucial para criar a sensação de que o leitor está lendo um texto pautado em parâmetros científicos, ao menos se pensarmos que a existência de opiniões diferentes pode ser tomada como indicativo de uma “postura científica” que se atribui a essas personagens. Dessa forma, a discórdia entre Aristotle e seu discípulo (cuja relação sugere desde o início ser da natureza mestre-aprendiz) brinda o leitor com um curioso debate imaginário sobre fontes que não existem, depositando a casca vazia de um método que não chega a se exercer.

Encontraremos outros pontos em que isto se dá. Os trechos abaixo, à semelhança do que fizemos há pouco, destacam passagens que, lidas isoladamente, remetem a um discurso escolar disperso, desmembrado em pequenos vislumbres.

(52) Numa época em que a humanidade passou de uma sociedade de caçadores/coletores para uma que criava animais em fazendas e desenvolvia a agricultura, havia duas tribos, com nomes derivados dos seus chefes. Elas eram chamadas ‘o povo de Caim’ e ‘o povo de Abel’.

(Chupp, 1999: 16)

(53) 4. Traduções latinas falam ‘com um arado.’ A tradução é do sumério original, e implica apenas em coisas afiadas. Isto poderia ser uma ferramenta ‘pontuda’ pré-histórica, usada para plantar sementes.

(ibid., p. 56)

(54) 5. O fato de Caim ser originalmente um fazendeiro estaria de acordo com sua existência no mito como a figura de um Rei Sol/Deus Agonizante, assim como o personagem de Dumuzi/Tammuz no mito de Inanna/Ishtar.

(ibid., p. 56)

Em (52) temos um excerto que atribui ao mito de Caim (e portanto à Bíblia) um sentido alegórico cuja contrapartida “verídica” é preenchida por uma narrativa de ares antropológicos. Em (53), trata-se da observação de Aristotle sobre um termo que lhe teria causado certa dificuldade de tradução¹⁵². Enfim, em (54), um comentário no qual o sentido da narrativa bíblica é mais uma vez retirado ao registro pastoral e lançado sobre a superfície em que sua verdade emerge de um procedimento de mitologia comparada – similar, aliás, ao que víamos em *Arkanun* e seus congêneres.

Assim é que os *role-playing games* parecem ter chegado a um ponto crítico – por um lado, enveredando por temas particularmente polêmicos e colocando seu leitor aos poucos na posição de iconoclasta; por outro lado, assumindo cada vez mais intensamente suas vocações literárias, seus modelos eruditos, sua “vontade de verdade” universitária. Quando ocorresse o assassinato de Ouro Preto, em 2001, e o *Livro de Nod* fosse encontrado entre os pertences de um dos acusados, estariam ali todos os elementos necessários para construir uma interpretação satânica do crime. Mas no mesmo livro em que nos deparamos com um Caim amaldiçoado e um Aristotle que nos ensina a olhar com suspeita para o texto bíblico, encontramos também uma série de elementos do discurso escolar que constituem parte da linhagem dos RPGs. Eles estão dispersos, menos visíveis que os temas blasfemos da criação vampírica, em condição de existência metonímica – os *role-playing games* de meta escolar talvez mostrem justamente uma tentativa de realizar essa metonímia, escrevendo um todo onde se leu uma parte.

Isso significa que o temor sagrado pelos RPGs e o discurso de escolarização devem provir de um mesmo ponto, porque aquela postura que se passou a ver como afrontosa aos valores cristãos é, em certa medida, o próprio resultado de uma secularização acadêmica dos segredos da religião cristã. O vínculo causal mais evidente entre esses dois entendimentos, no entanto, encontra-se invertido pelo fato de a série *MiniGURPS* ter inaugurado o filão dos

¹⁵² Uma analogia inevitável: enquanto o texto fala das dificuldades de traduzir uma palavra suméria que não encontra correspondente em inglês (não sabemos se com alguma base verídica), os próprios livros de RPG apresentam diversos casos semelhantes quando se trata de traduzi-los do inglês para o português. Já comentei em algum ponto os embaraços do termo *masquerade*, presente no título de *Vampiro*, e há pouco vimos uma série de termos em inglês ocorrendo nos livros brasileiros da série *Arkanun*. Apesar da disposição de “Aristotle” em discutir suas escolhas sobre textos que sequer existem, não há qualquer nota semelhante em livros de RPG que existem. Isto talvez ajude a ilustrar como o processo comparece à guisa de imagem do processo e não como processo, demarcando essa zona de passagem entre o simbólico e o imaginário.

livros paradidáticos dois anos *antes* do crime de Ouro Preto. Esta passagem do percurso dos RPGs deve ilustrar, então, um aspecto característico de toda história que seja especificamente uma história da leitura – pois não seria de grande serviço supor que uma coisa e outra tenham surgido espontaneamente. Não é o *fato* do crime o que fará se escrever a novidade de um RPG escolar como resposta imediata e calculada – antes, o crime se depositará gentilmente como um grão-a-mais sobre o monte, fazendo ler o que já estava escrito desde antes. É a esse escrito-ainda-não-lido que se pode atribuir uma espécie de resposta antecipada que se encarna na série *MiniGURPS*, de modo que a história das discontinuidades da leitura será a história das operações de “transliteração” que, apoiadas no cordão da oportunidade, reinscrevem fragmentos de um discurso em outro.

A partir deste ponto, *grosso modo*, passarão a existir pelo menos três grandes castas de livros de RPG – aqueles que pendem na balança da justiça, aqueles que procuram conquistar o professor e uma grande maioria que ainda permanece discretamente ao lado do debate. Repartem-se os caminhos entre a bíblia satânica e o livro escolar, mas o RPG-*hobby* em momento algum desaparece. É possível, porém, que sua continuidade tenha se condicionado a um pequeno reajuste. O uso de um jargão repleto de termos em inglês, as remissões a um discurso de “relevância” histórico, mitológico ou literário e mesmo a fantasia místico-religiosa são todas, à sua maneira, formas de fechar um círculo de saberes, estreitando os laços que unem estes leitores em torno do livro. Cada vez mais, ser um *role-playing gamer* vai se condicionando a um saber-ler bastante nítido que requer encontrar o caminho de uma entendimento comum no meio de uma tempestade de signos em revolta. Talvez não seja completamente à toa que, em 2001, a terceira edição de *Dungeons&Dragons* aparece com um projeto gráfico que reforça o motivo do RPG como saber hermético. Esse movimento aparentemente se inverte com o surgimento de *MiniGURPS*, que não é esotérico, mas exotérico: os livros convidam o leitor a entrar suavemente. Curiosa manobra, contudo: ao abrir os braços para acolher esse mundo exterior ela apenas garante a preservação dos segredos que deixa de confessar em prol dos seus assuntos mais “sérios”.

V.2.6 Os *role-playing games* paradidáticos: *MiniGURPS*, *Curumatara*

O mesmo ano em que *Demônios* sai pela editora Daemon é o ano em que a Devir lança a primeira leva de títulos da série *MiniGURPS*: um livro de regras básicas e quatro livros de “cenário”: *As Cruzadas*, *Entradas e Bandeiras*, *O Quilombo dos Palmares* e *O*

Descobrimento do Brasil. A orientação é desde o início bastante definida: reaparece a busca pelos temas históricos e, com especial ênfase, pela História do Brasil. Os títulos subsequentes seguirão o mesmo caminho, mantendo-se fiéis à nuance escolar com que os primeiros volumes fizeram sua abordagem – *No Coração dos Deuses* retoma o mote das peripécias pelo Brasil colônia sob a forma de uma aventura-solo e *O Resgate de “Retirantes”* tem um enredo contemporâneo sobre o roubo de um quadro de Portinari. Embora não pertença à coleção, *Curumatara*, lançado em 2006 pela mesma editora, dá prosseguimento a essa tendência com um enredo que trata da recondução de um curupira de volta à sua floresta. Isto de fato parece estar se consolidando como uma escolha definitiva sobre as possibilidades de aproveitamento do jogo em contextos de ensino e se repete em uma série de trabalhos dos quais temos notícia através das comunidades de jogadores na *internet*. Assim, por exemplo, um pesquisador descreve um jogo elaborado em conjunto com alunos do Ensino Médio:

(55) [O jogador] viverá num engenho de açúcar no Brasil colônia, em que o senhor de engenho decide tudo e mora com sua família na casa grande com comida farta, quartos confortáveis e uma vida calma (*contexto I*), enquanto os escravos, trazidos de navio da África, trabalham o dia todo na lavoura, são maltratados e ficam na senzala, onde dormem misturados uns aos outros e recebem uma comida fraca em nutrientes e pouco variada (*contexto II*).

(Aguiar, 2003¹⁵³)

A esta altura é razoavelmente seguro afirmar que o projeto de *MiniGURPS* não é inovador: trata-se de pôr em circulação uma série de livros de apoio ao professor, que podem ser utilizados como material paradidático. Esse projeto estava esboçado desde 1992, com *O Desafio dos Bandeirantes*. A ruptura que se opera, dessa forma, não reside tanto na escolha de uma temática aproveitável como “conteúdo” escolar quanto na *maneira* como essa temática será tratada. Veremos que a própria forma do impresso terá de mudar a fim de servir como “suporte” de um discurso que se redefine em relação às experiências anteriores, delineando um pleito pela escolarização distinto de todos os modos como a escola já estava presente no RPG desde o início.

O projeto de *MiniGURPS* e *Curumatara* é o de uma escolarização do jogo, mas é também de uma simplificação e, talvez de maneira menos explícita, de uma infantilização que inverte o discurso maiorizante de *Vampiro* e *Arkanun*. Nesse sentido, escolarizar os *role-playing games* se inscreve num movimento mais amplo de *difusão*: o produto que já havia

¹⁵³ No artigo *O doce inferno da multirramificação* – ver **Apêndice C**.

escapado ao gueto *nerd*, conquistado o público “adulto” e feminino, agora avança sobre o terreno dos livros infantis, juvenis e escolares, reocupando o espaço que os jogos de tabuleiro falharam em preencher. É evidente que cada passo desses é dado às custas de um deslocamento tal que os leitores não tardam em se reconhecer num terreno diferente, e é provável que o mesmo aconteça em relação aos jogadores de *MiniGURPS* ou *Curumatara* – que no geral parecem não ser os mesmos dos grandes *GURPS* e *Dungeons&Dragons*.

Mas vejamos de que maneira esses livros introduzem novidades que começam a apontar na direção do infantil e do simples.

1. *Infantilização*. A mais recente obra de tons didáticos publicada no país traz o tom infantil embutido no seu título:

- (56) Ouvimos dizer que Curumatara significa ‘menino viajante’ na língua tupi.
(Zanini e Zanchetta, sem pág.)

A afirmação acima encontra-se na contracapa do encarte que acompanha o livro. Trata-se de uma história sobre crianças para crianças. Essa orientação é reforçada pelo tamanho do livro e pelo tom do texto, que desde o início se dirige ao leitor simulando um diálogo informal. O lugar em que isso se torna mais evidente talvez seja num exemplo de ficha de personagem preenchida que encontramos dentro do mesmo encarte (**figura V-2a**). Ali podemos ler, ao topo, “Ficha Pessoal do Fê”, cuja nota íntima sugere a forma como um adulto poderia dirigir-se a uma criança. O apelido, de fato, remete a uma cena de diálogo anterior, da qual participavam duas outras personagens designadas como “Jú” e “Déia”. A seguir, o espaço reservado à notação da idade do jogador está preenchido com “11 anos” e, em relação à sua compleição física, lemos “Tenho 1,30 de altura e peso 39 quilos”. O espaço reservado ao “retrato” está preenchido por um desenho que, podemos supor, representa uma expectativa do que “Fê”, aos 11 anos, seria capaz de fazer com uma caneta nas mãos.

Esse direcionamento também estava sugerido no título da série *MiniGURPS*. É verdade que o *mini* deve referir-se antes de tudo ao tamanho dos livros, mas em algum momento ele haverá de implicar também o leitor a que se dirige: livros pequenos para leitores pequenos. Veremos então que o livro *Regras Básicas...* traz logo ao início um pequeno texto com o qual busca fornecer um exemplo do que seria uma aventura de RPG. O recurso é bastante comum, mas aqui ele ganha um tom peculiar:

(57) Suponhamos que nossa história tem três personagens: Horácio, Prático e Heitor. (...) No início da história nossos três personagens, que são irmãos, estão pensando em construir uma casa para si. No entanto, em um certo ponto da história aparecerá um personagem novo, o Lobo Mau, que tem a intenção de devorar os três irmãos.

(Jackson e Reis, 1999: 3)

O caminho aberto por esse exemplo será constantemente reforçado na maneira como os livros da série apresentam definições do que é um RPG. Ainda em *Regras Básicas...*, na mesma seção de onde retiramos o excerto acima, encontraremos a seguinte explicação:

(58) RPG é a abreviação da expressão inglesa: Roleplaying Game, que já foi traduzida de várias formas em nossa língua, dentre as quais, uma das mais populares é *Jogo de Interpretação*. Apesar dessa tradução e de ser comum ouvir a expressão “Vamos jogar RPG!”, o RPG não é exatamente um jogo. Ele é uma **brincadeira** de contar histórias.

(idem, negrito meu)

Uma das características deste discurso que visa construir a aceitabilidade do *role-playing game* como atividade escolar será a negação do seu caráter de jogo, introduzido aqui como uma ressalva ao próprio nome da atividade. Em (58) a definição é “corrigida” pelo termo “brincadeira”; no parágrafo seguinte o RPG será comparado às narrativas orais:

(59) A principal diferença que existe entre o contar histórias tradicional e o RPG é que no primeiro caso o narrador conta uma história que ele já conhece e praticamente nunca altera (...). Num RPG, por outro lado, cada um dos ouvintes representa um personagem que faz parte da história que está sendo contada pelo narrador e interfere no seu desenvolvimento (...)

(idem)

Também *Curumatara* se iniciará com uma explicação ao leitor em que o RPG é comparado às histórias infantis. O eixo da comparação reside numa espécie de “metatexto” que ilumina uma célebre fórmula inicial.

(60) Epa! Tem alguma coisa errada aqui! A história começou direitinho, com ‘era uma vez’ e tudo o mais, porém está faltando o personagem!

(Zanini e Zanchetta, 2006: 7)

Em outro momento, com *Vampiro*, vimos que também se tentou redefinir o RPG deslocando o sentido de *role-playing*, isto é, “interpretação de papéis”, para mais perto de

suas denotações teatrais e literárias. Aqui, do mesmo modo, procura-se remeter o RPG ao registro literário, mas particularmente à contação de histórias infantis – que, diga-se de passagem, já é uma atividade amplamente aceita pela escola. É verdade que essa equiparação se dá pelo levantamento de diferenças entre uma coisa e outra, mas é preciso reconhecer que o argumento seria mais frágil se prosseguisse pela via inversa – primeiro, porque o próprio fato de duas coisas serem comparáveis já basta para associá-las, mas sobretudo porque a enumeração de diferenças permite lançar ao silêncio justamente o ponto sobre o qual se visa convencer o leitor: as semelhanças, que, não tendo sido ditas, também não podem ser negadas. O argumento da similaridade com as histórias orais ainda é reiterado pelo uso dos termos “ouvinte”, “narrador” e “atividade” para se referir ao que normalmente se chamaria de jogadores, mestre e jogo – reaproveitando o mesmo recurso que *Vampiro* havia proposto com a sua nomenclatura particular¹⁵⁴.

Os demais livros da série lançados em 1999 obedecem a uma formatação semelhante. *Entradas e Bandeiras* e *O Quilombo dos Palmares* trazem, nas páginas 6 e 7, um mesmo texto introdutório, do qual consta um item chamado “O que é RPG?” que assim se inicia:

(61) O RPG (Role Playing Game) é um jogo de criar e contar histórias, onde cada ouvinte faz o papel de um dos personagens principais. Um dos jogadores será o Mestre do Jogo (GM), que é o narrador da história e o juiz da partida.

(Ricon, 1999b, 1999c: 6)

Esses livros também trazem uma asserção semelhante em relação a qual seria o objetivo do jogo:

(62) No RPG não existem vencedores nem perdedores. O objetivo principal é a diversão.

(id., 1999b, 1999c: 6)

Embora esses enunciados de alguma maneira retomem o que já estava dito na primeira edição de *GURPS*, lançada em 1991, o surgimento de um quinto livro em 2003 permitirá ressignificar o termo “diversão” que ocorre em (62) de forma a recuperarmos a maneira como o discurso se reorganiza em torno do signo da escola. *O Resgate de “Retirantes”* traz uma introdução diferente da dos seus predecessores. Primeiramente, a metade superior da página à

¹⁵⁴ É notável, aliás, que a escolha do termo “atividade” reforça muito a associação à escola, visto que a palavra parece estar inscrita num jargão profissional em que já designa genericamente todo trabalho do aluno sob a supervisão do professor.

esquerda, que nos volumes anteriores trazia reproduções de gravuras relacionadas ao tema do jogo, mostra agora três crianças pequenas sentadas no chão, brincando com um quebra-cabeças¹⁵⁵. Esta imagem parece condizente com o tom do texto, que, diferentemente dos demais volumes, busca aproximar-se da oralidade informal com que muitos textos se dirigem ao público infantil. O título que abre a seção é “Bem vindo, amigo leitor!”; na sequência, os subtítulos são “O que é RPG?”, “Mas o que faz esse tal de Mestre?”, “E quem é o Mestre?” e “Como os outros jogadores participam da brincadeira?”. Há, portanto, mais divisões do que nos textos dos demais volumes da série (que trazem apenas três tópicos – “O que é RPG?”, “Qual o objetivo do jogo?” e “Como usar este livro”¹⁵⁶). O uso do vocativo “amigo leitor” funciona como uma espécie de saudação que recompõe o início de um texto de estrutura “conversacional”; os tópicos em forma de pergunta dão alguma continuidade a esse diálogo simulado e, juntamente com a inserção de “*esse tal de Mestre*”, antecipam um provável estranhamento do leitor.

O Resgate... traz duas novas definições para os *roleplaying games*:

(63) Você acaba de adquirir uma forma interativa de ficção.

(Lourenço, 2003: 4)

(64) RPG, ou Role-Playing Game, é geralmente traduzido como brincadeira de interpretação.

(id., ibid.)

A mudança mais significativa talvez seja a tradução de *game* como “brincadeira” em vez de “jogo” – no mesmo texto veremos “Para *brincar* de RPG...” (ibid., p. 4). Em face da dissociação entre RPG e jogo que já se iniciara com os primeiros volumes da série, esse direcionamento talvez indique o retorno da componente hedônica em um novo registro: não se trata mais de um passatempo *nerd*, nem de um jogo para “mentes maduras”, mas de uma “brincadeira” ou “atividade” – dois termos que nos colocam na perspectiva de certas pedagogias da infância ou simplesmente em contato com um falar da escola em que essas palavras são de uso corriqueiro. A “diversão” evocada pela série *MiniGURPS*, nesse sentido, não é mais aquela que se reputava aos primeiros jogadores de *GURPS*, no início dos anos 1990, nem aquela que faz fronteira com os excessos da juventude, mas a diversão investigativa das crianças em desenvolvimento – uma diversão já observada e medida na

¹⁵⁵ Ver **figura II-7c**.

¹⁵⁶ Em *As Cruzadas*, a interrogação dos dois primeiros itens é substituída por uma afirmação: “O que é RPG” e “O objetivo do jogo”.

escala dos seus benefícios, espécie de diversão-trabalho cujo honorário é o desenvolvimento das características pelas quais a criança será mais tarde prezada pelo olhar da escola.

(65) Apesar de cada aventura ter um objetivo específico e distinto (...), o grande objetivo do RPG é divertir-se por meio da criação e do desenvolvimento de histórias interativas. Não há vencedores, nem perdedores, pois o RPG instiga os participantes a trabalharem em grupo, cooperando uns com os outros de modo a alcançarem o objetivo da aventura. Incentiva a criatividade e a participação de todos no processo de construção de transformação do mundo, motiva o espírito crítico e melhora a capacidade de argumentação das pessoas que costumam praticá-lo.

(ibid., p. 5)

Está configurada assim a introdução de uma das premissas para o pleito de escolarização do RPG: o fato de que, contra uma escola supostamente ineficaz, haveria formas de aprender *divertidas*. A solidez desse argumento talvez se ancore no fato de que o RPG sempre foi pensado como uma forma de diversão, mas escapa a esse postulado o fato de que não é mais da mesma diversão que se fala.

Há ainda outro problema que concerne à definição do RPG.

(66) Representar? Como assim? Como os atores no teatro ou numa novela?

Não. Na verdade, Mestre e jogadores sentam-se ao redor de uma mesa e passam a contar a história em conjunto. Ninguém sai por aí falando e fazendo coisas estranhas.

(Lourenço, 2003: 5)

O fato de esse texto ser posterior ao caso de Ouro Preto talvez nos permita compreender “coisas estranhas” como uma remissão ao assassinato de Aline Soares e a tudo o que se falou sobre *role-playing games* por aquela ocasião. Também nos permite continuar montando a cena de leitura imbricada neste discurso, já que o trecho acima provavelmente se dirige a um adulto que figura como responsável por selecionar a leitura de crianças – talvez um professor ou um pai. Enfim, do mesmo modo como ocorre com o termo “diversão”, é preciso fixar novo sentido ao termo “representar”, que não pode mais associar-se ao teatralismo de *Vampiro* depois que se aventou a possibilidade de isso ter levado alguns jogadores a um fatal indiscernimento. *O Resgate...*, sob essa luz, é uma resposta à apresentação do livro de RPG como objeto satânico, passível de proibição: contra esses receios, sua proposta é inscrever o *role-playing game* no registro das atividades educativas, e sobretudo remetê-lo a um universo infantil de pureza e descoberta.

2. *Simplificação*. Por outro lado, os RPGs de tom escolar trazem uma série de elementos que os assemelham aos *kits* de *FirstQuest* e evidenciam uma nova forma de direcionar-se ao iniciante. Isso fica claro com uma série de cuidados que os livros dispensam para a introdução do leitor: todos eles trazem, como acabamos de ver, uma seção inicial em que buscam definir o que é RPG e instruir sobre como usar o livro (67). Os livros *MiniGURPS* apresentam ainda, numa coluna lateral, informações sobre a coleção (68), sobre o sistema *GURPS* (69) e sobre os autores (70), além de números de telefone e fax, endereço e e-mail para suporte ao jogador (71).

(67) O momento de escolher sua próxima ação também é a hora de mudar de cena. Tome cuidado: terminar de ler a Cena 1 não quer dizer que você tem de ler a Cena 2 logo em seguida. (...)

(Zanini e Zanchetta, 2006: 8)

(68) A série *mini GURPS* se divide em dois tipos de livros: os **Livros de Cenário** e o **Livro de Regras**.

Os **Livros de Cenário** (como este) trazem aventuras e personagens já prontos (...).

Já o **Livro de Regras**, traz as regras para você criar qualquer personagem que quiser, em qualquer cenário que puder imaginar. (...)

(Ricon, 1999d: 7)

(69) **GURPS** é um sistema de RPG, um conjunto de regras para você criar personagens e aventuras em qualquer época, em qualquer ambiente. (...)

(id., ibid.)

(70) Luiz Eduardo Ricon é autor de **O Desafio dos Bandeirantes**. Depois de um caminho tortuoso pelo mundo do RPG, ele veio aportar na Devir, onde trabalha na edição dos livros em português. (...)

(id., ibid.)

(71) Se você tiver alguma dúvida sobre as regras de *mini GURPS* ou se quiser mais informações sobre esse ou outros RPGs, entre em contato com a gente: (...)

(id., ibid.)

Os três “livros de cenário” da série *MiniGURPS* – *Entradas...*, *O Quilombo...* e *Descobrimento...* – trazem um pequeno “roteiro” de uso dividido em cinco partes: “as regras básicas”, “a aventura-solo”, “criando um personagem”, “o cenário” e “o mestre”. Esse esquema aparece um pouco modificado em *As Cruzadas*, e não consta em *O Resgate...*

Naqueles três primeiros títulos e neste último encontramos também uma explicação das “três regras básicas de GURPS” que ocupa uma ou duas páginas – sua reprodução em cada volume da série sugere que a possibilidade de compra avulsa tenha sido levada em conta. *Curumatará*, enfim, praticamente não tem regras, mas apenas uma introdução de cinco páginas em que se explica como ler o livro e preencher uma ficha de personagem em que apenas três campos serão, de fato, utilizados durante a leitura: “acontecimentos”, “mochila” e “características”.

A organização dos livros da maneira como está exposta nos seus roteiros de leitura sugere um percurso marcadamente didático. Três títulos da série *MiniGURPS* iniciam-se com uma aventura-solo cuja função parece ser ao mesmo tempo introduzir o leitor à lógica do RPG, mostrar-lhe um modelo de enredo e algumas pinceladas do cenário proposto pelo livro, e ainda permitir-lhe verificar sua própria compreensão das “três regras básicas” depositadas logo antes. Assim, por exemplo, a aventura introdutória de *O Quilombo...* inicia-se num engenho de açúcar, quando uma escrava pede para que a personagem do jogador leve um pouco de água a um companheiro castigado no pelourinho.

(72) Quando você concorda em ajudar, o rosto da mulher se ilumina de alegria e ela fica ainda mais bonita. (...)

Agora, você precisa chegar até o tronco, tomando muito cuidado para não ser visto.

Faça um Teste de Furtividade.

Jogue três dados. Se o resultado for menor ou igual ao Nível de Habilidade (NH) de Furtividade do seu personagem (que é igual a 14), você obteve sucesso.

Obs.: Caso seu personagem não possua a Perícia Furtividade, use o valor de DX-5 ou IQ-5 (o que for maior).

(Ricon, 1999c: 14)

Como se vê, o texto demanda a aplicação de uma regra (“faça um Teste de Furtividade”) e explica como proceder, fornecendo inclusive um valor pré-estabelecido para a *perícia* em questão. O trecho instrucional aparece bastante destacado da narrativa propriamente dita, anunciado pelo tópico em negrito, sem recuo de parágrafo, e impresso inteiramente em itálico. Os termos que se referem a conceitos específicos do sistema de regras, e que portanto precisam ser recuperados em algum ponto anterior do texto (na página sobre as “três regras básicas”) ou mesmo em outro livro (o volume *Regras Básicas...*) aparecem grafados com iniciais maiúsculas, o que certamente ajuda a destacá-los como palavras que não comparecem em seu sentido ordinário mas remetem a um uso codificado.

Ademais, as situações trazidas pelo enredo vão introduzindo uma a uma diversas formas de aplicação da regra: da próxima vez, será pedido um *teste de furtividade* com um modificador negativo, depois um *teste de visão* e assim por diante.

Esse recurso de instrução ao leitor reaparecerá em *Curumatara*, mas se em *MiniGURPS* ele ainda serve a uma didática da regra, aqui ele estará voltado ao ensino de outra coisa que não os próprios modos de jogar *role-playing game*. Assim, por exemplo, ao chegar à cena 195 leremos o seguinte:

(73) Marta Carolina, a menina de rabo de cavalo, não consegue agüentar de tanta curiosidade e pergunta:

– O que é que seu pai tem, Rafael?

– O doutor disse que é barriga d’água.

Marta Carolina faz um ‘ah’ como se tivesse entendido tudo, mas depois cutuca você e pergunta bem baixinho:

– O que é barriga d’água?

Você explica o que é barriga d’água? Vá para a cena 217.

Você não sabe explicar o que é barriga d’água e resolve perguntar ao Rafael? Vá para a cena 27.

Você não sabe explicar o que é barriga d’água e resolve perguntar para outra pessoa? Vá para a cena 14.

(Zanini e Zanchetta, 2006: 140)

As cenas 27 e 14 contêm as explicações prometidas. Eis uma delas:

(74) 14. – Mas o que é barriga d’água?

– É uma doença causada por um verme chamado esquistossomo – responde Luciana. – (...) A barriga fica inchada desse jeito porque os vermes provocam feridas no fígado e no baço, levando a uma inflamação e ao acúmulo de líquido. É por isso que um dos nomes da doença é ‘barriga d’água’. Também é conhecida como xistosa ou esquistossomose.

(ibid., p. 24)

Uma das inovações formais de *Curumatara* reside no que encontraremos na cena 217, se ao invés de perguntarmos às outras personagens sobre a doença decidirmos explicá-lo por conta própria a Marta Carolina. O livro traz trechos em que há linhas em branco para o leitor preencher escrevendo as “falas” da sua personagem. No caso em questão leremos o seguinte:

(75) 217. – Ora, Marta Carolina, barriga d’água é uma doença causada por um verme chamado

_____. Ela tem esse nome porque _____

_____. (...).

(ibid., p. 156)

Como se nota, as lacunas no texto podem ser preenchidas com uma paráfrase ou cópia do texto das cenas 14 ou 27, conforme o leitor escolha, e ainda, talvez, com o auxílio da figura que vemos na página 141, representando esquematicamente o ciclo de vida do esquistossomo (**figura V-2b**). Haverá outros exercícios semelhantes ao longo do livro, falando sobre frações, mapas, meios de transporte e outros temas tipicamente integrantes do currículo escolar. O recurso utilizado para garantir a formação do jogador, sobretudo nos momentos em que o próprio sucesso comercial das grandes marcas de RPG provavelmente dependia disso, mostra-se assim um instrumento viável para o projeto de escolarização, contudo essencialmente deslocado – pois o seu trabalho didático já não visa formar jogadores de RPG.

Parece então que o formato aventura-solo vem preenchendo um nicho bastante distinto entre os *role-playing games*. Ele já compareceu antes sob a bandeira da leitura para novatos e disso talvez se possa concluir que é uma das formas privilegiadas do *simples*, constituindo (ao lado dos livretos ao estilo *FirstQuest* ou *Regras Básicas...*) uma modalidade fronteira que pulula onde quer que haja um leitor por conquistar. Tratam-se quase sempre de impressos veiculados na forma de *kits* ou séries colecionáveis, conjuntos abertos de itens pouco custosos que podem ser adquiridos em avulso ou combinados uns aos outros. A experiência com esse tipo de material talvez seja justamente uma das maneiras como um discurso traça suas próprias bordas, concedendo ao leitor dúvidas e estranhamentos (“esse tal de mestre”) que começam a concretar as bases do segredo que será laço de uma comunidade de leitores.

Uma coisa, porém, vem ocorrendo de maneira distinta com os livros simples que se direcionam a temas escolares. É que nas outras ocasiões víamos aventuras-solo e livros de regras simplificadas surgirem claramente como prelúdio de alguma outra coisa – a série *Aventuras Fantásticas* logo caminhou para sua versão “avançada”, com livros de regras para o jogo de mesa, e a coleção *Você é o Herói* visava apresentar um “caminho suave” para os grandes livros de *Advanced Dungeons&Dragons*. Com os livros que executam a guinada para a escola não há um direcionamento teleológico: ainda que se pense que a série *MiniGURPS* visa a captação de futuros jogadores de *GURPS* – o que certamente não está fora de questão – há entre os títulos *Mini* e os suplementos da série principal uma descontinuidade sem

equivalente nos casos anteriores. O formato simples, que do ponto de vista do *role-playing gamer* deve corresponder ao primeiro passo do iniciante, é o formato que vem se consagrando como ponto final do RPG para a escola. Nesse passo, parece difícil que venha a surgir outro grande livro voltado para os temas escolares como foi *O Desafio dos Bandeirantes*.

Dessa maneira vai se estabelecendo uma fronteira dentro da fronteira: o livro que se dirige ao professor ou ao aluno não parece ter outro projeto que o de mantê-lo na constante condição de novato. Isto não deixa de ser uma forma de manter aberto o espaço para os serviços de amparo e suporte, de modo que o *role-playing gamer* terá uma posição garantida como conselheiro de um professor a quem a única rota de especialização oferecida é exatamente o caminho dos grandes manuais que recusaram os temas acadêmicos e se mantêm fiéis à sua linhagem dracônico-vampiresca. De certa forma, esta situação talvez não seja nova: a transposição do *role-playing game* para a condição de ajuda ao docente talvez só seja possível na medida em que já fosse delegado ao professor o papel de consumidor rotativo de materiais com a promessa de uma solução para a escola.

V.3 O satânico e o secular

1. *Três exemplos de leitura com a regra.* Enquanto a publicação de livros de teor escolar segue seu próprio ritmo, o mundo dos jogos convencionais caminha num passo mais acelerado. Pouco depois dos primeiros lançamentos da série *MiniGURPS*, surge a terceira edição de *Dungeons&Dragons*, agora pela Devir Livraria, e com isso a liberação do seu sistema de regras, o *D20 System*, como licença aberta. É um retorno ao sonho universalista de *GURPS*, a utopia de uma biblioteca para conter todas as histórias de Babel. Mas é, também, uma forma de encorajar a compra seqüencial de itens relacionados uns aos outros – pois se a liberação dos *royalties* vai estimular o surgimento de muitos livros, o seu usufruto ficará condicionado à compra de *Dungeons&Dragons*. Com isso vai se operando um movimento de expansão constricta em que o alargamento progressivo das escolhas disponíveis para o leitor o faz retornar sempre às mesmas leituras.

A liberação do *D20 System* não vai de fato inaugurar uma nova era dos *role-playing games*, mas vai pôr a nu as engrenagens de um discurso muito produtivo que opera a partir de um princípio fixo. Isso vai mostrar o quanto o RPGista está receptivo a incorporar novos signos por meio das suas “pilhagens”, mas também o quanto esses signos vão se incorporando

a um mesmo esquema. Em certa medida, é o fato de impor uma funcionalidade semelhante ao que quer que se introduza no jogo o que garante a própria receptividade do *role-playing gamer*, e isto talvez explique como os temas escolares primeiramente surgiram neste universo. Antes de chegar ao assunto da escolarização, no entanto, vejamos três exemplos em que um jogador de RPG se apropria de outros textos.

a. A lógica da comparação de grandezas. O primeiro exemplo vem do proscrito livro *Demônios: a Divina Comédia*, pelo qual já fizemos uma rápida passagem. Sabemos que neste livro o autor descreve um cenário de RPG livremente inspirado pelo poema de Dante; sabemos também que, apesar do título escolher como farol o nome do poeta, há inúmeros outros textos cuja presença se avoluma em alusões à mitologia antiga, à Bíblia e a doutrinas esotéricas como a Cabala e o Tarot. Em alguns momentos, *Demônios* chega a parafrasear com bastante cuidado suas presumíveis fontes pesquisadas, oferecendo explicações minuciosas sobre figuras mitológicas e históricas. Nessas passagens o livro presta testemunho de uma maneira de ler e escrever bastante fiel aos princípios de veracidade e relevância do conhecimento escolar. Mas há passagens em que uma leitura diferente se faz sentir sob o tecido dos empréstimos eruditos, como que retirando deles alguns fragmentos para os inscrever num texto *outro* que não é mais o da enciclopédia ou da Escritura. Abaixo estão elencados alguns desses trechos, com expressões cruciais destacadas em negrito:

(76) Com o tempo, Tiamat passou a comandar **27 legiões infernais**, compostas de demônios que se assemelham a dragões, e que **treinam** nos penhascos próximos.

(Del Debbio e Botrel, 1999: 12)

(77) Lúcifer, Lucibel ou Lightbringer, o Portador da Luz, foi o primeiro e mais poderoso de todos os anjos, **segundo em poder somente para Deus**, e governou a Cidade de Prata durante mais de dois milênios.

(ibid., p. 24)

(78) Chegando ao fosso, Baalzebub percebeu que sua nova forma corrompida possuía mais poder do que poderia imaginar, **perdendo apenas para Lúcifer e Satan**.

(ibid., p. 27)

(79) Por muito tempo, Mithras e Christos **disputaram** a hegemonia da religião em Roma, **com a vitória de Christos no século III**. Como **troféu** da vitória, a Igreja Católica usurpou a data de nascimento de Mithras (25 de Dezembro), assumindo-a como sendo o nascimento de Jesus na Terra.

(ibid., p. 28)

(80) As bombas de hidrogênio que arrasaram Hiroshima e Nagasaki provaram-se **suficientes para extinguir os mais poderosos anjos de Paradísia e os mais poderosos demônios de Infernun.**

(ibid., p. 35)

Nesses fragmentos, a descrição dantesca do Inferno acomoda alguns elementos estranhos: “treinam” (76), “segundo em poder..” (77), “perdendo apenas para” (78), “com a vitória de...” (79), “os mais poderosos...” (80). O desenvolvimento de um texto que até então parecia pautado no princípio alegórico de repente mostra uma preocupação militar inusitada. Expressões como as que estão destacadas acima, com efeito, remetem logo ao campo dos assuntos bélicos, inserindo até mesmo a figura do Cristo em um inusitado *mano a mano* (79), de maneira que se poderia inferir uma certa preferência do RPGista pelos temas do combate e da violência. Mas os termos em negrito também apontam para um campo menos turbulento que é o das simples *operações de comparação*, e de fato veremos que o que se faz nesse texto não é mais do que pôr em relação de grandeza elementos retirados de outras leituras.

Este aspecto é uma espécie de “grão-a-mais” que excede o imaginário dantesco, enciclopédico ou bíblico de tal maneira que não poderíamos supor senão que provém de outro lugar. Todo esse universo de textos que forma o pano de fundo de *Demônios* é lido de uma forma tal que em algum momento parece ser preciso distribuir certos significantes (“demônios”, “anjos” etc.) numa hierarquia militar. Este é, de fato, o pedágio da transformação de um texto em um jogo, e talvez o intervalo intransponível entre as estratégias do *role-playing gamer* e outras formas de conhecer textos desejadas na escola. É que, ao lado de sua vocação narrativa, o RPG é um jogo fundamentalmente pautado em operações do tipo $X > Y$, $X = Y$ ou $X < Y$. As regras de qualquer jogo desse tipo farão sempre duas coisas: dispor grandezas em séries hierarquizadas e descrever seqüências de operações (geralmente matemáticas, envolvendo lances de dados) cujo resultado pode ser considerado uma demonstração legítima de sua comparação. Nos termos “Tiamat”, “Lúcifer”, “Christos” e “Mithras” deve mesmo haver a suposição de um conjunto de valores como os que se anotam na planilha de personagem, e que um jogador habituado saberia “traduzir” rapidamente em relações de supremacia bélica assim como qualquer jogador de cartas é capaz de calcular as próprias chances conforme a mão que tenha.

Será então um princípio importante que um texto só emprestará seus encantos a um jogo de RPG se nele puderem ser localizados elementos cuja transposição para essa matemática de comparações seja viável. Isto é o que se logrou fazer com *O Senhor dos Anéis*,

com os textos de História que embasaram *O Desafio dos Bandeirantes* e com as passagens mitológicas em que se assenta *Demônios: a Divina Comédia*. Também nos manuscritos de jogadores encontraremos vestígios de um trabalho no qual fica evidente a importância de efetivar esses protocolos de comparação de grandezas na construção de um texto de RPG. O material do jogador J1 nos será particularmente farto nesse quesito.

b. *Reescrituras da regra*. J1 é um escritor extremamente prolífico e, ao que tudo indica, um intenso leitor de si mesmo. Em seu material há vestígios de textos que foram completamente apagados e reescritos, e raros são os que não contêm um grande número de borrões ou notas escritas pelas bordas da página. Como a maioria de suas anotações está feita a lápis, em vários casos foi possível recuperar os palimpsestos e comparar diferentes versões das mesmas passagens.

A **figura V-3** mostra um texto em que J1 descreve parte das regras de um jogo que criou. Nesse jogo, um dos jogadores assume o papel de “feiticeiro” e os demais fazem as vezes de “heróis” que têm como objetivo pilhar as riquezas do primeiro. O modelo, ao que tudo indica, é inspirado em *Hero Quest*. O jogador-feiticeiro inicia o jogo desenhando um labirinto e preenchendo-o com armadilhas, monstros e tesouros. Os demais, jogando um contra o outro, conduzem suas personagens através do labirinto, que funciona como um tabuleiro, e tentam encontrar a saída ou recolher os tesouros antes dos demais. J1 escreveu uma série de textos explicando as regras para montar o labirinto, fazendo listas de itens e monstros à disposição do “feiticeiro” e detalhando suas características. O texto abaixo trata de um ponto específico:

Figura V-3 (transcrição a)

- 1 Armadilhas
- 2
- 3 SALA DO JOGO DE DADOS - o jogador pode entrar no jogo de dados, sair ou atacar.
- 4 O jogo é assim: aposte 1 a 10 moedas; jogue os dados, e o Feiticeiro joga pelo Velho; se o jogador
[ganhar, recebe
- 5 a aposta dobrada; se o jogador perder, perde a aposta; se o jogador desistir do jogo depois de uma
[vitória, ganha
- 6 2 pontos de SORTE. O jogador pode trapacear no jogo, testando a Sorte. Se tiver Sorte, o Velho não
[percebe
- 7 e você ganha a rodada; se não tiver sorte, o Velho percebe e passa ao caso do ataque. Caso o jogador

- [entre atacam-
- 8 do, ou resolve atacar durante o jogo, ou o velho percebe a trapaça, o Velho pode se revelar um monstro
- [ou o próprio
- 9 Feiticeiro, ou utilizar o “guarda-costas” (um monstro), ou desaparecer. Nessa sala não podem haver
- equipamento,
- 10 chave, objeto encantado, armadilhas ou monstro (exceto o “guarda-costas” e se o Velho for um
- [monstro)

Outro texto diferente foi escrito na mesma folha e apagado, mas ainda é parcialmente legível:

Figura V-3 (transcrição b)

- 1 O JOGO
- 2
- 3 2) Os jogadores marcam suas características (iniciais?). Recebem 70 moedas e compram seu
- [equipa
- 4 (mento). ?????????? guardem. Depois, recebem um crédito de 30 ??? para????????????????
- 5 deve ser totalmente ??????????equipamento???????????????????????????????? e esse
- [equipamento
- 6 ?????dispar??
- 7 dizer mes(mo) da sala onde ???
- 8 ???
- 9 1) O Feiticeiro recebe 200 moedas por jogador, para contratar seus monstros e armadilhas.
- 10 É obrigatório comprar um CÍCLOPE. O Feiticeiro distribui como quiser ?????????????????????
- 11 dilhas. Se so(brar dinheiro?)??? CHEFE ??? Velho do Jogo ??? (no caso de existirem os
- 12 dois ??????????????) ??? O Feiticeiro numera as salas. (Di)stribu(i/em-se) (OBJETOS?)
- [ENCANTADOS e (as)
- 13 CHAVES ?????????????????????????????????
- 14
- 15 Armادilhas

No mesmo conjunto de manuscritos pode-se encontrar um texto semelhante a esse escrito em outra folha¹⁵⁷:

¹⁵⁷ Os asteriscos indicam pontos em que a rasura é detectável, mas o texto anterior é irrecoverável.

Figura V-4 (transcrição)

- 1 O JOGO
- 2
- 3 1) O Feiticeiro recebe 300* moedas por jogador, para “contratar” seus monstros e armadilhas.
- 4 É obrigatório comprar um CÍCLOPE. O Feiticeiro distribuir como quiser os monstros e armadilhas. Se
- 5 [sobrar dinhei-
- 6 ro, fica com o [CHEFE?????] FEITICEIRO ou o Velho do Jogo de Dados (no caso de existirem os
- 7 [dois, divide-se meio a meio). O Feiti-
- 8 ceiro numera as salas. Distribuem-se os Objetos encantados e as Chaves.
- 9 2) Os jogadores marcam suas características iniciais. Recebem 100* moedas e compram seus
- 10 equipamentos.
- 11 Se sobrar dinheiro, guardem. Depois, cada um recebe um crédito de 40* moedas, a ser gasto na compra
- 12 [de equipamento
- 13 para ser colocado nas salas (o jogador diz o número da sala na qual quer o equipamento). Os jogadores
- 14 [podem comprar
- 15 juntos. Se sobrar dinheiro, será somado a 10* [15?] moedas por jogador, a serem distribuídas em
- 16 [grupos de 5* [cinco?] pelo
- 17 mesmo método do equipamento.

Fica evidente nesses dados um trabalho de elaboração das regras do jogo que passa por várias escritas do mesmo texto. A presença de vestígios das diferentes etapas pelas quais J1 passou é excepcionalmente favorável à nossa leitura porque permite comparar a primeira versão do texto “O JOGO”, sobreposta por “Armadilhas”, à sua versão definitiva, e em seguida observar das rasuras feitas sobre essa segunda versão.

A primeira coisa que se nota é que em **V-3 (transcrição b)** os itens 1 e 2 estavam em ordem inversa. O item 1, mais legível, parece praticamente idêntico à sua segunda versão, exceto no uso de caixa alta para algumas expressões (“objetos encantados” e “chaves”, nas linhas 12 e 13) e na ocorrência da palavra “CHEFE” no lugar de “FEITICEIRO” na linha 11. Esta troca parece ter sido efetuada posteriormente à segunda versão, já que nela também se pode ver a palavra “CHEFE” apagada (linha 5). Do item 2 pouco pôde ser reconstituído, mas esses poucos fragmentos sugerem que houve uma reelaboração mais significativa neste caso — indica-o a própria mudança no tamanho do texto, que se tornou mais curto na versão final. Pode-se observar pelo menos uma das decisões do escritor, que substituiu a expressão “recebem um crédito”, na linha 4 da primeira versão, por “cada um recebe um crédito” na linha 8 da segunda versão, eliminando a ambigüidade da primeira formulação. No mais, o que

se nota é a mudança nos valores em “dinheiro” a ser recebido por cada jogador.

A presença do tópico “Armadilhas” em sequência aos itens 2 e 1 da primeira versão de “O JOGO” sugere que o que ocorre entre essas diferentes etapas é uma tentativa de organização global do texto. Uma hipótese é que J1 tenha escrito inicialmente as linhas de 1 a 8 na **figura V-3** e, em seguida, percebendo a necessidade de detalhar as regras referentes ao “feiticeiro” *antes* disso, tenha acrescentado o restante do texto, numerado os itens em ordem inversa por último. A primeira versão encerra-se aí e passa ao item “Armadilhas”, mas antes que qualquer coisa fosse escrita sob esse título toda a página foi apagada. Entre essa versão e a que está em **V-4**, o que fica evidente é que o texto “O JOGO” ampliou-se muito, passando de 2 para 10 itens.

Da comparação entre esses escritos o que parece mais significativo é que, até onde se pôde vasculhar, o que se descobriu foi praticamente o *mesmo texto* apagado e reescrito em outro lugar. Há inversões na ordem de certos trechos e ampliações, o que é favorecido pelo fato de se tratar de um texto estruturado em tópicos, mas fora isso vêem-se períodos quase idênticos escritos duas vezes. É verdade que a cópia é uma maneira de estar na escrita e de permanecer em um texto – um exemplo como este certamente mostra que copiar não se limita à finalidade de reprodução mas é também um processo de conhecimento importante. Ainda assim, é preciso dizer que J1 não copia *exatamente* o mesmo texto – a cada passagem ele efetua elaborações sobre pontos específicos que sugerem o que ele procura quando retorna à sua própria escrita.

O exemplo abaixo é mais claro que o anterior:

Figura V-5 (transcrição)

1	NA VERDADE, SÓ VOU
2	OBRIGAR À METADE*
3	11* em combate, 14* em trabalho = 25*
4	
5	SÓ PODE FICAR DEVENDO
6	MAIS DE 15* PONTOS AQUELE
7	QUE JÁ GASTOU TUDO NAS
8	OBRIGATÓRIAS E QUEM TEM
9	“RANK” ACIMA DE 4 ♠ RANK 5 DÁ
10	DIREITO A DEVER 20 PONTOS, E RANK 6
11	DÁ DIREITO A DEVER 25 [20] PONTOS.
12	_____

- 13 ESSA DÍVIDA TERÁ OS CRITÉRIOS
 14 MODIFICADOS DEPOIS DA PRÓXIMA
 15 AVENTURA PARA: RANK 4 $\diamond$ 6 PONTOS;
 16 RANK 5 $\diamond$ 8 [6] PONTOS; RANK 6 $\diamond$ 10 [8] PONTOS.
 17 _____
 18 DEPOIS DA 3ª AVENTURA NÃO
 19 HAVERÃO MAIS DÍVIDAS
 20 [RANK 4 $\diamond$ 1 PONTO; RANK 5 $\diamond$ 2 PONTOS; RANK 6 $\diamond$ 2 PONTOS.
 21 DEPOIS DA ?????????????(TURA?) NÃO HAVERÁ DÍVIDAS]

Aqui fica evidente um procedimento que também ocorre nos textos sobre o jogo do feiticeiro, e pode ser observado com grande recorrência em todo o material de J1. As rasuras incidem unicamente sobre os valores numéricos, indicando que o objeto em reelaboração não é o texto propriamente dito, mas a regra expressa no texto, isto é, a forma específica de de equilibrar essas “dívidas” de pontos para comprar características de personagem. A única diferença perceptível entre as duas versões do texto mostrado acima, com efeito, é que no trecho apagado ao fim (L18-21) J1 havia escrito “não haverá dívidas”, ao passo que na versão definitiva optou por “não haverão mais dívidas”, enfatizando a afirmação com o acréscimo do advérbio “mais” e alterando a flexão do verbo “haver”. O caso da “correção” gramatical parece reatuar uma rotina de leitura atenta à ortografia, mas também indica uma precaução maior do escritor, que talvez anteveja a resistência dos leitores a quem destina essa nota. O acréscimo de “mais” tem uma finalidade similar. Note-se que a intensificação introduzida por essa palavra condiz com as modificações nos números: embora J1 tenha aumentado as dívidas possíveis para os jogadores (de 20 para 25, de 6 para 8, de 8 para 10), ao que parece ele encurtou o prazo para a sua quitação. Ora, a simples existência desse texto sugere que o mestre estava preocupado em evitar um “abuso” das regras por parte dos jogadores e decidiu depor em letra a sentença de sua lei. Ao escrevê-lo, escreveu-se no acréscimo desse “mais” a defasagem entre duas posições distintas — a do mestre preocupado com o respeito às regras (que ele mesmo se empenhou em criar) e a dos jogadores aparentemente propensos a desprezá-las. O pequeno papel anotado se faz assim armadura de um corpo que protege o seu desejo.

Esse mesmo conflito surge numa planilha de personagem emprestada por J1. A planilha mostra a personagem UXAX (um anagrama), criada por uma colega que participava pelas primeiras vezes de uma partida de *role-playing game*. Ao que parece a ficha foi preenchida sem grande empenho e com alguns erros. O retrato da personagem, colorido com

traços grossos de caneta hidrográfica, representa uma celebridade televisiva pouco condizente com o cenário proposto pelo mestre J1. Ele intervém, anotando “recomendações” ao pé da folha, e o problema da “dívida” surge novamente (na linha 5, em maiúsculas):

Figura V-6 (detalhe)

1	RECOMENDAÇÕES	
2	mudar Peculiaridades	Troque Psicologia por Programação de [Computadores]
3	mudar nome	Aprenda Gravidade Zero e Traje Pressurizado
4	construção de NAVES ou ASTRONAVES?	
5	VOCÊ DEVE 2 PONTOS	
6	Elimine vantagens ou assuma Peculiaridades	
7	* indica necessidade de especialização	

Conforme o próprio J1 atestou em uma das conversas que tivemos, suas recomendações nunca foram atendidas — a jogadora logo abandonou o grupo. Onde J1 propõe o pacto da regra e reivindica a lei, a colega dá-lhe as costas em rejúbilo.

c. *A leitura literal do poema.* Um último exemplo de como a leitura do *role-playing gamer* se apropria de textos que não pertencem ao rol dos RPGs vem de alguns rascunhos fornecidos pelo jogador J2. O material consiste num roteiro de aventura de três páginas para o jogo *Wraith: the Oblivion*, uma folha avulsa com a reprodução de alguns poemas de Manuel Bandeira (“Poema de finados”, “Vou-me embora para Pasárgada” e “Marinheiro triste”) e dois retalhos de papel, preparados à maneira de “objetos cênicos”, contendo fragmentos desses poemas (**figura V-7**). A existência de duas sinopses escritas a caneta no verso da última folha do roteiro sugere que o autor inscreveu-se para “mestrar” essa aventura no X e no

XII EIRPG¹⁵⁸, do que se pode inferir que seja um exemplo do que é considerado comum nesse contexto.

O que nos interessa em particular é a maneira como os poemas de Bandeira se entremeiam à construção do enredo criado por J2, assentando sobre as categorias pré-estabelecidas do cenário de *Wraith*. A história gira em torno de Sara, uma menina cuja alma é roubada por “Espectros” e levada para uma prisão em um mundo infernal. As personagens dos jogadores são fantasmas de membros da família da menina mortos em circunstâncias trágicas; seu objetivo na aventura é encontrar o paradeiro da alma roubada e resgatá-la aos captores espectrais¹⁵⁹. Ao que parece, trata-se essencialmente de uma trama de mistério, nos moldes de uma novela policial, a despeito da ambientação deveras dantesca que envolve navios movidos a “plasma” e um oceano no além-túmulo. A inserção dos poemas se dá através da personagem Sara, que no início da aventura se encontra em um misterioso estado de coma:

(81) Os personagens logo percebem que a alma da filha foi roubada ao encontrarem páginas do livro de poesias preferido de Sara (Libertinagem, Manuel Bandeira), trazido de seus sonhos como Relíquia junto com sua alma.

É de se presumir que chegando a esse ponto o mestre distribua aos jogadores os pequenos retalhos de papel reproduzidos na **figura V-7**. Os versos de Bandeira funcionarão como pistas para que os fantasmas efetuem o trabalho detetivesco de reencontrar a menina, e a maneira como deverão interpretar essas pistas dá os contornos de uma forma de criar histórias que talvez seja típica dos *role-playing gamers*. Segundo o roteiro do mestre,

(82) Essas pistas devem conduzir os personagens à ilha de Pasárgada, na Tempestade, de onde cairão num harrowing, e procurarão Sara no labirinto de sonhos e tormentos criado pelos Espectros.

O que já se pode dizer, então, é que o poema “Vou-me embora para Pasárgada” fornece para esta aventura primeiramente um *nome*, que passará a designar uma localidade em tudo mais emoldurada nas categorias nativas de *Wraith* – trata-se de uma “ilha” situada na

¹⁵⁸ Nos eventos de RPG é comum que se organizem mesas de jogo abertas ao público. Nesse caso, os mestres devem inscrever-se enviando o material da aventura que pretendem “mestrar”. No EIRPG, as inscrições para jogadores que quisessem participar dessas mesas eram feitas no próprio dia do evento, de maneira que a formação dos grupos que participarão de cada mesa é um tanto imprevisível.

¹⁵⁹ A circunstância fantasmagórica não é uma criação do mestre, mas o mote deste jogo, assim como a condição vampírica é o mote do seu correlato *Vampiro: a Máscara*. Nesse sentido, a armação desta cena inicial repete um clichê que será comum a praticamente toda aventura baseada em *Wraith*.

paisagem da “Tempestade”¹⁶⁰, no qual se abrirá um “harrowing”¹⁶¹.

Não se trata, é verdade, de um nome qualquer, nem de um poema qualquer. Primeiro, porque o nome não é fictício, mas emprestado a uma cidade persa, e portanto remete a um discurso que já foi lido por outros títulos de RPG como *GURPS: Império Romano*, *O Desafio dos Bandeirantes*, *Arkanun* e praticamente toda a série *MiniGURPS* – vale dizer, um discurso sobre os sítios históricos, os povos antigos, talvez as grandes batalhas entre o Ocidente e o Oriente¹⁶². É aliás um expediente comum, tanto em RPGs quanto na literatura *fantasy*, que além da carpintaria dos nomes fictícios sejam utilizados topônimos históricos para designar as geografias do fabuloso. Neste caso, ao tomar o nome de uma cidade antiga como pretexto para sua aventura J2 estaria afirmando um lugar entre os autores de um determinado gênero por valer-se de um procedimento criativo já canonizado em seus predecessores. Mas ao fazê-lo J2 também reduplica a estratégia do próprio poeta que já se valia desse recurso para construir seu poema, e assim reivindica igualmente um lugar entre aqueles autores que dialogam com os grandes autores de um cânon – o que é uma posição distinta. É mesmo provável que os efeitos intentados por esse mestre visem menos remeter ao nome persa do que ao poema que, por si só, sustenta a associação desse nome a um uso fantasístico da palavra, além de garantir a proximidade entre o texto da sua aventura e uma obra que frequenta as relações de livros exigidos em vestibulares.

O segundo poema lançado aos jogadores como pista, “Marinheiro triste”, surge na trama a pretexto de uma leitura semelhante. Como a “ilha” de Pasárgada, o “marinheiro” neste caso está associado à parte da aventura em que os jogadores embarcam no oceano da “Tempestade” rumo ao encontro derradeiro com os “Espectros”. Aos poemas ainda se acrescenta um pequeno texto do punho do próprio mestre em que está a última pista para a solução do enigma.

(83) Da epígrafe do túmulo de Paulo (“Paulo Cavalcante, morto pela decepção de uma mentira. Partiu de um inferno de tristezas e seguiu para a imensidão do oceano sem fim.”), ela [Sara] destacara a palavra “imensidão”. É o nome do navio em que os Espectros a levaram, com destino à ilha de Pasárgada.

¹⁶⁰ “The Tempest is, if you will, the ocean of the Underworld, for it surrounds all and conjoins all, and every other part is somehow or another set in it” (Hagen, Hartshorn e Chupp, 1996: 7).

¹⁶¹ “(...) those perilous dramas when a wraith is forced by some great agony into the Tempest”, *idem*.

¹⁶² Outro jogador que colaborou com este trabalho (E42) de fato descreve seu primeiro livro como uma narrativa semelhante à da batalha das Termópilas, o que mais uma vez sugere a propensão deste discurso constituir-se, em muitos momentos, como uma caricatura do dizer da História.

A esta altura é possível dizer mais ou menos de que maneira este mestre lidou com a escolha dos poemas que transformou em indícios dentro de uma história policial do além-túmulo. Trata-se, sobretudo, de uma leitura *literal*, ao pé da letra, que coalha em imagens concretas elementos que uma leitura escolar consideraria metáforas de um sentimento, amostras de uma característica do autor ou remissões à sua biografia. Assim, “Pasárgada” se torna de fato um ilha à qual se chega a bordo de uma nau cuja jornada é mais semelhante à dos filmes de espionagem do que a qualquer projeto modernista:

(84) O Imensidão é um enorme navio a vapor do século XIX, com capacidade para aproximadamente 100 almas, com 50 cabines. Passando a cada dois meses na Necropolis São Paulo, ele está quase sempre lotado e faz um itinerário que incluiu [sic] algumas Necropoli, Stygia e ilhas da Tempestade, incluindo a ilha de Pasárgada.

A viagem corre bem até Stygia. Depois disso, quando o navio adentra territórios mais perigosos da Tempestade, o poderoso motor de plasma se sobrecarrega e pára de funcionar. Plantas do motor são encontradas nas cabines dos personagens, que são acusados pelo capitão, Juan de la Cruz, de terem sabotado o navio.

Mas a leitura dos poemas escolhidos por J2 não é apenas uma leitura ao pé da letra: é também uma leitura metonímica, que exerce seu trabalho sobre extensões pontuais do texto. Em certo sentido não é propriamente uma leitura, mas uma apropriação de elementos isolados que desfaz o corpo do texto-origem a fim de completar um esquema que está mais ou menos pronto de antemão, e do qual o resultado é outro texto pouco comprometido com suas fontes.

Apesar disso, é preciso reconhecer que alguma leitura dos poemas *enquanto poemas* está implicada no trabalho deste mestre, de modo que sua seleção não parece ser comandada apenas pelos trechos que extirpou mas também por uma apreciação global que faz com que os versos se encaixem de outras maneiras no enredo da aventura. Seria preciso considerar antes de mais nada o fato de J2 ter escolhido *poemas* para ilustrar sua aventura em vez de qualquer outro tipo de texto. Ademais, cada um dos poemas está genericamente relacionado a uma passagem da aventura de maneira alusiva. Veremos assim que o “Poema de finados” evoca uma cena semelhante àquela em que as personagens dos jogadores visitam o túmulo de Paulo Cavalcante e encontram, rezando ajoelhada sobre o jazigo, uma imagem espectral da menina Sara. “Marinheiro triste”, por sua vez, refere-se à viagem da barça “Imensidão”, de modo que o trecho destacado por J2 no retalho de papel,

amarrado ao cais,

deve acrescentar alguma coisa à descrição do aspecto desse navio. Finalmente, “Vou-me embora para Pasárgada” alude de alguma maneira ao fato de que nessa “ilha” as personagens desta história se defrontam com lembranças de seu passado, mais ou menos como o “eu lírico” do poema faz em alguns trechos:

*E como farei ginástica
Andarei de bicicleta
Montarei em burro brabo
Subirei no pau-de-sebo
Tomarei banhos de mar!
E quando estiver cansado
Deito na beira do rio
Mando chamar a mãe-d'água
Pra me contar as histórias
Que no tempo de eu menino
Rosa vinha me contar
Vou-me embora pra Pasárgada*

Além disso, o fragmento destacado desse poema no recorte de papel da **figura V-7** traz duas passagens que aludem a elementos presentes no enredo da aventura: “terei a mulher que quero / na cama que escolherei” evoca a relação promíscua da qual nasceu a personagem Sara, motivo central do enredo, e “quando de noite me der / vontade de me matar” refere-se ao suicídio de uma das personagens da trama. Essas são, enfim, associações que podemos supor operantes na leitura que determinou a seleção desses poemas para epigrafar a aventura.

Se prosseguirmos dessa maneira situaremos, ainda, alguns aspectos da leitura de J2 que podem remeter mais claramente ao que seria uma leitura escolar destes poemas. Isto se supusermos que a escolha de um poeta a que normalmente se atribui um fascínio pela morte não é ocasional – neste caso, deveríamos pensar que o mestre reconhece uma ligação entre o nome de Manuel Bandeira e as fabulações hipocondríacas, o saudosismo da infância e uma certa melancolia mortuária. Reconhecer características dessa ordem na figura deste autor certamente aponta para o comentário escolar. Apenas com base no material de que dispomos, no entanto, é impossível determinar se estes aspectos participaram da leitura de J2 ou se sua escolha deu-se tão somente com base nas menções mais explícitas que os poemas fazem à morte e à tristeza.

Há então um tipo de leitura que é bastante característico dos *role-playing games* e parece ter se mantido inalterado desde o projeto d’*O Desafio dos Bandeirantes*, em 1992, até os exemplos que vimos acima – a criação dos mundos de *Arkanun*, na segunda metade da década passada, e os rascunhos dos jogadores J1 e J2 no decênio atual. Essa leitura pressupõe um aspecto particular do laço que cimenta o entendimento mútuo dos jogadores, e diz respeito, antes de mais nada, à necessidade de que exista um sistema de regras mediatizando a leitura de qualquer texto tomado como pano de fundo do jogo. Eis, então, que um texto só será viável para o *role-playing gamer* se nele houver elementos passíveis de ingressar nas listas entrecruzadas que o sistema preestabelece, de modo que possam ser transformados em grandezas comparáveis por uma seqüência determinada de passos. Basta que se faça o seguinte acordo: *estamos aqui reunidos para determinar se $X > Y$, se $X < Y$, ou ainda se $X = Y$, tendo anuído que X é tal, Y é tal, e que os procedimentos para compará-los são este, este e aquele* (no que se incluem as regras para preencher uma planilha de personagem e todas as manobras que dela derivam, mas também a autoridade reputada à palavra do mestre que não apenas narra um enredo mas, de fato, regula a textura da narrativa como uma forma legítima de demandar repetidas operações desse tipo aos jogadores). O centro de todo sistema de regras de RPG serão procedimentos comparativos desse tipo, balanceados por um lance aleatório de números.

Essa forma de ler se reflete na presença universal de listas e tabelas em impressos do gênero, de modo que boa parte do texto que encontramos neles pode ser pensado como uma espécie de extensa legenda que ensina a utilizá-las. O que importa, nessa instância da leitura, é inscrever os elementos numa graduação, numa taxonomia, e no limite reduzi-los a um conjunto mínimo de traços (“atributos”, “perícias”, “pontos de vida” etc.) que permita compará-los entre si. Magias do ar, da terra, da água ou do fogo; monstros, animais selvagens, mortos-vivos ou humanóides; vampiros de primeira, segunda ou terceira geração etc. Tudo está armado de tal forma que se saiba sempre onde um componente do sistema está em relação a todos os demais – se um “beholder” não pertence ao mesmo táxon de um “ranger”, dentro das regras de *Dungeons&Dragons* estão prescritos os passos para relacioná-los em qualquer aspecto que seja relevante.

2. *As constrições do universal.* É por conta de uma leitura como essa que qualquer assunto, a princípio, poderia ser incorporado a um jogo de RPG. As regras estão abertas ao infinito – podem comportar tanto os temas históricos, geográficos, biológicos e literários da escola quanto os assuntos ocultos de uma bíblica satânica, porque há um ponto em que as

diferenças se anulam no rolar dos dados: tudo não passa de números. É cabível supor que as condições para a entrada de uma temática ou outra no *role-playing game* são, em primeira instância, as mesmas: cairão no gosto do jogador aquelas narrativas que apresentem longas séries de personagens entre os quais se possam estabelecer relações de rivalidade e graduações de patente, aquelas que apresentem relatos de paisagens ou viagens por lugares distantes etc. Para essa finalidade poderão ser compreendidos como representantes da mesma categoria o bandeirante e o exorcista, o mapinguari e o demônio, porque o golpe que os converte em elementos de um jogo é cego para o lastro que esses significantes carregam nos discursos aos quais são tomados de empréstimo.

Sob essa perspectiva, haveria um grande mal-entendido epistemológico na maneira como o *Livro de Nod* foi designado por ocasião do assassinato em Ouro Preto – pois a palavra que o RPGista emprega ao falar dos seus asmodeus e belzebus não está mais naquele registro sagrado em que se poderia compará-la com uma “bíblia”. Seu salvo-conduto é o saber-jogar: enquanto para o cristão há um dizer que representa a presença viva de Deus, legível apenas através da busca de seu sentido derradeiro, para jogador toda palavra pode ser transformada em brinquedo cujas regras são ditadas pelo próprio homem. Eis a diferença entre conceber o discurso como fabulação divina ou como constructo terreno. Pode parecer inaceitável, de um ponto de vista religioso, afirmar que “no reino dos computadores, os demônios vencem os anjos com larga vantagem” (Del Debbio e Botrel, 1999: 35), mas para o jogador depende apenas de alguns lances de dados. O equívoco residirá sempre na impossibilidade de que dois discursos se entendam, e tal é a própria condição para que preservem sua existência.

Mas é claro que o *role-playing gamer* não é indiferente aos temas dos jogos que procura. O fato de o jogo exigir que se reduzam os elementos da narrativa a um conjunto de valores comparáveis não significa que ele perca contato com outras maneiras de compreender os signos de que fez o barro de sua criação – basta comparar a acolhida de uma série como *Arkanun* com o destino de outros jogos como *O Desafio dos Bandeirantes* ou *Castelo Falkenstein*. Isso faz crer que para o sujeito parece mais relevante executar as cambalhotas da regra sobre alguns temas do que sobre outros, e assim o sonho do universal jamais se realizará. Tal destino parece estar inscrito no discurso desde o início, quando o primeiro *GURPS* propôs seu sistema genérico apenas para ser seguido de *Fantasy* e *Magia*, trilhando assim um percurso intensamente povoado pelas imagens medievalistas e fantasiosas que anunciavam o vindouro *Dungeons&Dragons*. A série *MiniGURPS*, retomando a mesma idéia anos depois, se apresentava como um sistema “para você criar personagens e aventuras em qualquer época, em qualquer ambiente” (Jackson e Reis, 1999: 3), mas a escolha das

ilustrações do livro demonstrava os limites dessa abertura: ao lado das figuras retiradas do módulo básico original, ali estavam os bonecos de mateiros e sertanejos indicando, mais uma vez, um direcionamento bem definido que se tornaria claro nos demais títulos da série. Com o *D20 System* tampouco surgiram os mundos infinitos que o matematismo das regras permitiria conceber – o que vemos é que os jogos que adotam a licença são retomadas e variações dos mesmos motes há muito freqüentados pelo RPGista.

Disso só se pode concluir que a leitura *regular* das narrativas não é a única leitura da qual depende o compromisso do RPGista com um texto – afinal, uma partida de RPG não é como uma mesa de *poker* em que os lances de cada jogador apenas se sucedem em sequência. O que aparta os *role-playing games* de outros tipos de jogo é justamente o fato de que a responsabilidade pela aplicação das regras não está distribuída de forma simétrica entre os participantes, mas repousa sobretudo na figura de um mestre a quem se delega a função de fazer chegar essa legislação abstrata aos demais, concatenando testes e *rolls* conforme os segredos de seu discurso esotérico. Eis então que a palavra do *role-playing gamer* está costurada a um sacerdócio.

Isso certamente tem relação com aquela característica bastante propalada dos RPGs de serem jogos “cooperativos”. Afinal, somente seria possível jogar *contra* outro participante na suposição de que as regras que regulam a disputa estejam dispostas de maneira igual em ambos os lados. O que há de peculiar no RPG, pensando assim, é o fato de que o mestre absorva a instância da competição de tal maneira que as regras já não visam defrontar um participante com outro, mas cada participante com um juiz que não entra na contenda em igualdade de condições. Esse vínculo é o acordo fundante da partida de RPG e se assemelha pouco ao que se passa em outros jogos, de modo que só faremos jus à sua natureza se pudermos compará-la também a uma situação distinta – o *trabalho divinatório*.

Isto pelo menos na medida em que, nos dois casos, trata-se um enredo que deve ser contado conforme as sucessivas leituras que um orador executa sobre o material de uma jogada ao acaso. Aí reside um processo de produção de conhecimento bastante específico, que podemos descrever nos termos com que Allouch explicava o rébus de Lacan¹⁶³. A emergência de um saber dessa espécie, diremos assim, depende de um procedimento primeiro de “transcrição” que será fornecido na maior parte das vezes por um rolar de dados, do mesmo modo como a intervenção do adivinho começa com um embaralhar das cartas ou com o lançar das contas sobre o tabuleiro. Desse instrumento azaroso se espera a entrega de uma imagem

¹⁶³ Cf. Capítulo I.2.2.3.

para a qual, assim que surja, estará preparado o ritual de sua interpretação – digamos, um número para ser confrontado com outros e lido através de uma grade tabular. O mestre e o vidente são detentores privilegiados da indústria de “traduzir” o arranjo de suas pedras, a ordem do seu baralho, em um discurso mundano que, no nosso caso, será o narrar da aventura. Talvez o mestre se distinga porque na maior parte dos casos compartilha o segredo da leitura dos dados com os jogadores, mas há inúmeras situações em que ele fará seus rolamentos às escondidas, por trás de um escudo, e em todo caso é sempre a ele que cabe *narrar* o que entenda por um sucesso ou fracasso.

Seja o mestre ou o adivinho, o privilégio de sua posição é garantido pelo fato de que a sabedoria de suas palavras não parece vir de si, mas desse outro lugar indefinível onde o resultado de um rolar de dados se define. Tal é a garantia da força do seu discurso, pois qualquer que seja a sentença que profere, nunca a dirá sozinho – a morte de uma personagem, a vinda breve de uma doença, tais presságios não representam senão a dura e desinteressada instância do destino, sobre cuja forma de leitura ambas as partes estavam de acordo desde o início. Este lugar, como veremos, não é outro senão a própria letra. A letra, porque de uma forma ou de outra, rolando sobre as faces, o dado apenas percorre os lugares vazios que a platéia atribuiu a cada uma de suas possíveis posições. Trata-se realmente de um desentendimento: o observador é levado a pensar que naquelas pequenas marcas sobre o dado existem números quando, de fato, ao menos para o dado, não há números em lugar algum. O azar é indiferente ao sentido do que diz para o seu intérprete – o que ali se lê não está escrito no dado em si, mas no discurso que reuniu um grupo de pessoas para rolá-lo.

É também porque esse conhecimento parece descender da letra que ele se instaura como um conhecimento legítimo – pois a despeito dos segredos que isolam mestre e jogador, ambos estão submetidos a uma mesma ordem, a uma mesma busca de sentido. A credibilidade que se forma entre as partes deve ser, assim, da ordem de uma “transliteração”, porque vai convertendo a esteira de imagens que o mestre engendra com a sua palavra em qualquer outra coisa que faz o fato de ouvi-lo digno da permanência do ouvinte, formando um laço entre os sujeitos e estatuinto aquilo que se passa entre eles como um discurso.

Diante de uma problemática dessa ordem, diríamos, em suma, que um sistema de regras opera no *role-playing game* como uma espécie de engenho imaginário, usina em que o jogador refina os fantasmas da polissemia e reduz todos os termos a uma incorruptível máquina cuja encarnação é o corpo do mestre. Nesse ponto é possível nivelar até mesmo as disparidades entre o tipo de assunto que se considera legítimo do ensino escolar e o tabu religioso que aparece como pretexto a um assassinato. A leitura que se opera a partir desse

lugar talvez seja a leitura que o RPGista mais defende, porque constitui seu maior segredo – tanto que, ao ser questionado sobre o direito de apropriar-se da palavra sagrada para dela fazer suas paródias, eis que ele dirá: a censura foi “aleatória”. É também uma instância que acena como utopia do *role-playing gamer*: o engenho capaz de tecer todas as histórias possíveis, o sonho de um sistema que aplaine a linguagem até o ponto em que restará desnudo o genoma de toda e qualquer narrativa humana.

Mas o motor da regra pode ser também o dispositivo de uma submissão do jogador que, disposto a crer na liberdade infinita de um módulo básico dos módulos básicos, permite que o seu destino como leitor e consumidor de livros vá sendo ditado por instâncias que permanecem à revelia de sua observação. Isso nos importa porque em algum momento é o discurso escolar que entra nas engrenagens dessa leitura e, diferentemente do que ocorreu em outros casos, a sua deglutição expõe um ponto em que as águas do discurso dividem o seu leito – exatamente ali onde um livro de RPG “sério” como *O Desafio dos Bandeirantes* desaparece mas os libelos no estilo *MiniGURPS* e *Curumatara* vêm encontrando alguma prosperidade.

Figura V-1

Símbolos religiosos: (a) o crucifixo ao lado da estrela de Davi, do yin yang e outros ícones que compõem a parafernália do caçador de vampiros (Bridges, 1997: 23); (b) vampiros são frequentemente representados usando um pingente em forma de cruz ao pescoço (Achilli et al., 1999: 20); (c) uma depicção do assassinato bíblico de Abel por Caim, no Livro de Nod (Chupp e Greenberg, 1999: 22-23).

Figura V-2

Ficha Pessoal do Fê

CURUMATARA

Ficha Pessoal

Meu nome é Fernando

Tenho 11 anos.

Meus cabelos são castanhos

Meus olhos são verdes

Tenho 1,30 de altura e peso 39 quilos.

Acontecimentos

Características

Força: [7]	Inteligência: [7]
1. sou forte;	1. sou inteligente;
2. sou rápido;	2. sou curioso;
3. sou resistente;	3. sou persistente;
4. sou rápido;	4. sou persistente;

Saúde: [3]

1. sou saudável;

2. sou resistente;

3. sou persistente;

Mochila

(a)

(b)

Curumatara: (acima) ficha do jogador “Fê” preenchida como exemplo demonstra a orientação infantil do título (Zanini e Sanchetta, 2006: sem pág.); (abaixo) esquema representando o ciclo de vida do esquistossomo (op. cit.: 141).

Figura V-3

Rascunho do jogador J1 com "palimpsestos"

Figura V-4

Rascunho do jogador J1 com um texto semelhante ao que foi apagado em outra folha.

Figura V-6

Anotações sobre “dívidas” de pontos do jogadores feitas pelo mestre J1 (V-5); Planilha da personagem “UXAX”, fornecida por J1, com anotações do mestre na margem inferior (V-6).

Figura V-7

Retalhos de papel com trechos dos poemas “Marinheiro triste” (esquerda) e “Vou-me embora para Pasárgada” (direita), de Manuel Bandeira, emprestados pelo jogador J2.

Conclusão

Mas aqui parte da mágica do livro entrou em cena. Você não podia voltar atrás. As páginas da direita, as que estavam para frente, podiam ser viradas; as da esquerda não.

C. S. Lewis

A viagem do Peregrino da Alvorada

Há quase duas décadas no Brasil, a história dos *role-playing games* é marcada pela experiência de diversos formatos, a grande diversificação dos temas, a segmentação do público e o espraiamento sobre nichos onde a princípio jamais seria encontrado. O RPG foi vendido como livro de bolso (*Aventuras Fantásticas*, *Lobo Solitário*) e como jogo de tabuleiro (*Dragon Quest*, *Classic Dungeon*, *Hero Quest*); ganhou a forma dos grandes livros com *GURPS* e a capa dura com *Vampiro*; também chegou a ser lançado na forma de *kits* colecionáveis, vendidos em bancas, quando a Abril trouxe *Advanced Dungeons&Dragons*, e parece ter sido bem-sucedido na conquista desse espaço, já que desde então diversas outras publicações começaram a circular fora das livrarias; finalmente esgueirou-se pelo ramo das obras paradidáticas com a série *MiniGURPS*, *Curumatara* e *Conspiração Dumont*. Alguns desses formatos parecem integrar especificamente a busca por uma determinada audiência ou a associação do RPG a outra classe de produtos – assim, por exemplo, os jogos de tabuleiro vendidos em caixa foram comercializados por fabricantes de brinquedos e visavam conquistar um público pré-adolescente, enquanto a capa dura apareceu justamente no momento em que se delineava a empreitada de uma maiorização do jogo. Do mesmo modo, como vimos, a aventura-solo parece se associado desde o início aos formatos menores, como o livro de bolso, e a uma leitura de divulgação – sugerindo um direcionamento futuro para os RPGs de cunho escolar que vêm adotando esse formato.

É provável a trajetória dos *role-playing games* se assemelhe à de outros objetos que nos últimos tempos também vêm sendo procurados na escola – como é o caso dos computadores e da *internet*. Não surpreende, aliás, que uma série de trabalhos voltados para o ensino aliem o emblema dos RPGs ao uso de *softwares* ou recursos como a correspondência eletrônica, o que talvez indique outro caminho vindouro para as investidas dessa natureza¹⁶⁴. Observar o que vem se dando com os *role-playing games* sob essa perspectiva nos convoca a questionar os caminhos pelos quais a escola se impõe a toda prática cultural que se pretenda

¹⁶⁴ Ver os comentários sobre trabalhos acadêmicos que tematizam o RPG na Introdução.

séria, colocando esses jogos ao lado de outros objetos que, tendo encontrado um lugar na sala de aula, vêm constituindo parte do seu próprio processo de formação. Com isso vão se mostrando as condições em que um discurso escolar se produz – que assuntos um livro deve abordar, que espécie de figuras e ilustrações se supõe que deva ter, que tamanho e forma se espera, a quem deve se dirigir e com que tom para que em algum momento se torne aceitável que se trata de um livro apto a acompanhar o trabalho escolar.

A militância pela incorporação dos *role-playing games* à escola, como vemos, vem encontrando suas soluções. Mas não convém esquecer que, para além da produção de um novo tipo de material ou instrumento didático, ela é também uma militância pela incorporação do *role-playing gamer* aos processos formais de ensino, ao mercado de produtos voltados para o educador e ao universo da produção de um saber pedagógico. Nesse sentido, o que se coloca em jogo não é apenas a permeabilidade da escola contemporânea a novos objetos, mas também sua envergadura política num debate que diz respeito à deliberação dos seus destinos.

Um par de considerações sobre essas questões fecham o nosso percurso. Primeiro, algumas notas sobre diferentes maneiras como a escola vem se fazendo presente nos *role-playing games* desde as primeiras publicações do gênero e o modo como a sua reinscrição no discurso acaba deixando um nó insoluto. Em seguida, um punhado de reflexões sobre a condição de *ser RPGista* e sua delicada transposição para o universo do ensino.

1. Duas formas de presença do escolar em impressos de RPG

Por tudo o que vimos é preciso dizer que o discurso escolar está presente nos *role-playing games* de duas maneiras distintas, ou antes, que o discurso da escola comparece em duas condições diferentes ao longo da história desses impressos. De um lado, ela está ali desde o início como uma continuidade silenciosa, espalhando seus efeitos pela superfície de textos que não chegarão a mostrá-la senão de forma difusa e marginal. De outro lado, há o momento em que sua presença se torna explícita e o próprio impresso passa a se organizar em torno de uma meta escolar. O primeiro caso é mais difícil de descrever – diríamos que a presença da escola corresponde antes de tudo a um arranjo simbólico que determina uma maneira de ler: um lugar desde onde se elaboram expectativas, condições de verdade e aceitabilidade, estilos e formas textuais, operações de compreensão e consenso. O que há de escolar nisso é, até certo ponto, invisível, porque se concretiza mais como um conjunto de princípios do que como uma série de elementos temáticos – mas também se torna palpável em

diversos pontos, embora falte o gesto que reúna esses fragmentos num todo coeso. Aí talvez resida o vestígio de um sujeito que porta em si mesmo a escrita de uma passagem escolar. No segundo caso, o que ocorre é que a esses princípios implícitos e fragmentos dispersos se atribui um sentido norteador, uma espécie de devir, fazendo com que a escola abandone as bordas do quadro para converter-se em algo a ser visto por toda parte. Assim que isso ocorre, entretanto, a própria escola se torna um modelo a ser imitado e rege a introdução de novas características que em alguns casos farão mesmo minguar aqueles primeiros elementos nos quais se pôde experimentar uma escolaridade silenciosa – é o caso, por exemplo, da simplificação das regras em troca da introdução de exercícios sobre frações ou doenças em *Curumatará*. Como vemos, conforme o lugar que ocupe, o discurso escolar terá consequências diferentes.

Enquanto é presença dispersa, ele se mantém como que às costas do leitor, desfraldando diante de seus olhos uma paisagem vagamente familiar. De certa forma, é o que se passa quando se brinca com o *nonsense* de alfabetos que apenas escrevem nomes fictícios, listas e tabelas que organizam grandezas inexistentes – um discurso que não “ensina” nada nem aponta para lugar algum senão aquele em que se o aceita como jogo. Se isto não é uma maneira de retornar a um saber escolar propriamente dito, é seguramente uma forma de continuar freqüentando os próprios procedimentos que o caracterizam, ainda que o seu “conteúdo” possa parecer estranho e deslocado como as fisionomias que vemos em sonhos. Habitando o intrincado edifício de vento de um sistema de regras ou seus vastos mundos de imaginação, o sujeito garante assim o entoar mântico de alguns imperativos que talvez não sejam o conhecimento escolar em si, mas o sopro que o anima e lança seu eco ao futuro.

Agora eis que, lançando o eco contra as paredes do futuro e o escutando em seu retorno, o tipo de conhecimento engendrado pelas operações do *role-playing gamer* estará livre de uma série de constrições a que um conhecimento escolar estaria submetido. Trata-se, em algum sentido, daquele mesmo procedimento pelo qual Freud supunha que os sonhos logravam esquivar-se das resistências do sonhador. Talvez seja possível mesmo pensar que, participando de um evento como o *role-playing game*, um sujeito tem qualquer oportunidade de ir à desforra sobre o que lhe vem como sagrado, percorrendo os saguões da liturgia escolar sem receio de esbarrar nas interdições do professor, assumindo seu papel sob a máscara do mestre e orquestrando a delicada construção de um saber que é, à sua maneira, o carnaval da sala de aula. Daí por diante os alfabetos, bestiários, grimórios e atlas do RPGista podem se ramificar ao infinito, como uma espécie de produção onírica, porque os objetos que classificam e nomeiam são, a cada vez, apenas os fantasmas resultantes do próprio fato de que

se intentou uma classificação ou uma nomeação. Dessa forma é que, ao menos em um sentido, pode se tornar mais agradável elocubrar sobre a Idade Média, estudar leis da Física ou debruçar-se sobre tratados de Mitologia: é que o campo outrora minado pelas resistências desse Outro que empunhava a batuta do mestre mostra-se, agora, subitamente livre. Longe das carteiras escolares, em livros que não são mais dominados pela autoridade do professor, posso falar livremente sobre qualquer assunto, inclusive os mais sérios, porque ao que não for exato ou verídico do ponto de vista da escola caberá a pecha da licença poética.

Encontraremos uma série de fragmentos em que a presença dessa palavra escolar chega a se tornar explícita, embora sempre posicionados de tal forma que tendem a passar despercebidos como as orelhas e unhas dos falsificadores de quadros que Morelli ensinou a flagrar. Já vimos alguns exemplos desse tipo à medida que percorríamos a cronologia das publicações de RPG no Brasil; abaixo elenco ainda alguns trechos recolhidos de diversas fontes, cuja reunião nesta lista pode ajudar a delinear o retrato das instâncias que representam. Todos os negritos são meus.

(1) A mata é muito antiga, data de tempos anteriores à partilha do continente de Vax. Na maioria das vezes, as árvores e plantas são **coníferas** comuns, como pinheiros, eucaliptos, ciprestes e araucárias. Toda esta vegetação vive a partir da **luz do sol como fonte de energia**, caracterizando um grande problema para um local coberto por seis meses de escuridão. Como era de se esperar, muitas árvores morreram, pois não podiam produzir mais a seiva que alimentava seus ramos e o bosque estava fadado a desolação. Entretanto, o poder de adaptação da natureza **selecionou** um tipo de proteção e apoio para essas árvores moribundas, uma **simbiose** com **parasitas** chamados de Vermes da Lua. Esses seres **microscópicos** estabelecem-se no interior oco de árvores quase mortas e colonizam todo o tronco, galhos e ramos. (...) Eles se alimentam das partes já podres dessas árvores e de uma parcela da seiva produzida, o processo acontece nos seis meses de sol, perfeitos para o período de proliferação e atividade dos vermes.

(D20 Saga nº2, p. 82)

(2) A última particularidade do Plano Elemental do Metal é a ausência de oxigênio. Esse **elemento** não existe no ar, nos rios nem nos mares de mercúrio. O fato ocorre pela prevenção da **oxidação** dos metais.

(D20 Saga nº 1, p. 22).

(3) **Boto**

(...)

Descrição: **mamífero** aquático semelhante a um golfinho, medindo cerca de 02 metros de comprimento, muito inteligente e amigo do homem, socorrendo-o em situações de afogamento ou lutando contra jacarés e monstros aquáticos, principalmente a Iara.

(Pereira, Andrade e Ricon, 1992: 100-101)

(4) **Caranguejeira Gigante**

(...)

Forma de ataque: salta sobre suas vítimas atacando-as com suas **quelíceras** e paralizand-as [sic] com o seu veneno.

(ibid., p. 101)

(5) Possuidores de uma cultura avançada, comparável às elites de Runa, Saravossa e outras cidades civilizadas, o Império domina grande parte do Continente, sendo responsável pela **extinção** (ou quase) **de várias espécies** de monstros antes intocados em suas terras.

(Caurio, 1991: 124)

(6) Essa cordilheira recebe denominações diferentes de acordo com o lugar. No lado oeste, elas são chamadas de As Montanhas Cruth, notáveis pelo suave tom esverdeado que apresentam e pelas freqüentes avalanches. Na parte central do reino, o **elemento basalto** é mais comum nas **formações rochosas**.

(Grubb e Allston, 1995: 7)

(7) Ao escavar as vilas traldárias, os pesquisadores descobriram que **os primitivos sobreviviam exclusivamente da pesca e da caça. Eles faziam suas armas de madeira e pedra, construíam rústicas canoas de madeira para o transporte e levavam uma vida pacata.**

Nas lendas traldárias, os Imortais – seres divinos – legaram ao povo de Traldar os segredos de **fundir o estanho e o cobre em bronze, tecer com carretel e fuso, montar olarias, usar a roda de oleiro, e manusear muitas outras ferramentas e armas** fantásticas.

(ibid., p. 18)

(8) A canção original era composta no **estilo traladarano**, contendo **oito linhas em cadência constante, com a quarta e a oitava rimando.**

(ibid., p. 19)

Em (1), a ecologia do “bosque oco” chama atenção pela maneira como aciona uma série de enunciados das Ciências Biológicas contemporâneas muito mais do que o saber legendário dos contadores de histórias – como às vezes se reclama. Alguns termos marcam essa associação de forma mais saliente: o uso do nome “coníferas” para designar aquele tipo de árvore (que aponta para uma forma de classificar os vegetais conforme seus mecanismos de reprodução), a menção da “luz do sol como fonte de energia” (que implica uma etapa do processo de fotossíntese e, portanto, uma descrição da vida conforme o modelo molecular), o termo “selecionou” (que remete ao termo “seleção natural”, descritível como mecanismo de

“adaptação” da natureza), “simbiose” e “parasitas” (que designam dois tipos de relação entre organismos vivos tal como a Biologia os encara) e “microscópicos” (que alude a um procedimento laboratorial). Em (2), a presença mais sensível é a um conhecimento ligado à Química, que faz com que “oxigênio” seja designado cataforicamente como um “elemento” e comanda a própria verossimilhança de uma explicação pautada no pressuposto de que “metais” são qualquer coisa passível de um processo de “oxidação”. Nos dois exemplos seguintes, retirados de *O Desafio dos Bandeirantes*, salienta o uso as palavras “mamífero” e “quelíceras”, que pertencem a uma descrição biológica dos animais muito mais que a uma tradição folclórica. Em (5), extraído de *Tagmar*, a noção de “extinção de espécies”, ainda que de “monstros”, é também uma noção oriunda da ecologia moderna presente em textos escolares. Os três últimos exemplos provêm do livro *Karamaikos*: em (6) são os termos “basalto” e “formações rochosas” que presentificam uma maneira eminentemente geográfica de falar sobre solos; em (7) a descrição dos “traladários” primitivos reaviva o que a História costuma nos apresentar sobre os povos pré-históricos, reafirmando uma periodização que separa o neolítico da idade do bronze; em (8) é a descrição do “estilo traladarano” de poesia que faz lembrar alguns dos parâmetros do estudo da poética.

O que é comum a todos esses casos é que elementos pontuais de diferentes discursos enfeixáveis pela escola são tomados de tal maneira que servem exclusivamente à tecelagem de uma outra espécie de conhecimento para o qual não é relevante qualquer coisa senão a relação de semelhança. É porque há o ausentamento de uma parte do discurso escolar – aquela que constrange o imaginário e interdita as similitudes – que se torna possível avizinhar elementos tão improváveis quanto vampiros e psicanalistas, como ocorre nos dois exemplos seguintes:

- (9) A elaboração do prelúdio de um Malkaviano deve ser muito bem detalhado porque de acordo com S. Freud, **todo trauma tem sua origem na infância do indivíduo.**

(Arkhan nº 3, p.35)

- (10) Podemos interpretar a infância do personagem de duas maneiras:

a infância mortal – A vida do personagem quando criança, com todos os traumas naturais, como perda precoce dos pais, testemunha de um crime violento, abuso sexual, revelação traumática etc.

a infância vampírica – os primeiros dias após o abraço, o trauma da morte, o impacto da descoberta da maldição, o primeiro contato com sua besta interior, a fome por sangue e etc.

(idem)

O fato de se tratar de um jogo de RPG parece liberar o significante “Freud” para esse tipo de uso, primeiramente, é claro, porque quem escreve este texto não precisa contar com a presença de psicanalistas entre seus prováveis leitores, mas sobretudo porque, mesmo se os houvesse, qualquer tentativa de contestação seria risível – afinal, trata-se de um jogo e não de um ensaio sobre a obra de Freud. O mesmo provavelmente se opera sobre todo elemento que provenha do discurso escolar e por ventura adentre os *role-playing games*, libertando seu usufruto dos rituais da sala de aula. O grande logro de toda essa reviravolta consiste em que a figura do professor, monumento de um Outro que não cessava de castrar, cercear, disciplinar, é assim arremessada ao ridículo pelo golpe implacável de uma simples troca de imagens, e isto apenas para que possamos assumir momentaneamente o posto que ele deixou vago. Não é à toa que as bandeiras do *role-playing game* estarão desfraldadas quando se trata de afirmar a obsolescência do professor.

O movimento da escolarização, sob essa luz, resta como resíduo de um jogo que é o mesmo entre sagrado e profano, civil e bárbaro, Édipo e Narciso. Enquanto se inscrever nesse terreno a questão será insuperável, porque a cada vez que se devolver a fala do RPGista ao palco da sala de aula o papel do mestre lhe será subtraído, as posições no discurso se rearranjarão e o posto desde onde o *role-playing gamer* podia tecer aquele seu longo fio de palavras estará obnubilado. Por essa mesma razão, no entanto, não se poderia pensar que tudo quanto se passa sob o signo do RPG funcione à maneira de uma “ronda de similitudes”¹⁶⁵, porque, à medida que o multiplicar espontâneo de listas e tabelas ampliam ao infinito os círculos da imaginação RPGística, em sentido contrário se abatem uma série de procedimentos de controle entre os quais a remissão à escola é apenas um espécime. Como se viu, a atuação do mestre é um dos alvos mais visados pelas prescrições normalizadoras e pelos modelos exemplares – o crescente fechamento da roda dos iniciados é, ele mesmo, um procedimento de frenagem porque condiciona a inclusão comunitária à reprise de certas imagens consolidadas. Se o terreno das coisas escolares é, em certos momentos, essa floresta pujante de signos dos quais se podem gozar *ad nauseam*, isto é apenas porque a inscrição desse sujeito está garantida em outro lugar, de modo que ele não poderá ser tão indulgente no trato de termos como “ranger” ou “malkaviano”, de nomes como Gary Gygax ou Mark Rein Hagen, quanto pôde ser ao tomar de empréstimo a rubrica de um Freud.

A multiplicação excessiva dos sentidos, como se vê, anuncia sempre alguma sorte de ameaça e as “pilhagens” do RPGista talvez não demonstrem tanto uma forma de

¹⁶⁵ Como Foucault designava aquela “epistémê” medieval que se pautava nas “quatro similitudes”.

insubordinação quanto o caráter conservador desse discurso. Esse conservadorismo é, em primeiro lugar, uma conservação do corpo, um modo de sobrevivência – através dele o jogador encontra numa espécie de fórum privado com o texto que é, curiosamente, o que o coloca em comum com todos os outros *gamers*. A “gramática pulp-fiction” do RPGista é, dessa forma, um dos seus maiores tesouros – aquilo pelo que ele logra demarcar seu círculo mágico, estranhando-se em relação a uma exterioridade que só poderá vê-lo como sagrado – e justamente por isso há de ser objeto de conservação. Mas justamente por isso se trata também um conservadorismo político: pois ao encantar-se na suposta originalidade da “pilhagem narrativa” o sujeito se esquece de que sua própria criatividade tem origens alhures e um dos lugares de onde provém, como vimos, é o próprio discurso escolar. Se há, então, um valor tautológico em reconhecer no RPG uma série de ecos da sala de aula – já que ele nasce de uma fonte em que já se poderia esperar que a marca da escola estivesse impressa – há também a figura de um oxímoro: o material que agora propõe a amparar os métodos da escola é construído a partir de uma aplicação bem-sucedida desses mesmos métodos. Ao apresentar-se como suplência para o seu fracasso, ele confirma a possibilidade do seu sucesso.

2. Ser *role-playing gamer*

O que significa, então, ser *role-playing gamer*? Esta talvez seja a questão mais relevante a se fazer, porque de alguma maneira essa posição se tornou forte o suficiente para amparar a empresa – nada cômoda – de se escrever um livro voltado para a escola.

É preciso lembrar, antes de tudo, que própria a existência de uma comunidade ou grupo reconhecível como sendo particularmente composto por “RPGistas” só se sustém através de um trabalho que não cessa de se executar. “É através das lutas que fazem a história do mundo social que se constroem as categorias da percepção do mundo social e, ao mesmo tempo, os grupos construídos segundo tais categorias”, afirmava Bourdieu (1998b: 123). Nesse sentido, a construção de uma identidade do *role-playing gamer* e os seus graduais deslocamentos podem ser pensados como efeito do valor performativo de um discurso cuja existência se presta, em grande medida, a manter possível uma identificação dessa natureza ao mesmo tempo em que se lhe atribuem, a cada momento, diferentes predicados.

1. *Crime e castigo*. Partindo dessa pressuposição, a figura do *role-playing gamer* necessita ser compreendida à luz dos mecanismos pelos quais, por um lado, ele mantém seus

liames comunitários através do levantamento de homogeneidades, e por outro, jamais cessa de agregar novos membros cujo perfil vai se tornando enormemente heterogêneo.

A adesão de um público de menor poder aquisitivo e a conquista da audiência feminina são dois marcos nessa trajetória. No primeiro caso, o surgimento de publicações mais baratas deve ter tido um papel decisivo, mas também há que se considerar o aumento da disponibilidade de livros usados, a difusão do acesso à *internet* (onde se podem encontrar *e-books* e outros materiais gratuitamente) e o próprio avultamento do número de jogadores, que faz maiores as chances de uma iniciação não mediada pelos livros. No caso da conquista das mulheres, deve ter alguma relevância o investimento de certos produtos numa imagem centrada em ideais de consumo feminino que poderiam ter sua própria história recontada – parece que é sobretudo a partir de *Vampiro*, com suas remissões literárias e o seu universo *noir*, que isso se dá. Mas também é preciso notar que, incorporando um público feminino, o RPG consegue preencher um território que até então mantinha desocupado, acrescentando ao *hobby* eminentemente masculino toda a série de lugares e tempos destinados ao encontro entre os meninos e meninas. Isto faz supor que a busca pelas jogadoras de RPG não poderia ser encarada como um fenômeno exclusivamente relacionado à categoria do feminino, pois a incorporação de mulheres à mesa de jogo também se associa a um projeto de “maiorização” que não deixa de afetar a imagem do *gamer* masculino e, em certo sentido, pode agir como uma forma de manter adeptos entre um público de varões que estão saindo da adolescência. Dessa forma, a permanência do jogo no mercado se condiciona a um alargamento da faixa etária de seus consumidores, o que vem sendo garantido pelo investimento na manutenção dos jogadores mais antigos – com a constante renovação das linhas de produtos que os conquistaram cinco ou dez anos atrás ou com o lançamento de títulos que portam novas promessas – e pela conquista de novos adeptos. Parece que o endereçamento ao *professor* parece ser um caso particular desse último movimento.

Mas conquista do feminino também coloca o RPG diretamente na mira do pânico disparado por Ouro Preto. Afinal, dentre todos os aspectos que fizeram do caso objeto de repercussão nacional estava a possibilidade aventada de o crime ter sido precedido por um ato sexual. Em um contexto como esse, associação entre o assassinato da estudante Aline e os *role-playing games* certamente seria favorecida pelo fato de se poder encontrar em livros desse tipo elementos cujo propósito parece ter sido justamente o de transformá-los num meio favorável à aproximação entre os sexos. A esse respeito, sabemos por meio de um artigo do pesquisador australiano David Waldron que, pela época em que os primeiros livros do gênero surgiram no Brasil, já havia se desenrolado nos Estados Unidos uma longa polêmica em torno

do suicídio de Irving Bink Pulling II em 1982. O caso Pulling, como ficou conhecido, foi estopim de uma longa campanha encabeçada pela mãe do estudante e que teve como uma de suas metas divulgar argumentos anti-RPG – curiosamente – junto a escolas e igrejas. Waldron afirma que algumas das respostas ao “pânico moral” disparado por essa campanha foram a criação de associações de jogadores, a sátira da propaganda anti-RPG, a realização (ou ao menos o incentivo) a “troles” contra instituições inclinadas a perseguir os jogadores (igrejas, escolas) e, finalmente, o surgimento de alguns jogos centrados em temas que eram abertamente afrontosos aos valores exaltados pelo movimento B.A.D.D.

Outro efeito importante das campanhas anti-RPG foi a grande reorientação da cultura dos *games* para uma acolhida aberta de símbolos culturais derivados do gótico e temas crescentemente subversivos nos jogos. Mais proeminente nessa guinada foi a popularização de *Vampiro: a Máscara* e *Lobisomem: o Apocalipse*, da empresa de jogos White Wolf, e em menor grau o aumento na popularidade de *Call of Cthulhu*, baseado na obra de H. P. Lovecraft e produzido pela Chaosium¹⁶⁶.

Se *Call of Cthulhu* nunca foi editado no Brasil, os outros dois jogos mencionados por Waldron como representantes de uma resposta “gótica” ao pânico cristão norte-americano já tinham sido publicados no Brasil há alguns anos quando o assassinato de Ouro Preto irrompeu na mídia – a primeira edição de *Vampiro* data 1994 e a de *Lobisomem*, de 1995. Uma reviravolta notável, já que os elementos que ali teriam surgido como réplica acintosa a uma acusação aqui foram ponto de partida para acusação similar. Enquanto isso, o caráter peculiarmente pagão de *Dungeons&Dragons*, contra o qual se erguiam a maior parte dos argumentos da associação B.A.D.D., passou bastante despercebido por aqui.

Em certa medida, respostas semelhantes às que Waldron levanta surgiram em resposta ao caso Ouro Preto – um dos palcos desse trabalho é o texto dos *disclaimers* que, particularmente nos livros da editora Daemon, assumiram um tom bastante jocoso¹⁶⁷. Mas é interessante que no lugar de uma guinada para a atitude gótica que teria favorecido, de alguma maneira, o surgimento de jogos como *Vampiro* e *Lobisomem*, tenha se elaborado essa postura peculiar que nos brindou com *O Descobrimento do Brasil*, *Entradas e Bandeiras* ou *Curumatará*.

Contra a hipótese de que a orientação escolarizante desses títulos tenha um caráter responsivo ao caso Ouro Preto, já foi apontado que alguns deles antecedem o crime. A série *MiniGURPS*, por exemplo, teve sua publicação iniciada em 1999. Sobre isso, entretanto, as

¹⁶⁶ Tradução minha.

¹⁶⁷ Sobre isso, ver Capítulo II.1.2.4, item 1 – *Livros de RPG, A – Preâmbulos, c. Disclaimers*.

idas e vindas do caso Pulling fazem crer que a idéia da escolarização não responde necessariamente a uma condição criada pelo assassinato em Minas, senão talvez a um incômodo apenas re-explicitado por essa ocorrência. Afinal, os primeiros *role-playing games* parecem já ter deportado no país com uma herança um tanto turbulenta. Além disso, seria preciso lembrar que movimentações tão significativas quanto a criação do Simpósio RPG&Educação e a ONG Ludus Culturalis datam exatamente de 2002, ano posterior ao crime.

Seguindo essa trilha, em todo caso, somos obrigados a supor que o próprio assassinato de Ouro Preto também *responde*, isto é, preenche uma expectativa de alguma maneira já preparada no discurso – haja vista a rapidez com que se chegou a certas conclusões. O texto de Waldron talvez sugira (se o tomarmos numa perspectiva um tanto bakhtiniana) que aquilo a que o temor mineiro responde já era em si mesma uma resposta, elaborada alhures, frente a outra acusação – assim se estabeleceria uma espécie de grande diálogo embalado nas viagens de um discurso que vai atravessando hemisférios. Pelo sim ou pelo não, este não é o tipo de réplica a que Bakhtin se referia no texto que estudamos no Capítulo I, senão antes uma espécie de “transliteração” pela qual uma afirmação difusa, presente no discurso num estado morelliano de marginalidade, se torna saliente pelo cair de um grão de areia. Afora isso tudo, é de se considerar que, resposta ou não, uma vez instaurada, a idéia de um RPG paradidático encontra pouso confortável sobre a chaga aberta pelo escândalo de Ouro Preto.

A atribuição de um crime à prática de jogos de RPG também tem como efeito imediato suscitar o fortalecimento dos elos de solidariedade entre jogadores. Mais recentemente, em maio de 2005, um caso de assassinato em Guarapari (ES) foi creditado a supostos RPGistas e deu ensejo a uma onda de reações. Na lista RPG_em_debate, uma enxurrada de e-mails manifestaram seu repúdio à imprensa, trazendo comentários e críticas às reportagens divulgadas pela mídia, conjecturas sobre quais seriam os “verdadeiros motivos” do assassinato, tentativas de diagnosticar os suspeitos e, dentre outras coisas, uma série de exortações à comunidade RPGista, das quais surgiram propostas de ação organizada como a seguinte¹⁶⁸:

Caros amigos da lista

Meu nome é Y. e sou [membro] da LUDUS CULTURALIS. Como devem saber somos uma associação sem fins lucrativos (ONG) que já organizou os três Simpósios de RPG e Educação em São Paulo, além

¹⁶⁸ Mensagem da lista “RPG em debate” enviada em 15/05/05.

de outras atividades com prefeituras, empresas e organizações. Estamos preocupados com as repercussões do caso do Espírito Santo e resolvemos que não é o caso de ficarmos parados vendo como os jornais descrevem o hobby sem conhecer sua dinâmica, o que acaba produzindo inverdades. Mas também sabemos que o RPGista típico está indignado com o ataque gratuito e injusto a sua atividade.

Acreditamos que o grande inimigo é o desconhecimento da prática do RPG, que se pode deduzir através das reportagens veiculadas, é total. A LUDUS CULTURALIS defende que a melhor resposta para isso é demonstrar que o RPG não é “jogo satânico”, não envolve apostas, e muito menos “punições aos perdedores” visto que não há vencedores ou perdedores num jogo cooperativo. O Assessor Jurídico da LUDUS CULTURALIS está estudando o caso para avaliarmos qual é a melhor abordagem da situação, mas o primeiro plano de ação é uma união das associações formais e informais como um grupo coeso para mostrar o nosso lado.

Divulgarmos que uma atividade que tem milhares de jogadores espalhados por todo o Brasil e milhões em todo o mundo há 31 anos, não pode ser atacada levianamente e que um número tão grande de praticantes deve ser respeitado! Gostaríamos de convidar a lista RPG em Debate e a Rede RPG a participar desta nossa comitiva numa demanda tão grande e tão importante. Hoje (15/05/[2005]) a diretoria da LUDUS concedeu uma entrevista para a Rede Record que deverá ser veiculada hoje mesmo no programa “Domingo Espetacular” das 18:00hs. Se possível e se for de seu interesse, entre em contato conosco.

Tudo leva a crer que o tratamento conferido pela mídia aos casos é recebido por cada jogador como um acinte ao grupo, uma ofensa à coletividade dos que comungam de um mesmo ideal. Nesse sentido, o grupo ao mesmo tempo fragiliza e fortalece: sua existência é o que permite que a incriminação de um jogador seja sentida como incriminação da comunidade, e, logo, de cada jogador que se reconheça como parte dessa comunidade; por outro lado, não é uma defesa da honra pessoal que se busca, mas uma retificação da imagem coletiva, luta em que nunca se está sozinho. Há portanto um “RPGista típico” (primeiro parágrafo) para quem se apresenta um “inimigo” (segundo parágrafo) responsável por ter tomado a iniciativa hostil; há ainda a proposta de formar uma “comitiva” em nome dessa coletividade para suprir a “demanda tão grande e tão importante” (terceiro parágrafo) de esclarecer publicamente do que de fato se trata este jogo.

Não se sabe até que ponto a exortação lançada à *internet* teve frutos concretos para além das respostas que angariou na própria lista. O simples ato de pronunciar-se parece na maior parte das vezes uma reparação suficiente. Poderíamos indagar, então, *a quem* urge pronunciar-se num caso destes. Sabe-se que na mesma semana do crime de Guarapari o tema foi levado a alguns programas de televisão: houve um debate no *Programa do Ratinho*, no

SBT, a que o autor da mensagem citada acima compareceu para rebater a idéia de que o *role-playing game* tivesse estimulado ou causado o crime; debate semelhante se deu, segundo relatos enviados à mesma lista de discussão, no programa *Dia a Dia*, da rede Bandeirantes; alguns telejornais também noticiaram o caso e mostraram trechos de entrevistas com jogadores. Duas semanas depois, a mídia praticamente abandonou o assunto e, a se tirar a medida da lista RPG_em_debate, os jogadores gradualmente fizeram o mesmo. De toda forma, vale notar que a maior parte do volume de palavras incitadas por essa ocorrência parece ter sido voltada para o interior da própria comunidade de praticantes de RPG. Parece que ao menos uma coisa fica em realce: sob o aspecto primeiro de uma luta política (ecoada nas palavras do mensageiro eletrônico Y.) há muito mais um debate interno e individualizado, um constante engalfinhamento do sujeito com palavras nas quais busca encontrar a si mesmo e com as quais trabalha para organizar o sentido de sua existência. Ocorre, porém, que essas palavras dificilmente abandonam o círculo dentro do qual estão inscritas suas próprias condições de produção, lugar mesmo onde cada fala individual, ao menos no âmbito deste assunto particular, pouco se distingue de todas as demais, de tal forma que o impasse do sujeito talvez se deva em parte pela impossibilidade de discernir o eco da voz verdadeira. Em vez de fortalecer um indivíduo que, reconhecendo-se como representante de um lugar na cultura, assume o risco de se dirigir ao Outro, a manutenção da comunidade parece trabalhar preferencialmente pela harmonização dos ecos que compõem um “Eu” comum a todos.

Essa questão nos obriga a levantar uma questão de suma importância: se o fato de se jogar *role-playing games* vem aos poucos se tornando quesito suficiente para reclamar algum tipo de atuação na escola, o que é que efetivamente define essa condição? O que é, ao fim e ao cabo, *ser role-playing gamer*?

2. *Próteses do eu*. Se começarmos pelo óbvio, deveríamos pensar que em princípio para ser um RPGista basta ler livros de RPG e aprender a jogar. Mas isso comporta ao menos um aspecto deveras capcioso: é que se trata de uma identificação pautada naquilo que se lê e não em um modo particular de ler. Deveríamos supor, diferentemente, que ao menos no caso do *professor* (ou o *RPGeducador*), o que se espera é que ele se caracterize não por uma determinada escolha de textos (aqueles que, a cada momento, consideraremos mais “próprios” para o ofício), mas sobretudo por manter com o texto uma relação especial, por constituir uma forma de leitura que não apenas o conduza pelos textos da sua área e lhe abra o acesso às informações que ali não cessariam de se atualizar, mas que lhe permita erguer-se diante do texto de qualquer maneira que não apenas aquela que o próprio texto lhe destina. Isso

transforma num problema a possibilidade de equiparar *a priori* duas figuras – o *role-playing gamer* e o professor – como posições compatíveis, intercambiáveis.

Freud preocupava-se com um problema que pode nos ser comum quando escreveu sobre a psicologia das massas (1921 [s/d]). É verdade que naquele momento interessavam-lhe os grupos dos quais tomava como exemplos cabais a igreja e o exército, capitaneados pela figura do Cristo ou do comandante, mas a disposição geral dos *role-playing gamers* em se organizar como comunidade sugere que ao menos em alguns momentos o leitor de livros de RPG se comporta de maneira parecida. Seríamos tentados a confirmar o que para Freud era conjectura, a saber, se em uma multidão desse tipo “o dirigente pode ou não ser substituído por uma idéia ou abstração (...); e também se uma tendência ou um desejo suscetíveis de serem compartilhados por um grande número de pessoas, poderiam ou não constituir por si mesmos a citada substituição” (op. cit.: 47-48). Suponhamos, pois, que é isso o que ocorre quando um grupo de indivíduos elege um emblema tal como o RPG (ou qualquer outro, a bem da verdade) para ser o centro da identidade pela qual passarão a se ver como iguais entre si e distintos de todos os outros.

O que nos interessa reter da hipótese de Freud é a idéia de que o laço fundamental de uma multidão organizada tem uma natureza dupla, comprometendo cada membro simultaneamente ao dirigente e aos companheiros, e que esse laço é da natureza de uma *identificação*. Freud localiza essa “forma primitiva de ligação afetiva a um objeto” (1921 [s/d]: 56) em contextos tão diversos quanto a produção do sintoma neurótico e o complexo de Édipo, e a caracteriza essencialmente como manobra pela qual o Eu, dirigindo suas expectativas eróticas para um dado objeto, mas estando por alguma circunstância impedido de vê-las atingirem seu alvo, introjeta em si uma característica ou conjunto de características desse objeto, tornando assim possível realizar, como que por procuração, a descarga de sua excitação nervosa.

“Nessa fase intermediária [entre o auto-erotismo e a escolha de um objeto], (...) os instintos sexuais até então isolados já se reuniram num todo único e encontraram também um objeto. Este objeto, porém, não é um objeto externo, estranho ao sujeito, mas se trata de seu próprio ego, que se constitui aproximadamente nessa mesma época. Tendo em mente as fixações patológicas dessa nova fase, que se tornam observáveis mais tarde, demos-lhe o nome de ‘narcisismo’. O sujeito comporta-se como se estivesse amoroso de si próprio; seus instintos egoístas e seus desejos libidinais ainda não são separáveis pela nossa análise.” (Freud, 1913 [1974]: 87)

A análise das melancolias, sempre acompanhadas por um severo ímpeto de auto-punição, revela por sua vez que o Eu se apresenta como se estivesse *dividido* no processo de identificação. Freud atribui a virulência dos melancólicos à introjeção de uma sombra do objeto perdido, que modifica as características de uma parte do Eu (aquela sob os efeitos da identificação) e o torna alvo da agressividade originalmente dirigida ao objeto. Neste caso deve haver, logo, uma instância do Eu que, privada (pela morte ou pelo abandono) do objeto de seu desejo, faz-se seu simulacro e assim contorna a perda imposta pela realidade; e uma instância do Eu que, reconhecendo o impedimento imposto pela realidade, converte seu amor em ódio, agora dirigido não mais ao objeto externo mas ao seu fac-símile sediado no próprio Eu. Freud passa a se referir apenas à primeira instância como Eu; à segunda, confere o nome de Ideal do Eu.

“A esta instância demos o nome de ‘Ideal do Eu’ (Ichideal) e lhe adiantamos, como funções, a auto-observação, a consciência moral, a censura onírica e a influência principal na repressão. Dissemos também que era a herdeira do narcisismo primitivo, no qual o Eu infantil se bastava a si mesmo, e que pouco a pouco ia tomando das influências do meio as exigências que este apresentava ao Eu e que o mesmo nem sempre podia satisfazer, de modo que quando o homem chegava a ficar descontente consigo mesmo, podia encontrar sua satisfação no Ideal do Eu, diferenciado do Eu.” (1921 [s/d]: 59)

Se pensarmos que a crescente organização de um grupo que vem se identificando como *jogadores de RPG*, cujos laços parecem apenas se reforçar em torno de acusações midiáticas ou de um projeto de escolarização, tem algo em comum com isso, será de valia ressaltar pelo menos dois apontamentos de Freud.

Primeiramente, que *um objeto introjetado pode substituir o Ideal do Eu*, obliterando assim suas funções. A dedução desse fenômeno se deve à observação do modo como, em determinadas circunstâncias – quando no seio de uma multidão ou ferventemente enamorado, por exemplo – um homem passa a se comportar tal como se não possuísse nenhuma das faculdades críticas que em outras circunstâncias seria plenamente capaz de demonstrar. A organização de uma massa depende da possibilidade de que um mesmo elemento faça essa substituição em cada um dos seus membros, passando a ocupar o posto de Ideal do Eu e permanecendo isento de qualquer juízo coletivo. Freud chega a comparar esse fenômeno ao que descreve como “superestima sexual”, condição em que um amante coloca seu amado acima de qualquer crítica, censura ou repreensão – apenas no primeiro caso o objeto introjetado seria o que representa um caudilho e no segundo, o que representa um parceiro amoroso. Pode-se mesmo dizer que se tratam de duas modalidades de enamoramento, já que

em ambas as circunstâncias “o objeto é tratado como o próprio Eu do sujeito”, de forma que “no enamoramento passa para o objeto uma parte considerável de libido narcisista” (op. cit.: 63). Ama-se ao objeto como se ama a si mesmo, isto é, conforme o modelo do espelho.

O título de uma palestra apresentada no XVI EIRPG é bastante sugestivo em relação a isso – *Tudo que sei sobre Física aprendi com o RPG*. Certamente há algum exagero aí, mas ainda assim teríamos de pensar como chega a se produzir uma afirmação desse tipo. A conjectura de Freud sugere justamente que a inserção numa comunidade organizada pode ser responsável pela diminuição do senso moral e crítico *em relação àquele objeto específico que ocupa a dianteira do grupo*. Tal postura, se implica algum sofrimento, não é despojada de vantagens ao fim. O título da palestra mostra alguém disposto a uma enorme renúncia, capaz de isentar-se dos méritos de seu próprio conhecimento e atribuí-los a um benfeitor impessoal. É como se dissesse: “*Não me parabenizem por tudo o que sei, mas parabenizem ao verdadeiro responsável pela minha sabedoria. Ei-lo, o RPG!*”. Essa renúncia, não obstante, tem um retorno em forma de lucro: lança para o plano do implícito a própria constatação de que este que lhes fala efetivamente é alguém com invejável conhecimento de Física. O mérito retorna ao sujeito, mas de tal forma que não se poderia acusá-lo por falta de modéstia.

Em segundo lugar, *a identificação pode tomar o lugar de uma escolha de objeto*, conforme exemplificado pelo caso Dora: sua tosse, idêntica à do pai, denuncia o forçoso ausentamento do desejo de uma escolha de objeto interdita e o conseqüente preenchimento de seu espaço pela introjeção do objeto (op. cit.: 55). Em outras palavras, a identificação pode ser a saída do sujeito diante de um impedimento imposto pela cultura, resultando em um retorno ao estado narcísico de indiferenciação entre sujeito e objeto. A identificação intervém *no lugar do desejo*, e pode ser a causa de seu ausentamento. Neste caso, ao contrário do que ocorre no enamoramento, o objeto introjetado no Eu sofre um apagamento, restando dele apenas um traço pelo qual já não é mais reconhecível. Isso implica que a censura continue em funcionamento, deixando-se driblar mas, antes disso, exigindo um trabalho de elaboração. No primeiro caso, diferentemente, o que desaparece propriamente é o Eu, escamoteado no objeto que se torna meta de um amor narcísico. Não havendo perda aparente, a identificação dos enamorados obtura o desejo com a sensação de um preenchimento completo, retorno ao paraíso perdido do seio materno.

O paralelo mais evidente com uma situação é o caso de uma série de traços escolares dispersos em livros de RPG e na produção manuscrita dos jogadores. Como vimos, esses elementos estão presentes desde muito cedo e, de certa forma, constituem a tautologia de um *role-playing game* escolar. Seria preciso pensar se a presença desses aspectos escolares

dispersos indica, à semelhança do sintoma histérico, a manifestação de um desejo que se vê por alguma razão interditado, de tal maneira que em face do impedimento o sujeito introjeta uma saraivada de fragmentos da sala de aula na fantasia cornucopiosa de um jogo em que eles podem encenar indefinidamente o seu próprio vazio interno. A essa hipótese teríamos de acrescentar outro dado: o fato de que em certo momento, que no Brasil advém logo como o segundo título nacional do gênero, esses traços escolares são recolhidos de sua dispersão e deslocados para um lugar em que passam a ser nomeados, mudando de condição. *O Desafio dos Bandeirantes* pela primeira vez acrescenta essa responsabilidade à leitura de um livro de RPG, e o faz com cautela, cheio de escusas. Por que o projeto de escolarização teve que apagar-se por algum tempo assim que foi primeiro lançado, conferindo a *Desafio...* o destino de tornar-se um *cult* mais comentado do que conhecido pelos jogadores, para ressurgir mais adiante, com antecedência de um ou dois anos sobre um crime emblemático, e apenas a partir daí encontrar um caminho de certa prosperidade?

Entre 1992 e 1999 houve algumas modificações importantes na maneira como se buscou incorporar elementos escolares ao RPG. Deixemos de lado diversas outras condições em que isso se deu para atentar especificamente ao âmbito dos impressos: essencialmente, a série *MiniGURPS* e seus congêneres *Curumatara*, *Conspiração Dumont* etc., abandonaram a forma do grande manual e adotaram a do livro pequeno; abandonaram as regras complexas em favor de regras simplificadas; abandonaram, enfim, o próprio *role-playing gamer* como público preferencial em favor de um leitor leigo, dispensando-o do pedágio de um aprendizado mais longo e transformando o RPG num objeto de desfrute eventual e compromisso passageiro. A escolarização, ao que parece, sempre se deparará com o que já se passou em relação aos *role-playing games* – não poderemos considerar esse problema sem pensar na pesada taxa que esses livros pagaram para se consolidar como uma espécie de publicação paradidática enquanto os jogos de outro estilo, nos quais um saber escolar continua presente apenas como sombra marginal, prosseguem praticamente sem tomar notícia.

3. *Estar entre iguais*. O projeto de escolarização parece ter instaurado, portanto, uma importante imprecisão no termo RPG – o fato de que sob esse termo se alojam dois tipos de obras bastante distintas na forma, nos temas e no público. Se isto é resultado de uma diversificação espontânea e mesmo inevitável de um produto que prosperou, por outro lado indica que uma palavra se tornou indiferente. Dizer *role-playing game* não basta mais para sabermos o que se está dizendo como bastava momento em que esses jogos estavam restritos

ao círculo de um público universitário *nerd* que jogava em casa aos fins-de-semana. Por conta disso é que cada vez mais vêm se tornando necessário agregar circunlóquios e explicações que recuperem um lugar perdido – como é o caso das distinções entre “gerações” e “estilos” de jogadores mencionados por Pavão (2000: 76 e 96). A palavra RPG já não basta sequer para situar o jogador entre seus semelhantes, porque tornou-se necessário estabelecer algumas diferenças em relação a eles, e no entanto é essa palavra que se oferece à escola.

Nesse percurso estão as marés de uma leitura que sempre oscila entre a imagem estável de um Eu e o lugar um tanto inacessível do sujeito. Ser *role-playing gamer* é estar entre iguais. Nesse sentido a busca pelo epíteto de RPGista parece fazer parte de um movimento mais amplo pelo qual vem se tornando cada vez mais forte a idéia de que uma *identidade* seja algo construído a partir da inserção em uma coletividade localizada. Em alguns casos, de fato, uma identidade coletiva pode se tornar bandeira de reivindicações e embates políticos, como vêm ocorrendo com os “afrodescendentes” em relação a posições em exames vestibulares, concursos públicos ou vagas em empresas, mas também com os jogadores de RPG no que toca à idéia de levar esses jogos à escola.

Trata-se, para todos os efeitos, de uma espécie de *homogeneização pela diferença*: a prática de escandir a população em setores, comunidades, tribos urbanas, grupos minoritários, partidários de uma causa, colegas ou adversários políticos, companheiros no gosto ou no trabalho. Defende-se o direito a uma identidade comunitária como manifestação de luta pela tolerância ou respeito à diversidade, mas uma das armadilhas do poder está justamente em sua disposição para usar a palavra libertária de uma época como cárcere da geração seguinte: “(...) todo enunciado é intrinsecamente suscetível de tornar-se outro, diferente de si mesmo, se deslocar discursivamente de seu sentido para derivar para um outro (...)” (Pêcheux, 1990: 53). A imagem da luta se mantém, conservam-se as bandeiras e os *slogans*, mas os gritos de outrora ressoam em lugares nunca antes cogitados, as marchas atendem a novas e insuspeitas urgências – tudo se modifica em silêncio, falsa submissão do poder.

“Conhecer melhor minha própria tradição, encontrar-me entre meus semelhantes e eles apenas, toda a auto-segregação nova que reina nos *campus* [das universidades estadunidenses]: isso não tem nada a ver com o elogio da diferença. Sob pretexto de uma luta pela diferença e pela pluralidade, aspiramos à constituição de grupos menores mas mais homogêneos: uma Québec onde encontremos apenas francófonos, um dormitório onde deparemos apenas com negros.” (Todorov, 1999: 234)

Um efeito notável desse ideário é, pois, a tendência a desvalorizar a individualidade em prol de certos valores e características coletivos: observaremos antes os anseios, desejos e desafios de um grupo (ao qual pertença, ao qual me oponho) do que aqueles que tocam a minha pessoa em particular. Diz-se “os negros reivindicam...”, “os jovens preferem...”, “os alunos compreendem melhor...”; no limite, situa-se o indivíduo pelo seu engajamento a um grupo cuja caracterização precede a de cada um de seus integrantes, como se os grupos sempre tivessem estado lá, e não o contrário. Para além disso, as consequências de uma política de igualdade setorial podem ser mais nefastas na medida em que a inscrição em um dado grupo se vincule a um traço sobre o qual não se faz escolha – critérios de raça, etnia, sexo, nacionalidade. “Um passo a mais foi dado no afastamento do ideal democrático de autonomia: não apenas o grupo decide pelo indivíduo; ainda por cima, trata-se de um grupo que lhe é imposto” (ibid., p. 231).

Somos tentados a pensar que a pertinência a uma comunidade como a dos *role-playing gamers* está pautada numa escolha, uma vez que não se prende a qualquer traço de caráter inato. Sob essa ótica, ao contrário do que ocorre quando se destacam de uma sociedade grupos tais como *os judeus* ou *os proletários*, nada impede que o *skatista* se torne mais tarde *clubber*, que o *skinhead* se converta em *pitboy* ou que o *role-playing gamer* eventualmente delegue seus livros à estante e siga outro rumo. Mas é preciso, ainda assim, indagar se essas escolhas estão de fato circunscritas no terreno do que para o sujeito é *decidível*.

O fato de tais grupos não se ancorarem numa imagem física, jurídica ou econômica como determinativo significa que elas não estejam presas a formas de determinação igualmente rígidas? Nas escolas da periferia de São Paulo o *hip hop* tem conquistado espaços inéditos, talvez porque se pressinta que a acolhida desse tipo de manifestação “autóctone” seja uma forma de atenuar a agressão inerente a um modelo escolar pensado para atender a clientela muito distintas das que se encontram nos cantões mais pobres da cidade. Curiosamente não se cogita a possibilidade de que o jovem da periferia se sinta à vontade com modas de viola, boleros ou jazz. Vê-se assim que a privação de algumas escolhas vem, no discurso, já como *implícito*. Resta saber se a posição desde a qual o sujeito que é alvo desse discurso o recebe lhe permite lidar com o implícito de outra forma que não o assumindo em sua própria palavra, isto é, se o lugar ocupado por esse sujeito lhe dá condições de não se reduzir ao lugar destinado a ele em um discurso que lhe antecipa tal redução.

Ademais, a passagem do tempo mostra que essas comunidades estão sujeitas a um constante rearranjo das circunstâncias de sua existência, de tal modo que para aqueles que as experimentam de dentro se impõe a todo instante a necessidade de lidar com as condições de

sua própria inclusão no grupo. O que ocorreu no caso dos *role-playing games* não deve ser muito diferente do que se passa em relação a outras comunidades semelhantes: o signo RPG parece ter-se tornado insuficiente para resgatar aquela imagem identitária com que ele um dia coincidiu e que ele serviu para sinalizar. Pois os que puderam se ver, em dado momento, como distintos em relação a uma exterioridade porque *jogavam RPG* em oposição aos que *não jogavam*, encontram agora outras maneiras de preservar essa imagem de si mesmo quando o próprio sinal do RPG começa a apontá-los como iguais ao que lhes é, em tudo quanto interessa, diferente.

(11) E40: É, porque na... o pessoal que começou a jogar RPG na nossa época, era o perfil bem diferente do que é jogado hoje em dia, é assim, era uma molecada que necessariamente tinha algum interesse por ou quadrinhos, ou cinema, ou ficção científica, ou literatura, e que acaba descobrindo o RPG como complemento a esses hobbies. Hoje em dia não, hoje em dia a molecada, sabe, tá na balada gótica aí, de repente resolve, ah vou virar vampirinho... tem livro em português, tem livro muito fácil, o acesso é muito fácil, o material é em português, então, o público hoje em dia é totalmente diferente da nossa época, na nossa época era uma molecada necessariamente sem a gente querer fazer... propaganda própria, né... ahn, mais cabeça, entendeu, cê tinha que ter uma cultura geral mais legal, cê tinha que ter, necessariamente cê tinha que ler em inglês, cê não tinha saída, eu mesmo aprendi muita [coisa] meu inglês eu comecei lendo o livro do mestre e o livro do jogador do AD&D.

(Entrevista XXIV)

Parece então que há certas coisas de que o sujeito não está disposto a abrir mão nem sequer em nome de um senso comunitário construído em volta da idéia de “ser RPGista”. Pelo contrário, quanto mais se faz sentir o efeito “democratizante” desse objeto, mais o sujeito elabora maneiras de preservar as diferenças que seu pertencimento a essa comunidade vem abrandando. Dir-se-á sobre o RPG o que quer que seja necessário dizer para preservar as posições dos sujeitos. Essa flexibilidade do sentido, se por um lado permitia considerar “leitores” a toda uma população que não disporia de outro argumento para incluir-se nesse conjunto, é o próprio instrumento pelo qual se garante a perpetuação de sua diferença no interior de um círculo de irmãos.

Com isso, um certo quadro de exclusões, uma certa distribuição entre iguais e diferentes, logra reproduzir-se. Talvez não se trate especificamente da preservação de uma estrutura de classes, pois também outras seções identitárias encontram aí sua reverberação – o *nerd* continua sendo *nerd* mesmo depois que o *gótico* e o *punk* encontraram *role-playing*

games a seu gosto. O signo que fora pedra angular de um modo de ser mostra-se, assim, matéria extremamente plástica, capaz de acomodar as mais radicais negociações de sentido.

Sob essa perspectiva, o discurso sobre a escolarização dos *role-playing games* não deixa de apresentar apoio para que certas formas de segregação se reproduzam no interior da comunidade de jogadores, servindo-se do RPG como sua oportuna metáfora. Ora, se é verdade que os livros de RPG circularam primeiramente pelos lares da classe média, ele fez sua aparição inaugural exatamente num dos lugares em que a escola está mais presente como ideal de bem e como possibilidade concreta de sucesso (cf. Bourdieu, 1998a). É provável mesmo que alguns dos primeiros livros tenham chegado ao Brasil por conta de viagens de estudo, e uma das razões que pode ter levado o viajante a comprar um livro desse tipo é a possibilidade de praticar um idioma estrangeiro. Ora, sendo uma forma de diversão criada e acolhida no seio dessa população, o RPG deve trazer em si muitas heranças da escola, pois certa afinidade com a escola é uma marca da própria classe que o concebeu. Por outro lado, também é claro que a classe média desejaria crer que qualquer forma de entretenimento associado a ela fosse considerado de alguma forma benéfico, tanto mais educativo. Neste caso, dir-se-ia que RPG estimula a leitura, desenvolve o raciocínio ou desperta a curiosidade científica, antes de tudo, porque a leitura, o raciocínio e a curiosidade científica são valores perseguidos por aqueles que o praticam.

Se assim for, aproximar o RPG a certos ideais de escolaridade é uma forma de reproduzir, no seio de sua comunidade de praticantes, toda a distribuição de valores e todas as formas de exclusão que estejam imbricadas na constituição da própria escola. Diz-se freqüentemente que o *role-playing gamer* é um leitor ávido, dotado de um raciocínio límpido, e que por conta disso tenderia a ter mais facilidade nas tarefas escolares. Se é verdade, no entanto, que o desempenho escolar não depende somente dos dotes cerebrais de seus alunos¹⁶⁹, tal argumento apenas transforma o RPG em um instrumento para justificar, de forma limpa, a exclusão dos que a escola já excluiu e o sucesso dos que a escola já premiou no próprio percurso de sua formação. De certa forma, essa repartição é mesma que o laço comunitário do RPGista ameaçava anular com o seu crescente espraiamento sobre uma sociedade já estruturada conforme certa ordem simbólica – aquela repartição que vinha levando o sujeito a reencontrar maneiras de expressar, sob a sombra do RPG, o lugar que pressentia ocupar nessa estrutura e que o fazia, desde antes, perceber-se como igual a alguns e diferente de outros.

¹⁶⁹ Uma exposição bastante metódica de diferentes concepções de ensino se encontra num livro bastante célebre de Magda Soares (1986).

Em suma: a identidade criada a partir do fato de se ler livros de RPG não é, para esse sujeito, relevante o suficiente, ou levada a sério o suficiente, para interferir nas relações em que esse sujeito está sendo determinado. O que quer que se escolha nesse campo é, por certo, *indiferente*, uma vez que está fadado a reproduzir, em novos retratos, as mesmas identidades que realmente governam a maneira como os sujeitos serão ouvidos.

O problema é que aquilo com que se elabora uma imagem de si, aquilo que se toma como sendo constitutivo da uma identidade, não seja de fato o que determina o que este sujeito *será*. Onde parece residir a oportunidade de efetuar uma escolha – digamos, a de tornar-se um leitor, ou a de escrever um livro que modifique as condições em que o ensino se dá – está de fato um caminho que o conduzirá de volta ao ponto de partida.

Diante disso a pergunta que fazemos é – que destino terão os livros que vêm sendo produzidos a partir desse lugar, se ele mesmo nos parece suspenso entre o saber de um *role-playing gamer* que vem encontrando dificuldade em situar-se dentro de seu próprio território e o campo de uma escola que se está tentando descobrir o que é ao mesmo tempo em que se propõe rearranjá-la? É possível que RPGs escolares permaneçam, encontrando lugar próspero entre as publicações infanto-juvenis recomendadas pelo professor ou na forma de encartes de livros didáticos. Mas também é possível que cedo ou tarde acabem postos de lado em nome da mesma busca pela qual foram primeiramente cogitados como solução possível, tão logo outros objetos despontem para ocupar a mesma posição. É verdade que talvez jamais desapareçam por completo – quiçá continuarão despontando a cada tantos anos obras isoladas que enveredem por esse caminho, conquistando adesões discretas e tiragens medianas, mantendo entreaberta uma porta que poderá se abrir um pouco mais, um pouco menos. Mas em um ou outro caso teremos de nos perguntar se deixaram alguma marca no ensino, ou se apenas ocuparam um espaço ali, cumprindo seu mandato e proporcionando um momento de alívio em meio a um incômodo que continuará reclamando por analgésicos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABAURRE, Maria Bernadete M.; FIAD, Raquel Salek; MAYRINK-SABINSON, Maria Laura T. (1997). *Cenas de aquisição da escrita. O sujeito e o trabalho com o texto*. Campinas: ALB, Mercado de Letras.

ALLOUCH, Jean (1995). *Letra a letra. Transcrever, traduzir, transliterar*. Tradução de Dulce Duque Estrada. Rio de Janeiro: Campo Matêmico.

ALTHUSSER, Louis (1980). *Ideologia e aparelhos ideológicos de Estado: notas sobre os aparelhos ideológicos de Estado*. São Paulo(?): Martins Fontes.

AUSTIN, John Langshaw (1970 [1989]). Emisiones realizativas. In: *Ensayos Filosóficos*. Tradução de Alfonso García Suárez. Madrid: Alianza Editorial, pp. 217-231.

BAJARD, Elie (1994). *Ler e dizer. Compreensão e comunicação do texto escrito*. Coleção Questões da Nossa Época, v. 28. São Paulo: Cortez.

BAKHTIN, Mikhail (1929 [2004]). *Marxismo e filosofia da linguagem*. Tradução de Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. 11ª edição. São Paulo: Hucitec.

_____ (1997). Os gêneros do discurso. In: *Estética da criação verbal*. Tradução a partir do francês de Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes.

BARZOTTO, Valdir Heitor (1998). *Leitura de revistas periódicas: forma, texto e discurso. Um estudo sobre a revista Realidade (1966-1976)*. Campinas. Tese (Doutorado) — UNICAMP, IEL.

BASSETTO, Bruno Fregni (2001). *Filologia românica. História externa das línguas, v. 1*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

BETTELHEIM, Bruno (1980). *A psicanálise dos contos de fadas*. Trad. de Arlene Caetano. Rio de Janeiro: Terra e Paz, 7ª edição.

BETTOCCHI, Eliane (1999). *Aventuras visuais na Terra de Santa Cruz. Concepção do projeto gráfico para um livro de RPG ambientado no Brasil colonial*. Rio de Janeiro. Monografia (Especialização) – Universidade Estadual do Rio de Janeiro.

BOURDIEU, Pierre (1998a). O capital social - notas provisórias. Trad. de Denice Barbara Catani e Afrânio Mendes Catani. In: BOURDIEU, Pierre. *Escritos de Educação*. Org. de Maria Alice Nogueira e Afrânio Mendes Catani. Petrópolis: Vozes.

_____ (1998b). *A economia das trocas lingüísticas. O que falar quer dizer*. 2ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

_____ (1990). Leitura, leitores, letrados, literatura. In: *Coisas ditas*. Tradução de Cássia R. da Silveira e Denise Moreno Pegorim. São Paulo: Editora Brasiliense.

BRAGA, Jane Maria (2000). *Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de role-playing game (RPG)*. Caxambu. 23ª reunião anual da ANPED, GT 16 – Educação e Comunicação.

CAMPBELL, Joseph (1949). *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento.

CERTEAU, Michel de (1994). *A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer*. Trad. de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes.

CHARTIER, Roger (1988). *História cultural: entre práticas e representações*. Tradução de Maria Manuela Galhardo. Lisboa: Difel.

_____ (1998). Do livro à leitura. In: CHARTIER, Roger (org.). *Práticas da Leitura*. Tradução de Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 1998.

_____ (1999a). *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Tradução de Reginaldo de Moraes. São Paulo: Editora UNESP/ Imprensa Oficial do Estado.

_____ (1999b). *A ordem dos livros. Leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII*. Tradução de Mary Del Priori. Brasília: Editora Universidade de Brasília.

_____ (2000). As revoluções da leitura no ocidente. In: ABREU, Márcia (org.). *Leitura, história e história da leitura*. Campinas: Mercado de Letras.

CHARTIER, Anne-Marie e HÉBRARD, Jean (1998). A invenção do cotidiano: uma leitura, usos. *Projeto história: trabalhos da memória*, nº117.

CHERVEL, André (1998). Des disciplines scolaires à la culture scolaire: l'exemple de l'orthographe. In: *La culture scolaire: une approche historique*. Paris: Belin.

DARNTON, Robert (1990). *O beijo de Lamourrette. Mídia, cultura e revolução*. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras.

DERRIDA, Jacques (1972 [2005]). *A farmácia de Platão*. Tradução de Rogério da Costa. 3ª edição revista. São Paulo: Iluminuras.

DOLTO, Françoise (1984). *A imagem inconsciente do corpo (L'image inconsciente du corps)*. Tradução de Noemi Moritz Kon e Marise Levy. São Paulo: Perspectiva, 2001. Coleção Estudos.

FAIRCHILD, Thomas Massao (2004). *O discurso de escolarização do RPG*. Tese (mestrado) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.

FARIA FILHO, Luciano Mendes (2002). Escolarização, culturas e práticas escolares no Brasil: elementos teórico-metodológicos de um programa de pesquisa. In: LOPES, A. C. e MACEDO, E. (orgs.). *Disciplinas e integração curricular: história e políticas*. Rio de Janeiro: DP&A

FEBVRE, Lucien; MARTIN, Henri-Jean (1992). *O aparecimento do livro*. Tradução de Fulvia M. L. Moretto e Guacira Marcondes Machado. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, Hucitec.

FERREIRA NETTO, Waldemar (2001). *Introdução à fonologia da língua portuguesa*. São Paulo: Hedra.

FÉVRIER, James G (1984). *Histoire de l'écriture*. Paris: Éditions Payot.

FOUCAULT, Michel (1969 [2005]). *A arqueologia do saber*. Trad. de Luiz Felipe Baeta Neves. 7ª ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária..

_____ (1973 [1988]). *Isto não é um cachimbo*. Tradução de Jorge Coli. Rio de Janeiro, Paz e Terra.

_____ (1979). *Microfísica do poder*. Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

_____ (1970 [2003]). *A ordem do discurso. Aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970*. Trad. br. de Laura Fraga de Almeida Sampaio. 9ª edição, São Paulo: Edições Loyola, 1996.

_____ (1966 [1999]). *As palavras e as coisas. Uma arqueologia das ciências humanas*. Tradução de Salma Tannus Muchail. 8ª edição. São Paulo: Martins Fontes.

_____ (1996). *A verdade e as formas jurídicas*. Rio de Janeiro: PUC, p. 29-51.

FREUD, Sigmund (1905 [1989]). *Fragmento da análise de um caso de histeria*. In: Obras psicológicas completas. Tradução de Jayme Salomão. 2ª ed. Rio de Janeiro, Imago.

_____ (1914 [1997]). *O Moisés de Michelangelo*. Tradução de Órizon Carneiro Muniz e Walderedo Ismael de Oliveira. Rio de Janeiro: Imago.

_____ (1939 [1975]). *Moisés e o monoteísmo*. In: Obras psicológicas completas, v. 23 (1937-1939). Tradução de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago.

_____ (1921 [s/d]). *Psicologia das massas e análise do eu*. In: Obras completas de Sigmund Freud. Volume IX. Rio de Janeiro: Delta, s/d.

_____ (1913 [1974]). *Totem e tabu. Alguns pontos de concordância entre a vida mental dos selvagens e dos neuróticos*. Trad. de Órizon Carneiro Muniz. Rio de Janeiro: Imago.

GERALDI, João Wanderley (1996). *Linguagem e ensino. Exercícios de militância e divulgação*. Coleção Leituras no Brasil. Campinas: Mercado de Letras/ALB.

_____ (1997). *Portos de passagem. 4ª edição. São Paulo: Martins Fontes*.

GERALDI, João Wanderley (org.) (2004). *O texto na sala de aula*. São Paulo: Ática.

GINZBURG, Carlo (1987). *O queijo e os vermes. O cotidiano e as idéias de um moleiro perseguido pela inquisição*. Tradução de Maria Betânia Amoroso e José Paulo Paes (poemas). São Paulo: Companhia das Letras.

_____ (1989). *Mitos, emblemas, sinais. Morfologia e história*. Tradução de Federico Carotti. 2ª edição. São Paulo: Companhia das Letras.

GNERRE, Maurizio (1985). *Linguagem, escrita e poder*. 3ª edição, 1ª reimpressão. São Paulo, Martins Fontes.

GONÇALVES, Maria Sílvia; RIOS, Rosana (1997). *Português em outras palavras*. 6ª série. São Paulo: Scipione.

HIGOUNET, Charles (1955 [2003]). *História concisa da escrita*. Tradução da 10ª edição corrigida de Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola.

HIGUCHI, Kazuko Kojima (2000). RPG: o resgate da história e do narrador. In: CHIAPPINI, Ligia. (Coordenação geral). *Outras linguagens na escola. Publicidade. Cinema e TV. Rádio. Jogos. Informática*. São Paulo: Cortez Editora.

JULIÁ, Dominique (2001). A cultura escolar como objeto histórico. *Revista brasileira de história da educação*. Janeiro-junho, nº 1.

KATO, Mary A (1986). *No mundo da escrita. Uma perspectiva psiconligüística*. Série Fundamentos. São Paulo: Ática.

KLEIMAN, Angela (1995). *Oficina de leitura. Teoria e prática*. 3ª ed. Campinas: Pontes.

LACAN, Jacques (1985). A função do escrito. In: *O Seminário. Livro 20: Mais, ainda*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.

_____ (1966 [1998]a). Função e campo da fala e da linguagem em psicanálise. In: *Escritos*. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998, p.238-324.

_____ (1966 [1998]b). A instância da letra no inconsciente ou a razão desde Freud. In: *Escritos*. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998, p.496-533.

_____ (1966 [1998]c). O estádio do espelho como formador da função do eu. In: *Escritos*. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998, p. 96-103.

LANDOWSKI, Eric (2002). Masculino, feminino, social. In: *Presenças do outro. Ensaios de sociosemiótica*. Tradução de Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Perspectiva.

MATTOS, Alexandre Zorio de (2007). *Centralização ou dispersão dos sentidos? Uma análise do discurso do RPG Vampire: the Masquerade*. São Paulo. Dissertação (Mestrado) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.

MOISÉS, Massaud (1980). *A literatura portuguesa através dos textos*. 10ª ed. revisada. São Paulo: Cultrix.

MOTA, Sonia Maria Rodrigues (1997). *Roleplaying game: a ficção enquanto jogo*. Rio de Janeiro. Tese (Doutorado) — Pontifícia Universidade Católica — Departamento de Letras.

PAVÃO, Andréa (2000). *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role-Playing Game (RPG)*. São Paulo: Devir.

PÊCHEUX, Michel (1990). *O discurso: estrutura ou acontecimento (Discourse: structure or event?)*. Tradução de Eni Pulcinelli Orlandi. Campinas: Pontes.

_____ (1969). Análise automática do discurso (AAD-69). Trad. de Eni Pulcinelli Orlandi. In: GADET, Françoise e HAK, Tony (1997). *Por uma análise automática do discurso. Uma introdução à obra de Michel Pêcheux*. 3ª ed. Campinas: Unicamp, pp. 61-161.

RAMA, Angel (1985). *A cidade das letras*. Tradução de Emir Sader. São Paulo: Brasiliense.

RIOLFI, Claudia Rosa (2003). Ensinar a escrever: considerações sobre a especificidade do trabalho de escrita. *Leitura. Teoria & Prática. Revista da Associação de Leitura do Brasil*. Unicamp. Campinas, volume 40, Jan/Jul, pp. 47-51.

_____ (2004). Ensinar a escrever: perspectivas e desafios na contemporaneidade. In: GERALDI, Corinta Maria Grisolia. (org.) *Escola viva : elementos para construção de uma educação de qualidade social*. Campinas: Mercado de Letras, 2004.

SAUSSURE, Ferdinand de (1916). *Curso de lingüística geral*. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. 9ª edição. São Paulo: Cultrix.

SCRIBNER, Sylvia e COLE, Michael (1981). *The psychology of literacy*. Cambrigde, Londres: Harvard University Press.

SOARES, Magda (1986). *Linguagem e escola. Uma perspectiva social*. 2ª edição. Série Fundamentos. São Paulo: Ática.

TODOROV, Tzvetan (1999). O declínio da autonomia. In: *O homem desenraizado*. Tradução de Christina Cabo. Rio de Janeiro: Record.

TOLKIEN, John Ronald Ruel (1968 [1995]). *The lord of the rings*. Londres: Harper Collins.

_____ (1977 [1999]). *The Silmarillion*. Londres: Harper Collins.

TYACK, David e CUBAN, Larry (1995). Why the grammar of schooling persists. In: *Tinkering towards utopia: a century of public school reform*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

ZANINI, Maria do Carmo (Org.) (2004). *Anais do I Simpósio RPG & Educação*. São Paulo: Devir.

ZIZEK, Slavoj (1991). *O mais sublime dos histéricos. Hegel com Lacan*. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

RELAÇÃO DE TÍTULOS DE RPG CONSULTADOS

S/A (1995). *First quest: a primeira missão. Livro de aventuras*. São Paulo: Abril.

ACHILLI, Justin et al. (1999). *Vampiro: a máscara. Um jogo de narrativa de horror pessoal*. 3ª edição. Tradução de Luiz Eduardo Ricon e Otávio Gonçalves. São Paulo: Devir.

BRIDGES, Bill (1997). *Os caçadores caçados. Juntando-se à batalha*. Tradução de Sylvio Gonçalves. São Paulo: Devir.

CARL, Jason; HEINIG, Jess; WOODWORTH, Peter (2001). *Teatro da mente: leis da noite*. Tradução de Nicole Mazassalma. São Paulo, Devir.

CASSARO, Marcelo e DEL DEBBIO, Marcelo (1996). *Invasão*. São Paulo: Trama.

CÁURIO, Rita (ed.) (1991). *Tagmar: livro de regras*. Rio de Janeiro: GSA.

CHUPP, Sam e GREENBERG, Andrew (1999). *O livro de Nod*. Tradução de Marcel Murakami Iha. São Paulo: Devir.

COOK, Monte et alii (2001a). *Dungeons and Dragons: livro do jogador (Dungeons and Dragons player's handbook)*. Trad. de Fabiano Castro e Castro. São Paulo: Devir.

_____ (2001b). *Dungeons and Dragons: livro do mestre (Dungeons and Dragons master's guide)*. Trad. de Lucio Pimentel. São Paulo: Devir.

DEL DEBBIO, Marcelo (1995?). *Arkanun*. São Paulo: Trama.

DEL DEBBIO, Marcelo e BOTREL, Norson (1996). *Grimório*. São Paulo: Trama.

_____ (1998). *Anjos: a Cidade de Prata*. São Paulo: Daemon.

_____ (1999). *Demônios: a Divina Comédia*. São Paulo: Daemon.

DEVER, Joe (1996). *Mar em chamas*. Trad. de Lilia Leal de Oliveira. Lobo solitário v. 2. Rio de Janeiro: Marques Saraiva.

DEVER, Joe, CHALK, Gary (1986). *Castle Death: a magnakai adventure*. Lone wolf v. 7. Nova York: Berkeley/Pacer.

DEVER, Joe, CHALK, Gary (1985). *The kingdoms of terror: a magnakai adventure*. Lone wolf v. 6. Nova York: Berkeley/Pacer.

GREENWOOD, Ed e GRUBB, Jeff (1995a). *Forgotten realms. Os reinos esquecidos. Uma viagem aos reinos*. São Paulo: Abril.

_____ (1995b). *Forgotten realms. Os reinos esquecidos. Conquistando os reinos*. São Paulo: Abril Jovem.

GRUBB, Jeff; ALLSTON, Aaron (1995). *Karamaikos. Terra de aventuras. Guia do viajante*. São Paulo: Abril.

HAGEN, Mark Rein (1994). *Vampiro: a máscara* (Vampire: the masquerade). Tradução de Sylvio Gonçalves. São Paulo: Devir.

HAGEN, Mark Rein; HARTSHORN, Jennifer; CHUPP, Sam (1996). *Wraith: the Oblivion*. 2ª edição. White Wolf: s/l.

JACKSON, Steve (1991a). *A cidadela do caos* (The citadel of chaos). Tradução de Marco Antônio Esteves da Rocha, Série Aventuras fantásticas, vol. 2. Rio de Janeiro: Marques Saraiva.

JACKSON, Steve (1991b). *GURPS: generic universal roleplaying system: módulo básico*. Tradução de Douglas Quinta Reis. São Paulo: Devir.

JACKSON, Steve (1993). *GURPS: generic universal roleplaying system basic set*. 3ª edição. Steve Jackson Games.

JACKSON, Steve (1994). *GURPS: generic universal roleplaying system: módulo básico*. Tradução de Douglas Quinta Reis. 2ª ed. São Paulo: Devir.

JACKSON, Steve e LIVINGSTONE, Ian (1990). *O feiticeiro da montanha de fogo*. Trad. de Marco Antônio Esteves da Rocha, livros-jogos aventuras fantásticas, vol. 1. Rio de Janeiro: Marques Saraiva.

JACKSON, Steve e REIS, Douglas Quinta (1999). *MiniGURPS: regras básicas para jogar RPG*. São Paulo: Devir.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick; BETTOCCHI, Eliane; ANDRADE, Flávio Maurício (1997). *Era do Caos*. Rio de Janeiro: Akritó.

LIVINGSTONE, Ian (1993). *Prova dos campeões* (Trial of champions). Trad. de Lília Oliveira, Livros-jogos aventuras fantásticas, vol. 15. Rio de Janeiro: Marques Saraiva.

LOURENÇO, Carlos Eduardo (2003). *MiniGURPS: O resgate de 'Retirantes': uma aventura de RPG pela vida de Cândido Portinari*. São Paulo: Devir.

MARCONDES, Gustavo Cesar (2004). *O livro das lendas. Aventuras didáticas*. São Paulo: Zouk.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick; ANDRADE, Flávio; RICON, Luiz Eduardo (1992). *O desafio dos bandeirantes. Aventuras na Terra de Santa Cruz*. Rio de Janeiro: GSA.

PETERSEN, Sandy e WILLIS, Lynn (1995). *Call of Cthulhu: horror roleplaying in the worlds of H. P. Lovecraft*. 5ª ed., s/l: Chaosium.

PONDSMITH, Michael Ayn (1998). *Castelo Falkenstein*. Tradução de Vera Figueiredo Davison. São Paulo: Devir.

RICON, Luiz Eduardo (2000) *MiniGURPS aventura solo: no coração dos deuses*. São Paulo: Devir.

_____ (1999a). *MiniGURPS: As cruzadas*. São Paulo: Devir.

_____ (1999b). *MiniGURPS: Entradas e bandeiras*. São Paulo: Devir.

_____ (1999c). *MiniGURPS: O quilombo dos Palmares*. São Paulo: Devir.

_____ (1999d). *MiniGURPS: O descobrimento do Brasil*. São Paulo: Devir.

VETROMILE, Andrew (2003). *O livro completo do clube do homem das cavernas*. Tradução de Rachel Arteiro. São Paulo: Devir.

WALLIS, James (2000). *As extraordinárias aventuras do Barão de Munchhausen*. Tradução de Marta Cancela. São Paulo: Devir.

WINTER, Steve e PICKENS, Jon (1995a). *Advanced Dungeons&Dragons: livro do jogador*. São Paulo: Abril.

WINTER, Steve e PICKENS, Jon (1995b). *Advanced Dungeons&Dragons: livro do mestre*. São Paulo: Abril.

ZANINI, Maria do Carmo e ZANCHETTA, José Roberto (2005). *Curumatara. De volta à floresta*. Ilustrações de Ivan Nunes. São Paulo: Devir.

Glossário

Aventura. Recobre tudo quanto diga respeito ao enredo desenvolvido durante uma partida de RPG. Uso o termo para referir-me tanto ao modo como a trama efetivamente se desenlaça quanto ao modo como ela é planejada de antemão pelo mestre, ou ainda ao texto em que ela está rascunhada para uso futuro (um “roteiro de aventura”) ou relatada (uma “sinopse de aventura”). Ver *partida*, *campanha*.

Aventura-solo. Refere-se àquele tipo de texto tipicamente redigido em segunda pessoa, dividido em blocos numerados que podem ser lidos em diferentes ordens conforme instruções dadas ao leitor. Normalmente se refere também aos livros que portam esse tipo de texto, também chamados de *livros-jogo*, como é o caso das coleções *Aventuras Fantásticas* (Marques Saraiva), *Lobo Solitário* (Bertrand) e *Você é o Herói* (Abril). Ver *Live action role-playing*, *RPG de mesa*.

Campanha. É comum que um grupo de jogadores elabore mais de uma aventura protagonizada pelas mesmas personagens. Essas aventuras normalmente se encadeiam em sequência cronológica, formando um cordão de histórias fechadas em si mesmas mas conectadas por um mote recorrente. A essa sequência de aventuras se costuma chamar uma *campanha*. Ver *partida*, *aventura*.

Cenário. É comum que afirme que um RPG é composto pela junção de um *sistema* de regras com um *cenário*. Um *cenário*, neste caso, é a descrição genérica de uma ambientação na qual o mestre pode inserir o enredo de suas *aventuras*. Pode consistir eminentemente numa geografia fabulosa, como é o caso de *Forgotten Realms*, ou na depicção de uma atmosfera peculiar, como é o caso de *Vampiro: a Máscara*. Costuma-se falar também em *cenários* “oficiais” – aqueles publicados em forma de livro – em oposição aos “não oficiais” – aqueles criados anonimamente por *jogadores* ou se tanto publicados em *sites*, *fanzines* ou revistas. Do ponto de vista “oficial”, algumas marcas, como *Dungeons&Dragons* ou *GURPS*, possuem um único *sistema* de regras mas vários *cenários*. Ver *sistema*.

Dungeon. Termo inglês, traduzível como “masmorra” ou “calabouço”. Refere-se a um dos grandes motes do RPG: a exploração de uma construção labiríntica tomada por feras e inimigos, assombrada por fantasmas ou habitada por monstros. Sobre tudo nos primeiros RPGs, o termo *dungeon* podia designar o próprio tabuleiro sobre o qual se jogava, repartido em espaços geométricos que representavam as salas e corredores de um edifício a ser percorrido. Muitos sistemas contemporâneos ainda lidam com tabuleiros desse tipo, normalmente impressos sobre uma grade quadriculada ou hexagonal. De maneira mais larga o termo pode se referir a qualquer passagem de uma aventura que envolva a entrada das personagens num espaço fechado em que haja oponentes a enfrentar ou tesouros a conquistar.

Jogador. Além da designação mais óbvia de qualquer praticante de RPG, o termo *jogador* também é freqüentemente utilizado em oposição a *mestre*. Estes são os dois papéis essenciais que se pode tomar na partida. O jogador será aquele participante a quem se atribui uma *personagem* na *aventura* narrada pelo *mestre*. Ao *jogador* cabe narrar as ações dessa *personagem* apenas, suas decisões e pensamentos, ou ainda interpretá-la de maneira dramática, recitando suas falas e gesticulando como ela. Ver *mestre*, *partida*.

Live action role-playing (LARP). Também chamado de jogo “ao vivo”, é uma modalidade distinta do jogo de mesa porque a partida não é conduzida por um mestre – em vez disso, os jogadores comparecem fantasiados como suas personagens e interagem uns com os outros, ocasionalmente utilizando códigos gestuais que remetem às regras que estão compartilhando. Sessões de *Live* costumam ser realizadas em grandes espaços como salões de eventos ou chácaras e envolvem dezenas de pessoas. Ver *aventura-solo*, *RPG de mesa*.

Mestre. Um dos papéis fundamentais numa partida de RPG. O *mestre* é responsável por narrar aos demais *jogadores* uma *aventura* na qual eles representam as *personagens* principais. Cabe a ele ouvir os *jogadores* quando eles narram o que suas *personagens* estão fazendo, e responder-lhes narrando os desenlaces de suas ações, muitas vezes conforme a aplicação de regras específicas. A atividade do *mestre* normalmente se estende para antes e depois da *partida*: com antecedência, precisa reunir material, esboçar um enredo, desenhar mapas etc.; na sequência da partida, precisa registrar uma sinopse do que se passou, as condições das personagens ao fim da aventura, os pontos resolvidos e não resolvidos do enredo etc. Por conta disso, o ofício do *mestre* também está intimamente ligado à urgência de possuir livros. Ver *aventura*, *jogador*, *partida*.

Módulo básico. Termo com que os jogadores normalmente se referem ao livro que encabeça uma determinada franquia ou *sistema*. O módulo básico é essencialmente um livro que descreve regras para se jogar. Por isso, é

comum que tragam uma planilha de personagem para ser fotocopiada, e também mapas ou folhas com grades quadriculadas para desenhar tabuleiros etc. Os módulos básicos de algumas franquias como *Vampiro: a Máscara* ou *Castelo Falkenstein* não trazem apenas regras mas também se dedicam à descrição de um *cenário* particular; em outros casos, como o de *GURPS* ou *Dungeons&Dragons*, a descrição do *cenário* está repartida em *suplementos*. Usa-se também o termo inglês *corebook* com o mesmo sentido. Ver *cenário*, *sistema*, *suplemento*.

Partida. Neste trabalho uso o termo para remeter especificamente à situação em que um grupo de jogadores se encontra praticando um *role-playing game*. Um termo similar é *sessão de jogo*. Normalmente, envolve cerca de meia dúzia de participantes, dos quais um atua como *mestre*. No caso do *RPG de mesa*, o comum é que as *partidas* se realizem na casa de um dos participantes, ao contrário do que costuma ocorrer com as *LARPs*, que na maior parte das vezes se realizam durante encontros ou eventos abertos a um grande público. Ver *aventura*, *jogador*, *mestre*.

Personagem. Numa *partida* de RPG, todos os *jogadores* exceto o *mestre* são responsáveis por uma *personagem* em particular (raramente mais de uma). Via de regra, criar uma *personagem* de RPG consiste em preencher uma planilha com campos previamente dados. Parte dos valores pedidos pela planilha será numérico, e pode ser decidido aleatoriamente ou por distribuição de um total de pontos fixo; outra parte recortará elementos de listas como “perícias” ou “habilidades”, “armas”, “armaduras”, “dinheiro” etc. É muito comum que a planilha traga um espaço reservado para um desenho da personagem e que os livros encorajem o jogador a escrever ou ao menos elaborar uma narrativa como seu pano de fundo – embora nenhuma das duas coisas seja estritamente necessária do ponto de vista das regras. A *personagem* destina-se a ser interpretada pelo *jogador* durante a *partida* – no que se inclui desde a vocalização e gestualização teatralizadas da sua figura até a estratégia matemática de uso dos valores numéricos que lhe cabem. Algumas vezes encontramos a afirmação de que há dois tipos de personagem nos *role-playing games*: os chamados PCs (*player characters*) ou PJs (personagens dos jogadores), em oposição aos NPCs (*non-player characters*) ou PdMs (personagens do mestre) – aquelas figuras coadjuvantes que povoam a trama de uma *aventura*. Ver *aventura*, *cenário*, *sistema*.

RPG de mesa. Certamente a forma mais popular de *role-playing game*, é aquela forma de jogo que está descrita sob o verbete *partida*, que envolve uma repartição de papéis entre *mestre* e demais *jogadores* etc. O termo “de mesa” normalmente é usado apenas para excluir das referências possíveis os jogos do tipo *aventura-solo* e *LARP*, ou ainda os jogos de computador que levam o rótulo de RPGs. É possível que se encontrem os termos ingleses *tabletop RPGs* ou *pen&paper RPGs* utilizados com esse sentido. Ver *aventura-solo*, *partida*, *LARP*.

Sistema. Em primeira instância, o termo *sistema* refere-se ao conjunto de regras de um determinado jogo – assim, diríamos que as “regras de *GURPS*” são o *sistema GURPS*. Usado dessa forma, o termo se contrapõe à noção de *cenário*. Assim, por exemplo, quando a editora americana Wizards of the Coast liberou de *royalties* as regras de seu *Dungeons&Dragons*, começaram a surgir muitos jogos que utilizavam desse *sistema* mas propunham outros *cenários* (o que sugere que o *sistema* também é um objeto jurídico). Em segunda instância, o termo *sistema* parece ser usado para referir-se genericamente a uma determinada marca, e neste caso pode englobar a idéia de *cenário* – assim, falar no *sistema GURPS* seria falar em qualquer produto que pertença à franquia *GURPS*. Ver *cenário*.

Suplemento. Refere-se aos livros de cunho acessório que circundam a publicação de um *módulo básico*, levam a mesma marca e mantêm sua vitalidade editorial durante os anos subseqüentes ao lançamento principal. Muitas vezes *suplementos* têm um caráter seriado, como é o caso dos *romances de clã* da série *Vampiro: a Máscara*. Em geral, descrevem *cenários* ou aspectos particulares de um determinado *cenário*, trazem roteiros de aventura ou apresentam regras complementares para situações específicas. Suplementos via de regra requerem a leitura e pressupõem a posse do *módulo básico* correspondente. Ver *módulo básico*.

Apêndice A – Jogadores que forneceram material escrito¹⁷⁰

Jogador	Descrição
J1	<p>Formado em Física pela USP, tem 34 anos e ao que tudo indica seria um “RPGista de primeira geração” (Pavão, 2000: 76). Começou aos 15 ou 16 anos, em meados da década de 1980, criando seus próprios sistemas de regras a partir do que ouvia falar dos sistemas existentes. Disse que já era possível encontrar livros naquela época, mesmo em Santos, onde morava, mas eram importados (pela Devir Livraria). Houve uma época em que queria comprar um livro junto com os amigos, mas como eram muito caros e estavam em inglês — de modo que corriam o risco de não conseguir lê-lo após tamanho investimento — acabou desistindo.</p> <p>J1 tem uma quantidade enorme de material na forma de folhas avulsas ou em cadernos. São fichas de personagens (dele e dos colegas com quem jogava), mapas, planos para aventuras, anotações de idéias etc. Também tem o hábito de anotar regras, talvez por não possuir os livros nos quais poderia consultá-las — trata-se de tabelas para cálculos frequentes, listas de raças e profissões de personagens, nomes de cidades ou deuses do panteão de um dado cenário etc.</p> <p>Uma coisa que parece ser do gosto de J1 é fazer “conversões” entre sistemas de regras. Isso significa elaborar fórmulas que permitam verter uma personagem elaborada conforme um determinado sistema para outro, de forma que suas características e seu modo de funcionamento em relação às regras seja mais ou menos equivalente. Boa parte da sua escrita se apresenta na forma de listas ou tabelas; há ainda um certo número de mapas, mas poucas ilustrações propriamente ditas.</p> <p>A impressão geral é que J1 tem um grande interesse pela matemática das regras do RPG, ao passo que, no que concerne à invenção de enredos e cenários, prefere utilizar os já prontos — esta será a marca pessoal de sua produção.</p>
J2	<p>J2 tem cerca de 20 anos e cursa História na USP. A maior parte do material que forneceu foram planilhas de personagens de <i>Vampiro: a Máscara</i> e alguns outros jogos do <i>franchise Mundo das Trevas</i>. J2 tem um fichário em que mantém seu material organizado. Parte das planilhas que forneceu são de personagens nunca usadas em jogo, fichas preenchidas com cuidado, de maneira uniforme e sem rasuras. Sempre acrescenta à ficha uma ilustração da personagem, ao que tudo indica retirada da internet, impressa e colada sobre o papel. Na maior parte das vezes anexa também longos textos sobre a personagem, de quatro a seis páginas, impressos em folhas avulsas mantidas juntas no mesmo envelope plástico do fichário. Além de suas próprias planilhas, J2 mostrou-me algumas planilhas de personagens pertencentes a seus parceiros de jogo, preenchidas das mais diversas formas.</p> <p>J2 parece ser um jogador bastante eclético, uma vez que, embora tenha certa predileção por <i>Vampiro</i>, mostrou material referente a outros sistemas de regras. Vale mencionar que em muitos casos, conforme disse, embora tenha preparado o material, não chegou a participar de nenhuma partida. Eis um traço marcante em sua produção: existe um trabalho externo ao jogo, na preparação de personagens e enredos, que não parece ter como objetivo, por estranho que pareça, o próprio jogo, bastando-se em si mesmo.</p>
J3	<p>Tem 21 anos, mora em Guaianases e estuda em um cursinho pré-vestibular oferecido pela FATEC. Pretende cursar publicidade numa instituição particular, provavelmente em Mogi das Cruzes. Qualifica a si mesma como “VASP”: “vagabundos anônimos sustentados pelos pais”. Mora com a mãe e a tia, e afirmou que os pais são separados.</p> <p>J2 frequenta o Centro Cultural São Paulo aos fins de semana. Às vezes vem com os colegas e às vezes vem sozinha, abordando jogadores desconhecidos e jogando com eles. Embora não tenha livros de RPG, consegue lê-los na gibiteca e aprende a jogar com os outros. Começou há dois anos, o que entende como sendo pouco tempo.</p> <p>J2 entregou-me uma pequena pasta plástica dentro da qual guarda uma série de textos escritos em folhas de caderno, além de alguns desenhos (que não foram feitos por ela). Seus textos consistem, na maior parte, em idéias para aventuras de <i>Vampiro</i>; um ou outro aproxima-se mais de uma descrição de personagem. Havia também um panfleto publicitário.</p>
J4	<p>Contactado na Escola de Aplicação da FEUSP. Já havia participado de uma oficina de RPG da qual participei algumas vezes, razão pela qual o procurei. Tem 17 anos e está no segundo ano do Ensino Médio. O material que forneceu consiste em uma série de papéis escritos à mão em folhas rasgadas de diversos tamanhos e formatos, dentre os quais há também alguns</p>

¹⁷⁰ Os contatos foram todos realizados no ano de 2004 e as idades fornecidas correspondem ao que foi declarado naquela época.

	mapas e desenhos. Ao entregá-los, explicou que se tratavam das notas para uma campanha de <i>D&D</i> que havia jogado há algum tempo, e que os papéis estavam fora de ordem. Na tentativa de reconstituir sua sequência, constatei ainda que havia trechos lacunares, mas, ao fim e ao cabo, a ausência desses fragmentos não prejudicou a análise, já que com o que foi obtido já se pôde ter uma amostra razoavelmente ampla de sua escrita.
J5	<p>Tem 22 anos, mora na região de Interlagos e trabalha perto do Centro Cultural São Paulo, em uma empresa de telefonia multinacional. Cursa Ciências da Computação na Unisa, mas afirma gostar de Física. Atualmente joga <i>D&D</i>, embora até o ano passado participasse também de Lives de <i>Vampiro: a Máscara</i>, prática que abandonou por “dar muita dor de cabeça”.</p> <p>Seu primeiro contato com o jogo deu-se em 1992, quando tinha 10 anos, através do módulo básico de <i>GURPS</i>. No início, embora possuísse o livro, não tinha um grupo com quem jogar, de forma que fazia partidas com o irmão, até que, por volta de 1995 começou a jogar com a turma da escola. Já foi membro de três fã-clubes, todos eles ligados a <i>Vampiro</i>: BBN (Brasil by Night, ramificação regional do WBN, World by Night), The Camarilla (“fã-clube oficial” da editora White Wolf, que publica o jogo) e ainda uma terceira organização que não chegou a nomear, mas que, à semelhança das duas primeiras, também organiza Lives e mantém um registro das “crônicas” de cada cidade. Comentou que, embora tenha pertencido a esses três fã-clubes, saiu de todos porque “deu problema”.</p> <p>J5 entregou-me um CD-rom e um fichário com material de várias campanhas. Uma delas é a que ele mestrou, e outras duas são de campanhas em que participou como jogador. Comentou que, quando mestra, depois de cada partida escreve o que se passou (direto no computador, e por vezes no próprio escritório onde trabalha), mas como é “desorganizado” (suas próprias palavras), no caso da campanha que está no CD-Rom, de onze sessões registrou apenas as primeiras cinco.</p>
J6	<p>Contactado através da lista “RPG em debate”. Como mora no Rio de Janeiro, comunicamo-nos apenas por meio da <i>internet</i>. Inicialmente indicou-me um site onde havia publicado parte de seu material, e uma lista de discussão criada para o grupo com quem joga. No site, há uma grande quantidade de desenhos, algumas planilhas para personagens e textos de aventuras. Interessei-me por uma história em quadrinhos que narra a vida pregressa de uma de suas personagens de jogo; as folhas em que a história foi desenhada foram escaneadas, mas, em se tratando de um rascunho, não têm “balões” de fala, de modo que a história é narrada através de um texto ao pé da página. Na sessão de arquivos da lista privada de J6 e seus colegas, encontrei algumas fotos de partidas, mapas desenhados pelos jogadores e escaneados e um texto descrito como diário de uma personagem. Posteriormente, J6 enviou-me por correio uma caixa com grande quantidade de material, incluindo cadernos com anotações, mapas, desenhos, objetos cênicos e planilhas de personagens.</p>

Apêndice B – Entrevistas e descrição dos entrevistados

Entrevista	Entrevistado	Descrição
I	E1	Homem, 36 anos, formado em Biologia pela USP.
II	E2	Homem, aproximadamente 35 anos, joga há 15 anos.
III	E3	Homem, 18 anos, cursando Design Digital, joga há menos de um ano.
	E4	Homem, 24 anos, formado em Direito, joga há 13 anos.
	E5	Homem, 26 anos, formado em Ciências Contábeis, joga há 8 anos.
IV	E6	Homem, 17 anos.
	E7	Homem, 17 anos.
	E8	Homem, 15 anos.
	E9	Homem, 18 anos.
V	E10	Homem, 29 anos, formando em Relações Públicas, com pós-graduação lato sensu em marketing. É autor de RPG, trabalha em uma editora e é co-fundador de uma ONG.
VI	E11	Homem, 50 anos, formado em Engenharia Eletrotécnica. Estudou Física e Letras (russo) mas não completou os cursos. É editor e tradutor de RPG e sócio fundador de uma editora.
VII	E12	Mulher, 32 anos, formada em Biologia pela USP e estudante de Letras (português/inglês) na USP. É tradutora de livros de RPGs e filiada a uma ONG.
VIII	E13	Mulher, 43 anos, professora do Ensino Fundamental-I na rede municipal de São Paulo. Formada no magistério, dá aula há 21 anos e afirma usar <i>role-playing games</i> em sala desde 2002. Participou de eventos ligados ao RPG e ensino.
IX	E14	Homem, 31 anos, formado pela UNICAMP.
X	E15	Homem, 30 anos, monitor em projeto de oficinas de RPG, joga há mais de 16 anos.
XI	E16	Mulher, 16 anos, monitora em projeto de oficinas de RPG, joga há 4 anos.
XII	E17	Homem, 24 anos, estudante de Ciências Sociais, monitor em projeto de oficinas de RPG, joga há 9 anos.
XIII	E18	Homem, 23 anos, está tentando passar no vestibular para História, monitor em projeto de oficinas de RPG, joga há 7 anos.
XIV	E19	Mulher, 21 anos, estudante de Artes Cênicas na USP, monitora em projeto de oficinas de RPG, joga há cerca de 7 anos.
XV	E20	Homem, 20 anos, monitor em projeto de oficinas de RPG, joga há 4 ou 5 anos.
XVI	E21	Homem, 18 anos, monitor em projeto de oficinas de RPG, joga há 9 anos.
XVII	E22	Homem, 28 anos, formado em Pedagogia, morou nos EUA por cerca de 6 anos, tradutor de RPG, joga há 22 anos.
XVIII	E23	Homem, 22 anos, monitor em projeto de oficinas de RPG.
XIX	E24	Mulher, aproximadamente 40 anos, professora.
XX	E25	Homem, aproximadamente 30 anos, mestrando em Letras na USP.
	E26	Mulher, 23 anos, veio de Campinas para o EIRPG.

	E27	Homem, 23 anos.
	E28	Homem, 22 anos, veio de Belém para o EIRPG.
	E29	Mulher, 22 anos, veio de Belém para o EIRPG.
	E30	Homem, 26.
XXI	E31	Homem, 17 anos.
	E32	Homem, 19 anos.
	E33	Homem, 15 anos.
XXII	E34	Mulher, 17 anos, praticante de Cosplay.
	E35	Homem, 15 anos, praticante de Cosplay.
	E36	Homem, 15 anos, praticante de Cosplay.
	E37	Homem, 17 anos, praticante de Cosplay.
XXIII	E38	Mulher, 19.
	E39	Homem, 26.
XXIV	E40	Homem, 32 anos, Mestrando em Letras na USP e professor da rede estadual de ensino. Afirma ter sido parte de um dos dez primeiros grupos de jogadores de RPG em São Paulo. Joga há 16 anos.
	E41	Homem, 32 anos, formado em Processamento de Dados, trabalha em um banco. Participou do mesmo grupo de jogadores de E24. Joga há 16 anos.
XXV	E42	Homem, 21 anos, estudante de Letras (grego) na USP, faz iniciação científica na área de literatura. Escreveu dois romances de “fantasia medieval” e mantém um site com poemas, artigos e outros escritos.
XXVI	E42	Idem.
XXVII	E43	Homem, 28 anos, formado em Filosofia pela USP. É norte-americano de ascendência indígena e veio para o Brasil há 11 anos.

I-IV: entrevistas realizadas com compradores na livraria Terramédia.

V-VI: entrevistas agendadas e realizadas numa editora de RPG.

VII: entrevista agendada e realizada no prédio da Faculdade de Letras da USP.

VIII: entrevista agendada e realizada na biblioteca do Centro Cultural São Paulo.

XIX: entrevista realizada com um comprador na livraria Terramédia.

X-XIV: entrevistas agendadas e realizadas numa unidade do CEU.

XV-XVIII: entrevistas agendadas e realizadas em outra unidade do CEU.

XIX-XXIII: entrevistas realizadas com freqüentadores do XII EIRPG.

XXIV: entrevistas agendadas e realizadas na residência de um dos entrevistados.

XXV-XXVI: entrevistas agendadas e realizadas no prédio da Faculdade de Letras da USP.

XXVII: entrevista agendada e realizada no prédio da Faculdade de Letras da USP.

Apêndice C – Relação de trabalhos sobre RPG

1. AGUIAR, Rafael Hofmeister de (2002). *RPG: construção das personagens, estesia e multirramificação*.
www.intervir.cjb.net, consulta em 07/03/07.
2. AGUIAR, Rafael Hofmeister de (2003). *O doce inferno da multi-ramificação*.
www.intervir.cjb.net, consulta em 07/03/07.
3. AGUIAR, Rafael Hofmeister de (a). *O que se entende por não-linearidade?*
www.intervir.cjb.net, consulta em 07/03/07.
4. AGUIAR, Rafael Hofmeister de (b). *Devir, abordagem sistêmica e narrativa multirramificada*.
www.intervir.cjb.net, consulta em 07/03/07
5. AXT, Margarete; ELIAS, Carime Rossi; PAIVA, Daniela Peño; ALVES, Evandro; HARTMAN, Fernando; LEITE, Silvia Meirelles; BARCELLOS, Sofia Arminger Chaves (2001). *Era uma vez... co-autoria em narrativas interativas interseccionadas por tecnologias digitais*. ANAIS do XII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação: Educação a Distância mediada por Computador. UFES, nov/2001, Vitória, ES, pp.136-144.
6. BETTOCCHI, Eliane (1999). *Aventuras visuais na Terra de Santa Cruz. Concepção do projeto gráfico para um livro de RPG ambientado no Brasil colonial*. Rio de Janeiro. Monografia (Especialização). Universidade Estadual do Rio de Janeiro.
<http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/studio/lilithmr.htm#abstc>, consulta em 02/07/2007.
7. BETTOCCHI, Eliane (2004). *Um homem, uma mulher e um monstro*. Revista Logos nº 9. Rio de Janeiro.
<http://www.historias.interativas.nom.br/historias/textos/lars04.pdf>, consulta em 01/07/2007
8. BITTENCOURT, João Ricardo e GIRAFFA, Lucia Maria (2003). *Modelando ambientes de aprendizagem virtuais utilizando role-playing games*. XIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – NCE – IM/UFRJ, 2003.
<http://www.nce.ufrj.br/sbie2003/publicacoes/paper71.pdf>, consulta em 10/10/07.
9. BRAGA, Jane Maria (2000). *Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de role-playing game (RPG)*. Caxambu. 23ª reunião anual da ANPED, GT 16 – Educação e Comunicação.
<http://168.96.200.17/ar/libros/anped/1604T.PDF>, consulta em 10/10/07.
10. FONSECA NETO, Augusto César da. *Oficina de histórias interativas: uma proposta de trabalho para crianças com transtornos de conduta, opositor desafiador e outros transtornos disruptivos da infância*.
http://games.groups.yahoo.com/group/rpg_em_debate/files/Trabalhos_RPG/, consulta em 10/10/07.

11. FUJII, Roberto Shiniti; GOMEs, Marina de Caldas; NARDINO, Vitor Antonio; SARTORATO, Igor Vinicius; MAIA CORRÊA, Marco Fabio. *Alfabetização Tecnológica e Científica utilizando Jogos de Interpretação de Personagens (Role Playing Game – RPG) para a produção de um Manual de Aulas Práticas e Oficinas de Ciências e Biologia aplicáveis ao Ensino Fundamental e Médio*. Trabalho fornecido pelos autores através da lista RPG_em_debate.
12. HIGUCHI, Kazuko Kojima (2000). RPG: o resgate da história e do narrador. In: CHIAPPINI, Ligia. (Coordenação geral). *Outras linguagens na escola. Publicidade. Cinema e TV. Rádio. Jogos. Informática*. São Paulo: Cortez Editora.
13. IONTA, Marilda Aparecida (Coord.) (2006). *Aprender e ensinar História: os jogos de RPG na sala de aula*. Universidade Federal de Viçosa.
http://games.groups.yahoo.com/group/rpg_em_debate/files/, consulta em 10/10/07.
14. LACERDA, Geovane Dantas. *Viajantes na máquina lúdica do tempo: narrativas multi-ramificadas e História*.
http://games.groups.yahoo.com/group/rpg_em_debate/files/, consulta em 07/03/07.
15. LORENZ, Rosemeri Martins (2002). *Significações da violência em narrativas de RPG*. São Leopoldo, 2002. Tese (Mestrado) — UNISINOS.
16. MARCUSSI, Alexandre Almeida. *Jogos de representação (RPG): elementos e conceitos essenciais*.
<http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=2571>, consulta em 02/06/05.
17. MARTINS, Eugeniano Brito (2005). *O uso do role-playing em sala de aula: aprendendo Matemática Financeira*. Fortaleza. Monografia (Especialização) – Universidade Estadual do Ceará.
18. MARTINS, Luís Antônio (2000). *A porta do encantamento: os jogos de interpretação (RPGs) na perspectiva da socialização e da educação*. Campinas, 2000. Tese (Mestrado) — UNICAMP, FE.
19. MATTOS, Alexandre Zorio de (2007). *Centralização ou dispersão dos sentidos? Uma análise do discurso do RPG Vampire: the Masquerade*. São Paulo. Dissertação (Mestrado) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.
20. MOTA, Sonia Maria Rodrigues (1997). *Roleplaying game: a ficção enquanto jogo*. Rio de Janeiro. Tese (Doutorado) — Pontifícia Universidade Católica — Departamento de Letras.
21. NASCIMENTO JR., Francisco de Assis e PIETROCOLA, Maurício. *O papel do RPG no ensino de Física*.
http://games.groups.yahoo.com/group/rpg_em_debate/files/, consulta em 10/10/07.

22. PAVÃO, Andréa (2000). *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role-Playing Game (RPG)*. São Paulo: Devir.
23. PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick (2002). *Onde está o herói?* Rio de Janeiro. I Simpósio O Outro, no Laboratório da Representação Sensível. Departamento de Artes e Design – PUC-RJ.
<http://www.rederpg.com.br/index.php?conteudo=educacao/artigo003>, consulta em 18/07/06.
24. RIYIS, Marcos Tanaka (2004). *Simples. Sistema inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora*. São Paulo: Ed. do Autor.
25. ROCHA, Matheus. *Walter Benjamin e o role-playing game*.
<http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=2279>, consulta em 14/10/07.
26. ROSA, Maurício (2004). *Role-playing game eletrônico: uma tecnologia lúdica para aprender e ensinar Matemática*. Rio Claro. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Geociências e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista.
27. WALDRON, David. *Role-playing games and the christian right: community formation in response to a moral panic*.
<http://www.usask.ca/relst/jrpc/art9-roleplaying.html>, consulta em 18/07/06.

Apêndice D – Cronologia: os *role-playing games* no Brasil

1989	Lobo Solitário: O Fugitivo das Trevas (Bertrand)
1990	Aventuras Fantásticas: a Cidadela do Caos (Marques Saraiva)
1991	Aventuras Fantásticas: o Feiticeiro da Montanha de Fogo (Marques Saraiva) Fúria de Príncipes/O Caminho do Feiticeiro (Marques Saraiva) GURPS: Módulo Básico (Devir) GURPS: Fantasy (Devir)? ▲ Tagmar (GSA)
1992	O Desafio dos Bandeirantes (GSA) Dragon Quest (Grow?) ▲ Classic Dungeon (Grow?) ▲ GURPS: Magia (Devir) ▲
1993	Aventuras Fantásticas: Prova dos Campeões (Marques Saraiva) Demos Corporation (?) ▲ Desafio: A Floresta do Medo/O Engenho (GSA) Dungeons&Dragons (Grow)? ♠ GURPS: Cyberpunk (Devir)? ▲ Hero Quest (Estrela) ▲ TWERPS: Módulo Básico (Devir) ▲
1994	Blacksand! (Marques Saraiva) Didiana Jones e a Ilha dos Dinossauros (?) ▲ Dragon/Dragão Brasil (Trama) Dungeons&Dragons (Grow)? ♠ GURPS: Módulo Básico 2ª edição (Devir) GURPS: Viagem no Tempo (Devir) ▲ GURPS: Supers (Devir) ▲ Hero Quest: o Retorno de Witch Lord (Estrela)* Hero Quest: Armadilha em Kellar's Keep (Estrela)* Mulheres Machonas Armadas até os Dentes – MMAD (Devir) ▲ Tagmar: A Fronteira (GSA)* Tagmar: Livro de Criaturas (GSA)* Vampiro: a Máscara (Devir)
1995	Advanced Dungeons&Dragons: Forgotten Realms (Abril) Advanced Dungeons&Dragons: Karamaikos (Abril) ▲ Advanced Dungeons&Dragons: Mundos da Magia (Abril) Advanced Dungeons&Dragons: Livro do Jogador (Abril) Advanced Dungeons&Dragons: Livro do Mestre (Abril) Advanced Dungeons&Dragons: Livro dos Monstros (Abril) Advanced Dungeons&Dragons: Ruínas de Undermountain (Abril) ▲ Advanced Dungeons&Dragons: Você é o Herói (Abril) ▲ Arkanun (Trama) ▲ Defensores de Tóquio (Trama) ▲ Desafio: O Vale dos Acritós (GSA) ■ Desafio: Os Quilombos da Lua (GSA) ■ Dragon Magazine (Abril) Dungeoneer (Marques Saraiva)* Era uma Vez... a Vingança de MagMor (GSA) ■ FirstQuest (Abril) GURPS: Illuminati (Devir) GURPS: Império Romano (Devir) ▲ Hero Quest: o Saqueador de Charadas (Estrela)* Lobisomem: o Apocalipse (Devir) Millennia (GSA) Monstros (Vecchi) ▲ Out of the Pit (Marques Saraiva)* O Senhor dos Anéis (Ediouro) ▲

	Paranóia (Devir) ▲ Shadowrun (Ediouro) ▲ Shadowrun: Contatos (Ediouro) ▲ Shadowrun: Metagen (Ediouro) ▲ Vampiro: Guia do Jogador (Devir) ▲ Vampiro: Livros de Clã começam a ser publicados (Devir) ▲
1996	Advanced Defensores de Tóquio (Trama) ▲ Arkanun: Grimório (Trama) Cyberpunk 2020 (Devir) ▲ Espectro (Akritó) ■ Guia de Armas (Trama) ▲ GURPS: Horror (Devir) ▲ Invasão (Trama) Lobo Solitário: Mar em Chamas (Marques Saraiva) Renascido (Akritó) ▲ ■ Tagmar: Estandarte Sangrento (GSA) Tagmar: O Império (Akritó) ■ Toons (Devir) ▲ #
1997	Desafio: Os Quilombos da Lua (GSA)* Era do Caos (Akritó) Era do Caos: Noturnos (Akritó) ■ Mago: a Ascensão (Devir) # Vampiro: os Caçadores Caçados Trevas (Trama?)*
1998	Anjos: a Cidade de Prata (Daemon) Arkanun – 2ª edição (Daemon) # Castelo Falkenstein (Devir) Era do Caos: Lendas (Akritó) ■ Era do Caos: Caídos (Akritó) ■ Vampiro: a Idade das Trevas (Devir) #
1999	Demônios: a Divina Comédia (Daemon) GURPS: Ultra-Tech (Devir) # Lobisomem: Livro da Tribo: Garras Vermelhas (Devir) # MiniGURPS: Regras Básicas (Devir) MiniGURPS: as Cruzadas (Devir) MiniGURPS: Entradas e Bandeiras (Devir) MiniGURPS: o Quilombo dos Palmares (Devir) MiniGURPS: o Descobrimento do Brasil (Devir) Vampiro: a Máscara 3ª edição (Devir) Vampiro: o Livro de Nod (Devir)
2000	Arkanun – 3ª edição (Daemon) # A Arte de Vampiro: a Máscara (Devir) # A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role-Playing Game (Devir) As Extraordinárias Aventuras do Barão de Munchhausen (Devir) GURPS: Psiquismo (Devir) # Lobisomem: Livro da Tribo: Fenris (Devir) # MiniGURPS: No Coração dos Deuses (Devir)
2001	Dungeons&Dragons: a Forja da Fúria (Devir) # Dungeons&Dragons: Livro do Jogador (Devir) Dungeons&Dragons: Livro do Mestre (Devir) Dungeons&Dragons: Livro dos Monstros (Devir) Era do Caos: Feiticeiros (Akritó) ■ Lobisomem: Livro da Tribo: Portadores da Luz Interior (Devir) # Lobisomem: Livro da Tribo: Uktena (Devir) # Lobisomem: Livro da Tribo: Wendigo (Devir) # Mago: a Ascensão – 2ª edição (Devir) # Múmia: a Ressurreição (Devir) # Vampiros do Oriente (Devir) # Vampiro: Livro do Clã: Capadócio (Devir) #

	<p>Vampiro: Livro do Clã: Nosferatu (Devir) #</p> <p>Vampiro: Teatro da Mente: Leis da Noite (Devir)</p> <p>Vampiro: Tempo do Sangue Fraco (Devir) #</p>
	Assassinato da estudante Aline em Ouro Preto/MG
2002	<p>O Senhor dos Anéis RPG: Livro Básico (Devir) #</p> <p>Spiritum: o Reino dos Mortos (Daemon)? ☆</p> <p>Arkanun: Grimório reedição (Daemon)? ☆</p>
	<p>X EIRPG</p> <p>I Simpósio RPG&Educação</p> <p>Criação da Associação Civil Ludus Culturalis</p>
2003	<p>Anime RPG Supers: Super-heróis para Role-Playing Games (Daemon) #</p> <p>D20 Saga nº 0 (Mantícora)</p> <p>Dungeons&Dragons: O Orador dos Sonhos (Devir) #</p> <p>Lobisomem: o Apocalipse – 2ª edição? (Devir) #</p> <p>Lobisomem: Hengeyokai: Metamorfo do Oriente (Devir) #</p> <p>Mago: Guia da Tecnocracia (Devir) #</p> <p>MiniGURPS: o Resgate de “Retirantes” (Devir)</p> <p>Ravenloft: Livro de Regras Básicas (Devir) #</p> <p>A Quintessência do Elfo (Série Quintessência – Livro 5) (Jambô) #</p> <p>O Senhor dos Anéis: Animais Cruéis e Magia Prodigiosa (Devir) #</p> <p>Terra de Og: O Livro Completo do Clube do Homem das Cavernas (Devir)</p> <p>Vampiro: Livro do Clã: Brujah (Devir) #</p> <p>Vampiro: Romance de Clã: Tzimisce (Devir) #</p>
	<p>XI EIRPG</p> <p>II Simpósio RPG&Educação (São Paulo)</p> <p>I Colóquio RPg&Educação (Curitiba)</p> <p>I Simpósio Histórias Abertas (Rio de Janeiro)</p> <p>Início das oficinas de RPG da Ludus Culturalis nos CEUs (São Paulo)</p>
2004	<p>Anais do I Simpósio RPG&Educação (Devir/Ludus Culturalis*)</p> <p>Angus RPG (Planeta) #</p> <p>Arkanun – 3ª edição revisada (Daemon) #</p> <p>D20 Saga nº1-4 (Mantícora)</p> <p>Dungeons&Dragons: Coração da Espiral da Presa Noturna (Devir) #</p> <p>Dungeons&Dragons: Forgotten Realms: Fronteiras Prateadas (Devir) #</p> <p>Dungeons&Dragons: Livro do Jogador v. 3.5 (Devir) #</p> <p>Dungeons&Dragons: Livro do Mestre v. 3.5 (Devir) #</p> <p>Dungeons&Dragons: Livro dos Monstros v. 3.5 (Devir) #</p> <p>Dungeons&Dragons: a Pedra Fundamental (Devir) #</p> <p>Dungeons&Dragons: Warcraft Role-Playing Game (Devir) #</p> <p>Hi-Brazil (Daemon) #</p> <p>Jyhad: Guerra Santa (Daemon) #</p> <p>O Livro das Lendas (Zouk)</p> <p>Mítica: Sombras no Oriente (Viu) #</p> <p>Ravenloft: Nativos das Trevas (Devir) #</p> <p>A Travessia do Liso do Sussuarão (MEC) ▲</p> <p>Trevas (Daemon) #</p> <p>Vampiro: Romance de Clã: Setita (Devir) #</p>
	<p>XII EIRPG</p> <p>III Simpósio RPG&Educação (São Paulo)</p> <p>II Colóquio RPg&Educação (Curitiba)</p> <p>I Simpósio Histórias Abertas (Rio de Janeiro)</p>
2005	<p>Curumatara (Devir)</p> <p>Demônio: a Queda (Devir) #</p> <p>DragonLance: Cenário de Campanha (Devir) #</p> <p>Dungeons&Dragons: Aventuras Orientais (Devir) #</p> <p>Dungeons&Dragons: Forgotten Realms: Crenças e Panteões (Devir) #</p> <p>Dungeons&Dragons: Horizonte Profundo (Devir) #</p>

	Dungeons&Dragons: Livro dos Níveis Épicos (Devir) # Dungeons&Dragons: Monstros de Faerûn (Devir) # Forgotten Realms: Rios de Prata (Vale do Vento Gélido v. 2) (Devir) # Forgotten Realms: A Jóia do Halfling (Vale do Vento Gélido v. 3) (Devir) # Opera RPG: o Mais Longo dos Dias – 2ª edição (Comic Store) Tormenta: Academia Arcana (Jambô) # Tormenta: Guia do Mestre v. 3.5 (Jambô) #
	XIII EIRPG Duplo assassinato em Guarapari/ES é associado a uma partida de RPG Oficinas de RPG nos CEUs interrompidas Domingos de RPG na Casa das Rosas, organizados pela Ludus Culturalis (São Paulo) ▲
2006	Dungeons&Dragons: o Livro Completo do Divino (Devir) # Dungeons&Dragons: o Livro Completo do Guerreiro (Devir) # Dungeons&Dragons: Draconomicon (Devir) # O Mundo das Trevas: Livro de Regras do Sistema Storyteller (Devir) # O Mundo das Trevas: Antagonistas (Devir) # Tormenta: o Panteão (Jambô) #
	XIV EIRPG IV Simpósio RPG&Educação (São Paulo) Jornadas Lúdicas, organizadas pela Ludus Culturalis (São Paulo) ▲
2007	Conspiração Dumont (Devir) #
Sem data	Neokosmos (Daemon) # Na Trilha do Lobisomem (Renato Silvestrini) # Holy Avenger (Talismã) #

* Data máxima estabelecida a partir de anúncios publicitários ou reportagens de revistas.

▲ Datação baseada na retrospectiva da revista Dragão Brasil nº 25, p. 14-17 (RDB)

☆ Revista Arkhan n 3, p. 6

▲ De acordo com o site da Ludus Culturalis:

http://www.ludusculturalis.org.br/ver_noticia.php?id=0034&table=noticias, consulta em 14/08/07.

■ Data estabelecida a partir da relação constante no site da editora Akritó:

<http://www.akrito.com.br/editora/curricl.htm#>, consulta em 25/07/07.

♣ Em sites escritos por jogadores de RPG, a data atribuída para o lançamento é ora 1993, ora 1994.

Títulos levantados através de consulta ao acervo disponível em três livrarias de São Paulo durante 2007.