Passados fantásticos: memória cultural na representação dos deuses de Tormenta RPG[1]

Pedro Ernesto Gandine TANCINI[2]
Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, SP

Resumo

Este artigo tem objetivo de mapear como as descrições de três deuses de Tormenta RPG apropriam-se, por meio da memória cultural, de elementos referentes a imaginários do passado, no que tange especialmente à gramática estabelecida entre texto verbal e imagem. Com base em R. Koselleck (2006), P. Nora (1993), A. Huyssen (2000), e I. Lotman (1996), pesquisamos sobre a concepção moderna de passado, presente e futuro, e sobre a memória cultural, tanto em seu aspecto estrutural, quanto em seu papel no contexto temporal contemporâneo. Em seguida, exploramos as mecânicas associadas ao RPG e descrevemos Tormenta RPG, cenário ficcional que integra imaginários de diversos períodos históricos. Por fim, operamos análise baseada nos conceitos de semiótica da cultura, mapeando processos de memória que operam na descrição dos deuses do cenário.

Palavras-chave: memória cultural, temporalidade, *role-playing game*, Tormenta RPG

Introdução

Reinhart Koselleck (2006) defende que os movimentos políticos e sociais pontuados pela Revolução Francesa e Industrial estiveram atrelados a uma inédita ruptura simbólica entre passado, presente e futuro. O passado destacou-se como curso universal que poderia ser orientado de acordo com as ações de um presente em progresso para o futuro. Esse progresso amparou-se na dinâmica de aceleração concebida pelos processos de industrialização e rápido desenvolvimento tecnológico. Entretanto, notamos que, hoje, apesar do imperativo de velocidade e ruptura constante com o passado, as manifestações de memória na cultura encontram grande espaço quando aliadas com as lógicas do consumo, consumo este que observamos, no caso desta pesquisa, no RPG.

O RPG, ou *role-playing game*, é um modelo de jogo em que os participantes reúnem-se a fim de criar personagens e interpretá-los de acordo com uma narrativa construída de forma presente, improvisada, e colaborativa. O RPG marca relevância para

[1] Trabalho apresentado no GP Games do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Mestrando do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Práticas de Consumo da ESPM, email: pedro_tancini@hotmail.com.

este estudo pois opera vivências lúdicas dentro de universos fantásticos que, em muitas vezes, espelham-se em períodos históricos passados. Tal espelhamento não objetiva a fidelidade da referência, mas assume a recontextualização do passado de acordo com as narrativas e imaginários contemporâneos em torno do gênero.

Elegemos o cenário ficcional de Tormenta RPG, publicado pela editora Jambô, como objeto de pesquisa. Tormenta RPG é uma marca de livros descritivos que promove universo fantástico inspirado na Idade Média, mas com referência a diversos contextos não medievais, como Roma Antiga, vikings, e o velho-oeste americano. Trata-se de complexo mapa de memória que, inserido nas lógicas contemporâneas de consumo, diz sobre os meios pelos quais concebemos nosso próprio tempo. Logo, o objetivo do artigo é: mapear como as descrições de três deuses de Tormenta RPG apropriam-se, por meio da memória cultural, de elementos referentes a imaginários do passado, no que tange especialmente à gramática estabelecida entre texto verbal e imagem.

Inicialmente, desenvolvemos pesquisa bibliográfica, a fim de mobilizar os arcabouços teóricos que servirão de substrato para o estudo em torno da memória e da concepção moderna de passado, presente e futuro. Essa etapa envolve referência a autores como Reinhart Koselleck (2006), Andreas Huyssen (2000), Pierre Nora (1993) e Iuri Lotman (1996). Posteriormente, sustentamos pesquisa documental em torno da publicação editorial "O Panteão" (CALDELA et al., 2006), operando análise do material descritivo de três divindades do cenário, Khalmyr, Nimb e Megalokk.

Construímos metodologia baseada nos conceitos de semiótica da cultura apresentados por Lotman (1996), visando analisar como as apropriações de passado edificam-se pelos nexos entre imagem e texto verbal. Primeiramente, interpretamos os aspectos que o texto verbal mobiliza na descrição de cada deus, com enfoque nos que operam movimentos de memória, mas sem ignorar aqueles que se destacam principais na descrição. Posteriormente, relacionamos tais aspectos com as ilustrações, classificando as possíveis apropriações de passado resultantes de acordo com dois tipos: permanências e transformações. As permanências referem-se à reafirmação do imaginário de um determinado contexto histórico, não sujeito a uma relação direta com outros universos simbólicos. As transformações, por sua vez, referem-se à inter-relação entre passados distintos, ou entre o imaginário de um determinado passado e universo simbólico alheio, unidades heterogêneas que, em diálogo, operam o valor transformador da memória.

Entre memória e esquecimento

Iniciamos este artigo com referência a Reinhart Koselleck (2006), a fim de contextualizar como a modernidade, por meio de um inédito conceito de história, criou uma nova relação simbólica entre passado, presente e futuro. Tal esforço não tem como objetivo aprofundar-se no campo de estudos sobre história, mas serve como base para posteriormente, enfocarmos sobre o papel da memória cultural no quadro de temporalidades contemporâneas, memória essa que atravessa o objeto de nossa pesquisa.

De acordo com Koselleck, a partir das rupturas políticas iniciadas pela Revolução Francesa, mas já antecipadas pelo Renascimento e acelerado desenvolvimento tecnológico, a história gradualmente transitou de um conjunto de acontecimentos não relacionados entre si e indissociáveis dos modelos de ação presente, para uma narrativa universal, coesa e distante do presente e futuro. Esse conceito moderno contemplava os acontecimentos do passado como partes integrantes de um grande percurso, em uma lógica interna de causalidade. História passou a ser referenciada no singular coletivo, ordenada por uma estrutura temporal que lançasse o caminho da humanidade para algum porvir idealizado, temido ou desejado.

Ainda, Koselleck ressalta que a percepção do passado como narrativa singular, sustentada por sua causalidade interna, impediu que os eventos da história pudessem ser deduzidos apenas pelas forças dos contextos que os originaram. Sendo assim, as arcaicas fórmulas de sucesso do passado foram amarradas às suas especificidades contextuais, e não puderam ser repetidas nas circunstâncias do presente, perdendo seu antigo caráter de ensinamento. O presente passou a apresentar novos desafios, e a história tornou-se um conceito reflexivo, um objeto distante a ser analisado mas não repetido.

O passado, ao deixar de prover modelos de ação, passou a ser concebido como curso universal, apoiado na ideia de que a humanidade trilhava um caminho em direção ao futuro. Esse caminho, em razão da mesma natureza de singularidade e descolamento com as circunstâncias que marcou a nova história, não poderia ser previsto. Porém, por esses motivos, poderia ser orientado (ou reorientado) para futuros desejáveis. Estudando a trajetória do passado, em distância, a humanidade ganhou o poder de negá-lo, e exercer as forças que poderiam alçar um futuro ideal, vinculado ao conceito de progresso.

O futuro abriu-se para o desconhecido e, ainda que não garantissem o sucesso, as ações do presente puderam operar como esforços a fim de guiar o progresso ativa,

consciente e ideologicamente. aceleração, mas, em razão das rupturas constantes impostas pelo presente, instável.

Contudo, hoje, observa-se a vasta ação que as manifestações de memória ainda desempenham na cultura, promovendo não só apropriações simbólicas de contextos históricos passados mas a imaginação de múltiplos futuros a partir de tais apropriações. Assim, apesar do rompimento simbólico entre passado, presente e futuro que expõe Koselleck, o olhar para os tempos passados exerce forte apelo sobre as temporalidades contemporâneas, principalmente por meio do consumo, como é no caso de Tormenta RPG. A fim de conciliar a descontinuidade temporal proposta por Koselleck e as dinâmicas contemporâneas de memória, articulamos a seguir a obra de Pierre Nora (1993).

De acordo com Nora (1993), a memória contemporânea, em oposição aos tempos arcaicos, figura como reação ao seu próprio esfacelamento. O autor defende que a ruptura com o passado provocada pelo processo de modernidade anulou os meios pelos quais a memória era capaz de criar vínculos orgânicos entre o presente e a identidade histórica. A história, por seu turno, afetada pelo movimento de aceleração e negação das tradições, deslocou-se da experiência, refugiou-se em domínio institucionalizado, contemplativo.

> Aceleração: o que o fenômeno acaba de nos revelar bruscamente, é toda a distância entre a memória verdadeira, social, intocada, aquela cujas sociedades ditas primitivas, ou arcaicas, representaram o modelo e guardaram consigo o segredo – e a história que é o que nossas sociedades condenadas ao esquecimento fazem do passado, porque levadas pela mudança. Distância que só se aprofundou à medida em que os homens foram reconhecendo como um poder e mesmo um dever de mudança, sobretudo a partir dos tempos modernos. Distância que chega hoje num ponto convulsivo (NORA, 1993, p. 8).

Desse modo, a partir da elasticidade entre passado e presente, houve a irrupção de esforços de lembrança, na tentativa de lidar com o mar de esquecimento instaurado pelo ideal da superação constante. Esses esforços refugiaram a memória em “lugares”. Os “lugares de memória”, como aponta Nora, são espaços de desaceleração e de cristalização da memória, que passa a ser manifestada de forma restrita e artificialmente construída: como colocado, desintegrada da identidade e do cotidiano.

Complementando a perspectiva desenvolvida por Nora (1993), valemo-nos da obra de Andreas Huyssen (2000). O autor, de forma concordante a Koselleck, entende que as rupturas causadas pelo encadeamento de presentes mutantes criam um estado de instabilidade. Porém, Huyssen também aponta que o ideal de passado figura como um

espaço de refúgio frente à descontinuidade temporal. Esse ideal não se resume a uma simples nostalgia ou projeto de restauração, mas marca-se como um meio de escapar às lógicas inertes da aceleração, criando um valor de estabilidade capaz de servir como ferramenta de desaceleração simbólica.

> Uma das lamentações permanentes da modernidade refere-se à perda de um passado melhor, da memória, de viver em um lugar seguramente circunscrito, com um senso de fronteiras estáveis e numa cultura construída localmente com o seu fluxo regular de tempo e um núcleo de relações permanentes. Talvez, tais dias tenham sido sempre mais sonho do que realidade, uma fantasmagoria de perda gerada mais pela própria modernidade do que pela sua pré-história. Mas, o sonho tem o poder de permanecer, e o que eu chamei de cultura da memória, pode bem ser, pelo menos em parte, a sua encarnação contemporânea (HUYSSEN, 2000, p. 30).

Assim, seguindo tal percurso teórico, o autor apresenta o que denomina "cultura da memória". Trata-se de uma cultura marcada pelo aprofundamento da ânsia por memória a um nível quase obsessivo, em resposta ao imperante medo do esquecimento. Porém, Huyssen questiona se o esforço em recriar os passados, presentificá-los, é de fato uma resposta vã frente à onipotente e ininterrupta ruptura imposta pelo presente, ou se, de outra forma, trata-se de uma correlação estrutural entre lembrança e esquecimento. As numerosas manifestações midiáticas e de consumo que se apropriam simbolicamente de outros períodos históricos não devem ser encaradas como apropriações vazias, reduzidas aos objetivos ideológicos do capitalismo contemporâneo. De forma mais complexa, todo o movimento de memória cultural é orientado para uma negociação de sentidos, uma mediação simbólica, do passado. Logo, diz afetiva e politicamente sobre o caráter dos nossos tempos, sobre como concebemos nosso passado, presente e futuro.

Visando abordar a memória em sua natureza estrutural, como mecanismo inerente à cultura, continuamos em referência à obra de Iuri Lotman (1996). Lotman entende a cultura como espaço dinâmico, capaz de manter as informações ao longo da coletividade humana e da continuidade do tempo. Esse espaço dinâmico é denominado de semiosfera, em referência à organização integrativa correspondente, por exemplo, ao conceito de biosfera e noosfera. Trata-se, portanto, de um modelo de inter-relação entre diversas unidades compositivas que, heterogêneas, comunicam-se entre si, mas, na totalidade, conservam as informações perante a transformação dos contextos.

A memória, para Lotman, é o mecanismo que define como os textos e códigos são mantidos de acordo com as forças de transformação próprias à semiosfera. Logo, a memória é indissociável ao esquecimento, dada a constante seleção para a permanência

de alguns nexos simbólicos e para a consequente dormência ou apagamento de outros. Desse modo, é possível haver manutenção sustentada na transformação, ou seja, resiliência de uma cultura que sempre é atravessada por códigos, textos, e indivíduos em estado dinâmico de afetações mútuas.

Ademais, o autor pontua que a memória é um processo descontínuo, de sincronicidades e "dessincronicidades", de lembranças e esquecimentos temporários e não lineares. Logo, a atualização dos textos e códigos envolve regras complexas, que não se bastam à fórmula "o mais novo é sempre mais valioso". A memória iguala os passados na sincronicidade de um determinado presente, inter-relacionando as referências a diferentes contextos históricos em um mesmo nível. Já os esquecimentos temporários escondem-se em estado de dormência, que pode, eventualmente, ser despertado como lembrança, dada a transformação das configurações semióticas ao longo do tempo.

> Assim, pois, este aspecto da memória da cultura tem um caráter pancrônico, espacial-contínuo. Os textos atuais são iluminados pela memória, mas os não atuais não desaparecem: é como se se apagassem, passando a existir em potência. Esta disposição dos textos não tem um caráter sintagmático, mas contínuo, e forma em sua totalidade um texto (...). A memória cultural como mecanismo criador não só é pancrônica, como opositora ao tempo. Conserva o pretérito como algo que está. A partir do ponto de vista da memória como mecanismo que trabalha com toda a sua corpulência, o pretérito não passou (LOTMAN, 1996, p. 110, tradução nossa[3]).

Em suma, a criação pode dar-se pelo passado, que gera novos sentidos no presente. No caso deste artigo, essas lógicas delimitam-se ao consumo de jogos, especificamente na configuração simbólica de Tormenta RPG. Com objetivo de apresentar Tormenta RPG, seguimos com a explanação em torno do documento, em atenção à sua condição de operador de memória e à sua natureza lúdica.

Dados e Tormentas

RPG, ou *role-playing game*, é uma modalidade de jogo de interpretação de papeis em que um grupo de jogadores reúne-se com o objetivo de criar personagens e vivenciar uma narrativa construída de forma presente, improvisada e colaborativa. As partidas de

[3] Así pues, este aspecto de la memoria de la cultura tiene un carácter pancrónico, espacial-continuo. Los textos actuales son alumbrados por la memoria, pero los no actuales no desaparecen, sino que es como si se apagaran, pasando a existir en potencia. Esta disposición de los textos no tiene un carácter sintagmático, sino continuo, y forma en su totalidad un texto (...). La memoria cultural como mecanismo creador no sólo es pancrónica, sino que se opone al tiempo. Conserva lo pretérito como algo que está. Desde el punto de vista de la memoria como mecanismo que trabaja con todo su grueso, el pretérito no ha pasado.

RPG são ambientadas em cenários ficcionais específicos, que, por sua vez, podem ser construídos por descrições comercializadas em publicações editoriais. Esse é o caso de Tormenta RPG, uma marca editorial publicada pela Jambô que se apropria dos imaginários fundados pelas narrativas medievais fantásticas para criar um vasto mundo mágico, de personagens, mitologia e cronologia próprias.

A fim de contextualizar o RPG, posto que o objeto desta pesquisa dá-se como suporte textual para a prática, apresentamos as mecânicas associadas a esse tipo de jogo, assim como as materialidades que o atravessam. Como referência, valemo-nos da obra de David Ewalt (2013), capaz de discorrer sobre o tema de forma clara e abrangente.

De acordo com o autor, para jogar uma partida de RPG, os participantes reúnem-se em um espaço que permita a comunicação entre todos os jogadores. Então reunidos, eles criam personagens que serão interpretados no decorrer do jogo. Essa interpretação pode ter ênfase na comunicação verbal, mas também pode abranger movimentos físicos, vestuário e objetos, como no RPG Live Action. Nos dois casos, as ações dos personagens são mobilizadas de acordo com conflitos e ambientes imaginados, resultando em uma narrativa criada de forma presente, colaborativa, e lúdica, de maior ou menor improviso.

De forma complementar, os participantes podem dispor de itens que facilitem o desenvolvimento do jogo. Os dados são objetos que imprimem aleatoriedade ao curso de ações, com objetivo de tornar o jogo mais verossímil, imprevisível e justo. Os sistemas, por sua vez, são conjuntos de livros que descrevem séries de mecânicas capazes de auxiliar o mestre na determinação das consequências das ações dos personagens jogadores e na coerência e dinâmica gerais do universo ficcional.

Além dos sistemas de regras, no decorrer dos anos, o mercado editorial assistiu ao surgimento de publicações que constroem vastos cenários ficcionais para as partidas de RPG. Tais cenários são ofertados como ambientações predefinidas, que contam com história, geografia e mitologia próprias. Como pontuado, Tormenta RPG é um cenário de fantasia medieval, ou seja, inspirado no imaginário fantástico da Idade Média. Porém, nota-se que, especialmente nele, coexistem elementos referentes a universos simbólicos de outros períodos históricos, e até mesmo a universos simbólicos futuristas.

O cenário nasceu em 1998, quando Marcelo Cassaro publicava uma aventura na revista especializada em RPG, Dragão Brasil (SALADINO, 1998). A receptividade foi tamanha que os leitores passaram a demandar mais informações sobre o universo que ambientava a aventura, e, em poucos anos, Tormenta tornou-se uma publicação

independente. Hoje, Tormenta RPG conta com um grande número de materiais criativos. Entre aventuras, manuais e suplementos, reúne mais de trinta publicações, além de algumas séries de mangá, uma trilogia de romances, e um game.

O material que compõe o corpus desta pesquisa engloba o conteúdo imagético e verbal inserido nos subcapítulos "Khalmyr" (página 80 e 81), "Nimb" (página 90 e 91) e "Megalokk" (página 88 e 89), do livro "O Panteão" (CALDELA et al., 2006). O livro descreve os vinte deuses maiores, entidades responsáveis pela criação do mundo de Tormenta RPG. Elegemos o texto relacionado a tais divindades, posto que, de acordo com o próprio material, elas são os representantes diretos dos diversos aspectos da realidade do jogo, e exercem grande influência no curso de acontecimentos do cenário. Logo, o quadro de qualidades e características atribuídas aos deuses maiores é indicador de como se dá a composição de sentidos que atravessam a realidade lúdica de Tormenta RPG.

A seguir, desenvolvemos análise das ilustrações e descrições verbais de três deuses maiores de Tormenta RPG. Os deuses Khalmyr e Nimb são escolhidos pois detém o maior poder e influência no cenário ficcional, e Megalokk pois nutre vínculo explícito com nosso passado pré-histórico.

Khalmyr, deus da justiça

Figura 1 – Khalmyr, Deus da Justiça
Fonte: http://glad-you-came.weebly.com/uploads/5/7/4/8/5748319/2642210.png

Khalmyr, deus da justiça, é o líder do Panteão, a entidade que está à frente dos outros deuses e cuja natureza reflete maior domínio sobre a existência. Sobre os aspectos que são atribuídos a Khalmyr, destacam-se a luta contra o mal, a exaltação do lado justo da guerra, a avaliação ponderada dos atos. Seus devotos costumam ser cavaleiros e seguir estritos códigos de honra, como aquele que os obriga a nunca matar inocentes, roubar, mentir ou trapacear. Para eles, a guerra tem valor apenas se voltada contra os que ferem os ideais da justiça e do bem (CALDELA, 2006).

Os termos associados ao deus Khalmyr são: justiça, ordem, guerra santa, paladinos, anões, luz. Seu símbolo sagrado é uma espada sobreposta a uma balança, e é comumente gravado nos tribunais espalhados pelo cenário ficcional. A ilustração do deus representa um homem vestindo uma armadura e empunhando um escudo e uma espada. Ao fundo, observa-se a imagem de uma construção de arquitetura clássica (CALDELA, 2006).

Ao desenvolver análise do fragmento textual concernente a Khalmyr, relacionando os termos verbais à composição da ilustração da divindade, observamos que o termo guerra ancora-se à figura de um combatente antigo, que porta suas armas e defesas a fim de enfrentar alguma espécie de conflito bélico. Logo, vincula-se ao deus um imaginário medieval e "cavalaresco" de guerra, dada pela espada, escudo e armadura, e enfocada na performance individual, na disciplina, honra e poder necessários para defender o bem e destruir o mal. Trata-se, aqui, em acordo com as categorias metodológicas desta pesquisa, de um movimento de permanência.

Entretanto, a esse imaginário de guerra, como movimento de transformação, sobrepõe-se o aspecto de justiça, que, na ilustração, ampara-se em uma dimensão institucionalizada do julgamento, referente ao cumprimento ou não de normas do Estado. Tal dimensão é representada pela imagem de fundo, que recorre à ideia de um espaço formal de julgamento; e o símbolo de balança impresso no escudo do Khalmyr, comumente associado ao poder Judiciário, em um ideal moderno de política e sociedade. Em suma, o cenário recorta a guerra medieval, de caráter "cavalaresco", mas restringindo suas motivações a um racionalismo moderno. Trata-se de uma crença apaixonada mas não irracional, já que alicerçada na avaliação ponderada dos atos classificados como "bons" ou "maus". Nesse sentido, a memória atua na ressignificação do imaginário medieval, que flutua entre a ideia de um julgamento religioso, arcaico, e um julgamento de acepção jurídica, moderno.

Nimb, deus do caos

Figura 2 – Nimb, Deus do Caos
Fonte: http://glad-you-came.weebly.com/uploads/5/7/4/8/5748319/6303829.png

Nimb, deus do caos, é também o deus do acaso, dos eventos inesperados, da sorte e do azar. Ele é considerado louco e, devido ao seu grande poder e instabilidade, é tido como uma entidade altamente perigosa. Muitos dos seus seguidores acreditam que Nimb é o verdadeiro líder do Panteão, dada a proporção cósmica de sua natureza, e a sua aberta oposição com Khalmyr, representante da ordem. Esta divindade acredita na aleatoriedade da existência, e na constante mutabilidade do destino, que, de acordo com ele, é tão previsível quanto a rolagem de um dado (CALDELA, 2006).

Os termos associados a Nimb são: caos, sorte, azar, loucura, coragem, aventureiros. Seu símbolo sagrado é a figura de um dado de seis faces. A ilustração de Nimb representa um homem de cabelos brancos vestindo terno, colete e cartola, empunhando um dado de vinte faces e um dado de dez faces. Seu olhar fixo, sorriso largo, e postura de poder sugerem algum tipo de obsessão intimidadora. Ao fundo, podemos observar uma imagem disforme, que, como descrito no texto verbal, representa a natureza de instabilidade e indefinição do deus.

O termo loucura, apresentado no fragmento verbal do texto, vincula-se, na imagem, com a postura obsessiva de Nimb, como uma entidade ameaçadora e de ações imprevisíveis e perigosas. Ademais, notamos que o deus assemelha sua aparência com a representação dos *leprechauns*, fadas da mitologia irlandesa conhecidas por sua malícia,

astúcia, poder mágico, e promessa de riqueza. Percebemos que o cenário se apropria da figura folclórica do *leprechaun* a fim de emprestar o caráter de boa sorte e boa fortuna ao deus, mas aliando tais atributos a instabilidade da loucura e do caos, a inesgotável e perigosa possibilidade do azar, do infortúnio.

Figura 3 – Leprechaun em sua representação contemporânea
Fonte: http://www.njfamily.com/NJ-Family/March-2013/Leprechaun-Tricks/Leprechaun.jpg

Já os dados que giram nas mãos de Nimb desdobram as características de acaso e aleatoriedade atribuídas pelo texto verbal, configurando um movimento semiótico de transformação. O perigo da instabilidade insana é suavizada por uma dimensão lúdica, posto que os dados representam uma força de imprevisibilidade própria aos jogos, sejam eles mais ou menos dependentes da sorte. No que se refere especificamente ao RPG, notamos, como descrito, que ele costuma basear sua dinâmica em dados (de diversa quantidade de faces) a fim de simular o aspecto de aleatoriedade das ações no mundo e assim construir verossimilhança. Nesse sentido, ainda que o RPG trate-se de um jogo, um ambiente de simulação imune ao perigo inerente ao curso de ações irreversíveis do cotidiano, empresta o peso dessa irreversibilidade com objetivo de criar um mundo fictício fortemente amparado nos nexos simbólicos do mundo real. Os dados, portanto, representam a ameaça do fracasso e a esperança do sucesso, que, no RPG, transitam entre o prazer da fantasia e o medo das consequências, ficcionais, mas espelhadas na realidade (como, por exemplo maior, o perigo de morte do personagem interpretado, a possibilidade do seu fim definitivo). Em suma, nota-se que os sentidos do texto portam-se na ambiguidade, na oscilação entre uma instabilidade insana, perigosa e destruidora, e uma incerteza lúdica, divertida e emocionante. Aqui, o cenário constrói uma realidade imaginada capaz de apropriar-se do caráter irreversível e perigoso do tempo presente, mas com o distanciamento inicialmente despretensioso do jogo.

Megalokk, deus dos monstros

Figura 4 – Megalokk, Deus dos Monstros
Fonte: https://souloffireblog.files.wordpress.com/2012/05/megalokk.png

Megalokk, deus dos monstros, é a entidade maligna criadora de toda espécie de ser grotesco ou monstruoso. Ele é irmão da bondosa deusa da natureza, Allihanna, criadora das plantas e animais "naturais". As duas divindades dividiram o mundo por milhões de anos, e enquanto Allihanna protegia seus filhos como uma mãe gentil e amorosa, Megalokk lançava no mundo monstros cada vez mais violentos e assassinos. Diferente da irmã, Megalokk não acredita na coexistência pacífica entre as espécies, mas sim que a lei do mais forte deve ser o único determinante na sobrevivência. O deus é um pai orgulhoso de suas criações aberrantes, e não acredita na harmonia entre os povos. Incita conflito, a seleção do mais forte, e a perseguição do mais fraco (CALDELA, 2006).

Em uma era antiga do mundo de Tormenta RPG, antes de a civilização nascer, Megalokk reinava sobre o plano material com dinossauros gigantes e outras bestas implacáveis. Porém, em certo momento, teve seus anos de selvageria e dominação reprimidos pelos outros deuses. Khalmyr, com objetivo de povoar o mundo com as raças inteligentes, liderou o Panteão para o extermínio das crias do deus dos monstros, que ficaram restritas a certos territórios e proibidas de atacar as comunidades humanoides. Esse acontecimento transformou Megalokk em uma divindade ressentida, que não entende por que deve dividir espaço com criaturas fracas. Os termos associados a ele são: dragões, monstros, morte, destruição, extinção. Seu símbolo sagrado é a figura de um

monstro. A ilustração de Megalokk representa uma criatura de torso humanoide, mas com garras, asas, causa e quatro cabeças monstruosas (CALDELA, 2006).

O termo monstros, apresentado no fragmento verbal do texto, alia-se ao traço antropomorfo de Megalokk. A ilustração conjuga torso humano com membros desproporcionais (como as asas gigantes) e membros associados a criaturas predadoras (como as garras e as cabeças). Mais do que isso, ao reunir traços ameaçadores de seres distintos no mesmo corpo, a divindade exalta sua natureza aberrante e megalomaníaca.

O termo extinção, por sua vez, refere-se à queda do poder de Megalokk e a restrição do poder e influência de seus monstros. Nota-se que o cenário se apropria do período pré-histórico em que os dinossauros povoavam a Terra a fim de construir a mitologia do seu mundo fictício. Esse período é atribuído ao domínio de Megalokk, que na ilustração, é representado com uma cabeça de tiranossauro, já que os dinossauros são classificados como monstros que, junto de criaturas mágicas (como dragões), foram criados pelo deus para povoar o mundo com sua tirania. Porém, podemos observar que a extinção dos dinossauros é justificada, em Tormenta RPG, não por um evento natural, mas pela ação dos outros deuses, que ansiavam pelo advento da civilização. Sendo assim, o cenário ficcional delimita aquilo que é de qualidade civilizatória (representado por Khalmyr e os outros deuses), e aquilo que é de qualidade da natureza. A natureza, por sua vez, é dividida na faceta bondosa e pacífica de Allihanna, que ainda que não seja civilizatória, permite a convivência pacífica com os humanos, e na faceta selvagem e cruel de Megalokk, que ameaça diretamente os “seres fracos”. Logo, classificamos a descrição como pautada principalmente na qualidade de transformação da memória.

Em suma, já que compreendemos que Tormenta RPG cinde uma natureza bestial, referente aos monstros e animais, e uma natureza civilizatória, referente aos homens. Assim, ao construir uma narrativa que reprime essa primeira, justifica a legitimidade do homem frente ao mundo, ainda que forjada simbolicamente pela mão de divindades mágicas. Além disso, o cenário instaura um sentido de progresso universal da humanidade, em um tempo voltado e aberto para o futuro, posto que relativiza o fim da era dos dinossauros de acordo com a ideia de um percurso civilizatório, capaz de encontrar maior ou menor harmonia com o mundo “natural”. Como defende Koselleck (2006), o passado é significado como o início da narrativa universal da humanidade: origina as circunstâncias do presente e sujeita-se para a construção de um futuro ideológico.

Considerações Finais

Notamos que, na descrição dos três deuses, a memória atua principalmente no sentido de transformação, ou seja, relacionando universos simbólicos distintos. Em Khalmyr, essa relação dá-se entre uma qualidade heroica da guerra, que é quase santa, repousando sua motivação na luta entre o bem e o mal; e um universo jurídico que, inicialmente, pretende suprimir as paixões emocionadas em face do racionalismo moderno, mas, no cenário, serve de legitimação para o julgamento do mal, como uma espécie de justiça divina. Em Nimb, há uma relação de ambiguidade entre sorte e azar, emoção e perigo, jogo e realidade: a instabilidade ameaçadora da loucura é contraposta com a imprevisibilidade emocionante do jogo, e essa ambivalência é resumida na figura do *leprechaun*, ser que promete sorte, mas exalta malícia e esperteza. Em Megalokk, ocorre a apropriação de um período pré-histórico e, tanto a sua existência como o seu fim são engendrados na oposição entre civilização e bestialidade; a era dos dinossauros representa o triunfo da natureza e, o seu fim, o triunfo do homem.

Logo, concluímos que Tormenta RPG tem o esforço de reunir diversas apropriações de passados em um mesmo plano, assim como defende Lótman (1996) na sua defesa de memória pancrônica. O cenário constrói unidades heterogêneas, que, em diálogo interno, geram novos sentidos. Esse movimento justifica-se principalmente pela natureza do objeto, produzido como um ambiente para as partidas de RPG, posto que, ao oferecer a mobilização de múltiplos passados, o cenário é capaz de criar um mapa vasto de universos simbólicos, que poderão ser amplamente identificados afetivamente e aproveitados de forma criativa por quem consome o material.

Por meio principalmente do fantástico, o passado é ressignificado de acordo com lógicas específicas, como é, por exemplo, a guerra medieval como justiça divina, e a extinção dos dinossauros como triunfo da civilização. Esse processo deve-se a uma compreensão distanciada do passado, que permite analisá-lo e ressignificá-lo de acordo com o olhar ideológico do presente. Nesse sentido, observam-se as colocações teóricas de Koselleck (2006). Porém, de forma específica, também percebemos que o passado não está voltado para uma reorientação ideológica em direção a um futuro almejado. De forma diferente, o exercício de ressignificação subscreve-se a um contexto lúdico, que exibe duas características principais: a expansão das possibilidades de vivências para múltiplos e diversos universos simbólicos, como já exposto, e o caráter despretensioso do jogo, que

é verossímil, mas descolado da irreversibilidade de ações do cotidiano, jogando com as possibilidades de tempos alternativos.

Desse modo, os "lugares de memória" e a "cultura da memória", como defendidos por Nora (1993) e Huyssen (2000) respectivamente, não dizem, nesse caso, sobre uma desaceleração do tempo. De outra forma, parece que essa distância é aproveitada como um lugar de consumo, de fascínio e divertimento. Por meio desse lugar, é possível viver uma realidade outra, do jogo, mais ou menos livre nas associações fantásticas. Como diz Huyssen, ampliando sua percepção para o espaço simbólico do jogo:

> A questão, no entanto, não é a perda de alguma idade de ouro de estabilidade e permanência. Trata-se mais da tentativa, na medida em que encaramos o próprio processo real de compreensão do espaço-tempo, de garantir alguma continuidade dentro do tempo, para propiciar alguma extensão do espaço vivido dentro do qual possamos respirar e nos mover (HUYSSEN, 2000, p. 30).

Ainda que tais reflexões não apresentem conclusões definitivas, permitem uma visão crítica dos sentidos articulados pelo objeto de pesquisa. Nesse sentido, cumpre-se o objetivo desse artigo. Propomos, como possibilidade de continuação da pesquisa aqui desenvolvida, estender as análises para outros deuses do cenário, a fim de construir uma malha analítica que permita compreender a totalidade do cenário em suas articulações. A partir de tal movimento, a pesquisa pode aprofundar o entendimento de como a memória contemporânea opera no imaginário de passados, presentes e futuros.

REFERÊNCIAS

CALDELA, Leonel, et al. **O Panteão**. Porto Alegre: Jambô, 2006.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado: contribuição à semântica dos tempos históricos**. Tradução de Vergangene Zukunft. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2006.

LOTMAN, Iuri M.. **La semiosfera: semiótica de la cultura y del texto**. Vol. 1. Tradução de Desiderio Navarro. Madrid: Ediciones Cátedra, 1996.

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares**. Tradução de Yara Aun Khoury. Projeto História. São Paulo, n. 10, p. 7-28, dez. 1993.

HUYSSEN, Andreas**. Seduzidos pela memória**. Tradução de Sergio Alcides. Rio de Janeiro: Aeroplano Editora, 2000.

PETERSON, Jon. **Playing at the World: A History of Simulating Wars, People, and Fantastic Adventure from Chess to Role-Playing Games**. San Diego: Unreason Press, 2012.