

FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC
ARTES VISUAIS - BACHARELADO

YASMIM GODAS FORMIGONI MATOS

RPG + ARTE RELACIONAL =
potências do compartilhamento da experiência

CAMPO GRANDE/MS

2021

YASMIM GODAS

RPG + ARTE RELACIONAL =

potências do compartilhamento da experiência

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais Bacharelado da FAALC-UFMS, como parte das exigências para a obtenção de grau de Bacharel em Artes Visuais, sob orientação do Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho

CAMPO GRANDE/MS

2021

YASMIM GODAS

RPG + ARTE RELACIONAL =
potências do compartilhamento da experiência

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais Bacharelado da FAALC-UFMS, como parte das exigências para a obtenção de grau de Bacharel em Artes Visuais, sob orientação do Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho

Resultado: _____

Campo Grande, MS, ____ de _____ de 2021

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

Profa. Ma. Priscilla Pessoa
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

Profa. Dra. Venise Paschoal de Melo
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu professor e orientador Sérgio de Moraes Bonilha Filho, pela paciência e dedicação ao me apoiar neste projeto, ter acrescentado muito na minha formação acadêmica e artística, e por ter sido um amigo nesta jornada.

Pelas meninas que entrevistei, obrigada por terem compartilhado suas experiências comigo, que contribuiu para enriquecer este trabalho e ter me mostrado que apesar de nem sempre temos boas experiências no RPG, não estamos sozinhas e que estamos crescendo cada vez mais neste ambiente, facilitando para que seja cada vez melhor e acessível para todos.

Aos meus amigos no RPG Tormenta 20, que graças a vocês pude viver como meus personagens e ter ótimas aventuras, tanto no jogo quanto na vida real.

Ao Giovanni Ernesto Vincente Brunetto, que não só esteve comigo nos momentos mais difíceis, como também por ter acreditado em mim. Meu companheiro e amigo que me introduziu no mundo dos jogos de mesa, que me ajudou nos materiais de pesquisa em RPG e por ter ficado ao meu lado neste percurso.

A minha mãe, Marilena Godas, por ter me apoiado desde o início, que foi minha primeira crítica e sempre me auxiliou para que eu pudesse realizar meus sonhos. Obrigada por ter feito parte disso.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso aborda o RPG (Role-playing Game) enquanto espaço fértil para o desenvolvimento de propostas artísticas. Partindo do conceito de Estética Relacional, definido por Nicolas Bourriaud, percebe o RPG como oportunidade para criar embates e reflexões que ajudem a engendrar mudanças no funcionamento da sociedade, combatendo formas de opressão e discriminação. Paralelamente, apresenta meu processo artístico e o impacto que a prática do RPG tem/teve sobre mim e minha prática artística.

Palavras-chave: RPG, Fantasia, Estética Relacional, Representação do Feminino, Arte Política.

ABSTRACT

This Bachelor dissertation brings up the RPG (Role-playing Game) into the artistic field by using Nicolas Bourriaud's concept of Relational Aesthetics. The practice of RPG is an opportunity to create clashes and further reflections around big social questions, such as gender oppression and racial discrimination. Also, my artistic process and the impact that RPG had over me are discussed.

Keywords: RPG, Fantasy, Relational Aesthetics, Representations of Femininities, Political Art.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1. O RPG	8
1.1 Definição geral	8
1.2 Surgimento e desdobramentos	9
1.3 RPG no Brasil	12
2. A ARTE RELACIONAL	18
2.1 Breve histórico	18
2.2 RPG como espaço de compartilhamento da experiência	19
3. MEU PROCESSO POÉTICO	23
3.1 Influências	23
3.2 Primeiros desenhos	26
3.3 Personagens para RPG	31
3.3.1 Valeriana	31
3.3.2 Silkya	35
3.3.3 Zahraa	40
3.3.4 Masimy	50
CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
REFERÊNCIAS	55

INTRODUÇÃO

Durante bastante tempo, eu não percebia conexão entre meu interesse pelo universo da fantasia e os conteúdos que aprendi ao longo da graduação em Artes Visuais. Os contos de fadas, quadrinhos, jogos eletrônicos e outros tópicos da cultura pop sempre foram minhas principais inspirações artísticas, entretanto, durante minha trajetória na graduação, não encontrava espaço para combinar abertamente essas inspirações com propostas para os exercícios das disciplinas. Outro importante campo de interesse para mim eram as questões relacionadas à desigualdade de gênero, discriminação racial e sexualidade, temas para os quais também não encontrava laço com o universo da fantasia.

Foi durante o processo desta pesquisa que percebi que o RPG poderia unir todos esses meus interesses, tomando forma de uma proposição artística que se inseria no campo da Arte Relacional. Embora os jogos fossem há muito tempo alvo do meu interesse, especialmente aqueles de caráter narrativo, onde o foco é vivenciar um conto através do olhar de um personagem, cheguei tardiamente ao RPG. Foi com o isolamento provocado pela pandemia de COVID-19 que, distante do convívio usual com os outros, meu parceiro e seus amigos mais próximos tiveram a ideia de iniciar um RPG de mesa *on-line* e convidaram-me a jogar com eles. Ao invés de jogar sozinha com o computador, passei a jogar com pessoas de verdade, que tinham reações e criavam situações as mais inesperadas.

Ao me aprofundar no universo do RPG, percebi que ele refletia questões do dia a dia, inclusive, propiciando situações difíceis durante as sessões, tais como assédio e formas de discriminação e opressão de gênero e/ou racial. Meus personagens sentiam essas questões do mesmo modo como as sentimos em nossas vidas cotidianas, mas, havia um outro tipo de espaço para reagirem dentro do jogo, um campo de negociação e incremento de potência que permitia reelaborar questões tão difíceis e violentas, por exemplo, através da criação de novos personagens.

Enfim, talvez tenha sido apenas o momento exato para essas coincidências todas reunirem tantos dos meus campos de interesse, exatamente quando eu iniciava meu TCC; o fato é que compreendi a importância do acontecimento e da troca na arte. Este trabalho busca falar disso e do processo de amadurecimento que me fez enxergar tais conexões.

1. O RPG

1.1 Definição geral

Não há uma definição muito exata sobre o que são os Role-Playing Games (Jogos de Interpretação de Papéis, numa tradução livre), mas, buscaremos entender quais são as características comuns que nos levam a identificar determinado jogo enquanto RPG.

Em linhas gerais, os RPGs são jogos em que os participantes, a partir das regras e história do jogo, interpretam um personagem criado previamente, construindo uma narrativa colaborativa que nasce das interações de cada participante. As funções que cada jogador pode desempenhar, de acordo com a proposta do jogo, são bastante diversificadas. Além disso, há personagens que não são interpretados pelos jogadores, os NPCs (Non Player Character), cuja aparição depende do Narrador ou Mestre da Mesa.

Esse Narrador assume papéis de juiz e observador dos eventos que ocorrem durante o jogo e, apesar da nomenclatura “mestre” remeter a uma posição acima dos outros jogadores, ele é apenas um arbitrário, cujas funções são verificar o cumprimento das regras estabelecidas e conduzir a narração parcial da história; os NPCs e cenários são elementos da narrativa apresentada pelo mestre da mesa.

Ao Jogador Personagem cabe desenvolver um personagem baseado no sistema do jogo. O sistema é o conjunto de regras e cenários que o jogo oferece. No sistema *Dungeons and Dragons*, por exemplo, o cenário baseia-se numa fantasia medieval e os acontecimentos são modulados pelo rolar de dados poliédricos; até mesmo a construção de um personagem acontece a partir dos números sorteados a partir dos dados. Outros sistemas fazem o uso de cenários imaginários e ferramentas diferentes – ao invés de dados, utiliza-se, por exemplo, cartas e cálculos matemáticos enquanto ferramentas.

As sessões de RPG têm duração indeterminada e podem se desdobrar em longas campanhas, durando até anos. Não há limite para o número de participantes e é possível agregar ou desligar personagens ao longo do jogo.

1.2 Surgimento e desdobramentos

Embora já houvessem jogos de interpretação antes do surgimento dos RPGs – as brincadeiras de “polícia e ladrão” e conto de fadas, por exemplo – foi com a criação do sistema Dungeons and Dragons (D&D) que criou-se um marco para a forma sistematizada desse tipo de jogo.

Primeiro RPG publicado, D&D foi criado em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson. Inicialmente, era descrito como um conjunto de regras para campanhas de jogos de guerra medievais fantásticos, jogáveis com papel, caneta e miniaturas, apenas (GYGAX & ARNESON, 1974 *apud* SANTOS, 2017, p. 44). Influenciado pelo universo de fantasia criado por Tolkien em Senhor dos Anéis, D&D era bastante semelhante aos jogos de estratégia de guerra, não possuindo, ainda, o caráter interpretativo que conhecemos atualmente. Mas é importante contextualizar que os autores eram estudantes universitários, que recriaram cenas das batalhas napoleônicas, interpretando soldados que poderiam tomar um rumo diferente dentro daquele cenário, e isso tornou possível a criação de D&D, pois, foi essa espécie de performance em sala de aula que os influenciou a criar um jogo de guerra com possibilidades de encenação.

Figura 1 - Tabuleiro de D&D.



Fonte: Google Imagens.

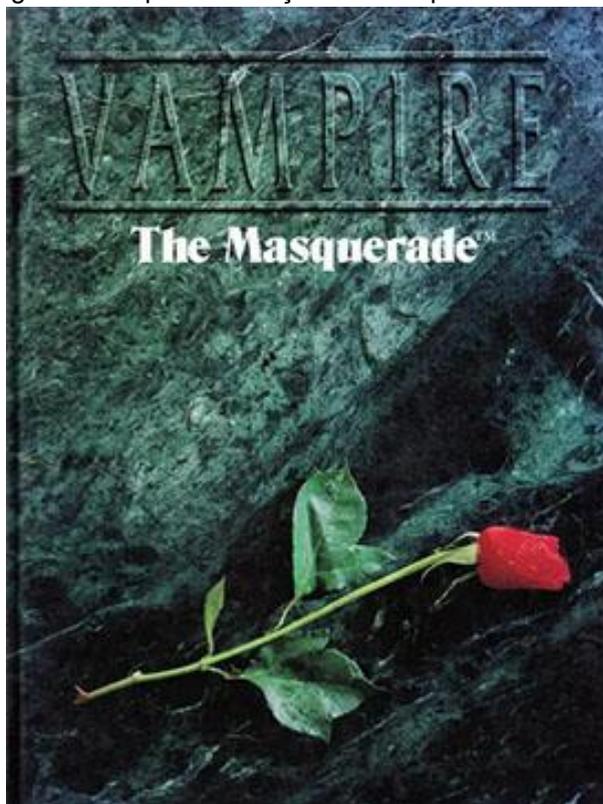
O sucesso comercial de D&D fez os autores investirem ainda mais no aprimoramento de propostas novas para o jogo. A partir de 1977, ano da primeira reedição ampliada de D&D, foram adicionados mais aspectos relacionados a traços culturais, possibilitando aprofundar o desempenho e personalidade dos personagens. A editora TSR (*Tactical Studies Rules Inc.*), fundada pelos criadores de Dungeons and Dragons, desenvolveu ainda mais o potencial narrativo dos RPGs, colocando situações mais realistas e prováveis dentro do jogo, além de desenvolver mais classes de personagens e desafios para serem interpretados. E, apesar da criação de novas temáticas para RPG, como, por exemplo, Traveller – jogo com cenário fictício baseado em *Star Wars* (Guerra nas Estrelas) – a demanda principal do público era ainda por histórias baseadas em universos de fantasia medieval, como Conan e Senhor dos Anéis (SANTOS, 2017, p. 45-46).

Entretanto, o cenário dos RPGs mudou com a chegada de *Call of Cthulhu* (Chamado de Cthulhu). Publicado em 1981 pela editora Chaosium, concorrente da editora TRS, *Call of Cthulhu* foi o primeiro RPG voltado para uma proposta focada mais na narrativa e menos nas estratégias de combate, modelando o conceito que entende-se por *Role-playing games* que conhecemos atualmente. O sistema do jogo em questão é baseado nos contos de H.P. Lovecraft, por isso, aborda a investigação e sobrevivência aos horrores sobrenaturais e à loucura. Diferente de um mundo fantasioso, com magia, elfos e anões, *Call of Cthulhu* é situado no mesmo mundo em que vivemos, entretanto, tingido por ocultismo e mistérios. Seus cenários são inspirados na Inglaterra, entre as décadas de 1890 e 1920, podendo situar-se no contexto pré e entre-guerras. Nesse jogo, é mais vantajoso aos personagens manter sua sanidade e fugir de ameaças do que enfrentá-las, fazendo com que os jogadores reflitam de modo diferente diante dos cenários que surgem. Essa mudança de temática tornou possível abranger também assuntos do cotidiano, tais como violência e preconceitos, fazendo a experiência de imersão dentro do jogo mesclar-se com a vida real. Além disso, por trazer regras mais claras e objetivas, o jogo se tornou de fácil entendimento para os iniciantes e interessados em geral, atraindo ainda mais pessoas para o universo dos RPGs e quebrando a imagem anterior, de ser algo apenas para jovens rapazes nerds.

Numa onda seguinte de ampliação dos jogos de RPG, ocorrida no início dos anos 1990, a editora White Wolf lançou os sistemas “*World of Darkness*” e “Vampiro:

a máscara”, que haviam sido idealizados por editoras independentes e, por isso, traziam ainda mais conexão com os anseios e interesses dos jogadores. Esses sistemas atraíram ainda mais mulheres para o universo do RPG, com uma dinâmica mais interativa e narrativa, onde o debate para resolução de problemas é muito mais importante do que um confronto físico. Entretanto, isso não quer dizer que mulheres não tenham interesse em estratégias de guerra e combates, o que se percebe é que esses RPGs, com a temática mais sombria, talvez tenham proporcionado um modo de experiência psicologicamente mais imersivo, que agradou o público feminino. Além disso, esses sistemas criaram abertura para o debate de questões políticas e culturais no âmbito do RPG, complexificando ainda mais a experiência do jogo.

Figura 2 - Capa da 2ª edição de “Vampiro: a máscara”.



Fonte: Google Imagens

Em direção aos anos 2000, a vertente do *RPG Indie*, segundo Tarso Oliveira, foi responsável por contínuas mudanças, que resultaram na inclusão de um grupo ainda maior e mais diversificado de jogadores. Com isso, surgiram inúmeras publicações amadoras, lançadas sempre de forma independente, por vezes, valendo-se de financiamentos coletivos. Ao competirem diretamente com editoras tradicionais, as publicações independentes consolidam a colaboração do público na

criação e aprimoramento dos sistemas para RPG, definindo de forma ainda mais clara o caráter colaborativo que esse tipo de jogo naturalmente possui. O sistema brasileiro Tormenta RPG, criado em fins dos anos 1990, é uma síntese dessas sucessivas ondas e vem se aprimorando seguidamente, tendo a campanha de *crowdfunding* para publicação da sua última edição, o Tormenta20, batido todos os recordes desse tipo de arrecadação até 2019, data de sua publicação.

Finalmente, um último fator a comentar é o impacto dos RPGs enquanto forma de valorização da “cultura nerd”. A série de desenhos animados “Caverna do Dragão”, embora muitos possam nunca ter percebido, é uma derivação direta de Dungeons & Dragons e, na direção inversa, filmes e livros famosos inspiram cenários de RPG – Star Wars e O Senhor dos Anéis são os exemplos mais célebres. Desse modo, podemos ter certeza da abrangência que o RPG ganhou ao longo das últimas décadas e considerá-lo uma expressão cultural relevante no presente.

1.3 RPG no Brasil

Assim como o RPG se espalhou para o resto do mundo, aqui no Brasil não foi diferente, apesar de tardio e enfrentando preconceitos pela parte mais religiosa e conservadora do país. Os RPGs vieram para o Brasil no fim da década de 80, pelos estudantes intercambistas que traziam o material dos jogos para o país e através das fotocópias que esses disponibilizavam garantiu sua expansão (SCHMIT, 2008, p. 37).

Somente na década seguinte que houveram as primeiras traduções de livros de alguns RPGs para o Brasil e sua popularização. Destaca-se neste parágrafo sobre o RPG GURPS, pois este teve bastante influência na disseminação dos jogos de RPGs aqui no país. GURPS (ou Sistema genérico e universal de interpretação em português) foi publicado em 1986 nos Estados Unidos como um sistema genérico para os jogos de RPG, se destacando com um conjunto de regras de fácil entendimento e realistas, além da possibilidade de ser realizado em qualquer cenário. Este RPG se tornou uma referência para os jogadores brasileiros justamente pelas variedades de cenários e acessibilidade de entendimento e abriu caminho para outros RPGs aqui no país.

Já citado anteriormente, o RPG Vampiro: a máscara também teve bastante sucesso no Brasil. Traduzido pela editora Devir no mesmo ano que GURPS ficou popular, o sistema Storyteller¹ trouxe uma nova maneira de se pensar em RPG e incluir um público mais diversificado, como as mulheres e outros grupos minoritários. Além disso, esse RPG também popularizou bastante o LARP², o qual é uma outra forma de se jogar RPG.

Com isso, foi criado o primeiro RPG brasileiro: Tagmar. Foi lançado pela editora GSA publicado nos primeiros anos da década de 90, com um cenário e sistema baseados no Dungeons and Dragons, que inclusive foi motivo de ter sido acusado de plágio do mesmo. No ano seguinte, em 1992, foi criado um sistema e cenário totalmente brasileiro, com a criação do Desafio dos Bandeirantes, um RPG inspirado no sistema GURPS, com cenário de fantasia histórica passada no Brasil colonial, em meados dos anos de 1650. Nele podia interpretar e interagir com figuras históricas e do folclore brasileiro, distanciando-se das influências estrangeiras como no RPG anterior. Também inspirados no sistema GURPS e na temática nacional, houveram outros cenários brasileiros desenvolvidos em 1999 como Descobrimento do Brasil, Quilombo de Palmares e Entradas e Bandeiras (CARVALHO, 2019, p. 149).

No ano seguinte, a mesma editora lança seu segundo manual de regras, desta vez desvinculando-se da influência europeia e trazendo as culturas indígenas e africana como cerne. Essa primeira e elogiada incursão em jogo de temática tradicionalmente brasileira, foi escrita de maneira informal e em diálogo direto com os jogadores brasileiros (KLIMICK, RICON e ANDRADE, 1992, p. 6).

Neste parágrafo, será discutido sobre a revista Dragão Brasil, pois esta teve um impacto importante para a difusão do RPG aqui no Brasil e, como produtora do Tormenta20, o qual é o material utilizado neste trabalho de conclusão de curso.

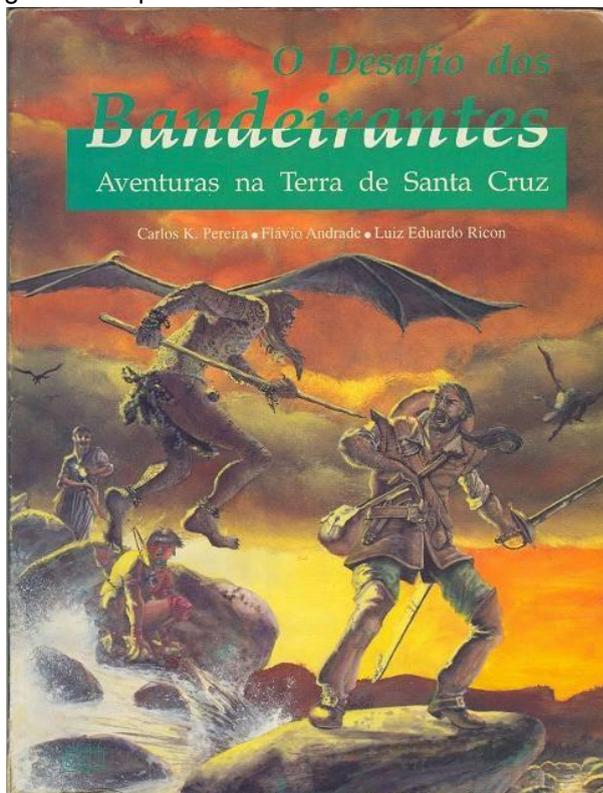
A revista Dragão Brasil, publicada em 1994 pela editora Trama (que mais a frente seria renomeada de editora Talismã e depois Melody) competia espaço de divulgação sobre os RPGs com a editora Abril, que na época trouxe a tradução do famoso AD&D (Advanced Dungeons and Dragons) além de outras publicações e materiais de apoio, tornou-se a mídia mais vendida e duradoura a se falar sobre os RPGs. Esta foi uma das principais responsáveis por desenvolver mais sistemas e

¹ Storyteller é um sistema de RPG com regras simples e foco na narrativa.

² LARP (*Live Action Role-playing*) é um tipo de RPG em que se interpreta os personagens como numa peça de teatro, com figurino e ambiente preparados para tornar a experiência mais imersiva.

cenários de RPGs brasileiros, como Defensores de Tóquio ou D&T, criada em 1995 por Marcelo Cassaro, um dos editores da Dragão Brasil. O sistema ficou mais famoso a partir da sua 3ª edição conhecida por 3D&T, o qual é um sistema de jogo conhecido pela sua simplicidade, flexibilidade e falta de realismo, sendo uma sátira aos animes e jogos de luta. Além disso, o RPG ficou bastante famoso pelos jogadores iniciantes pela acessibilidade no preço (a maioria dos materiais e livros de RPGs eram caros) e usava-se o dado comum de 6 lados como o GURPS (CARVALHO, 2019 p. 150).

Figura 3 - Capa do RPG “O Desafio dos Bandeirantes”.



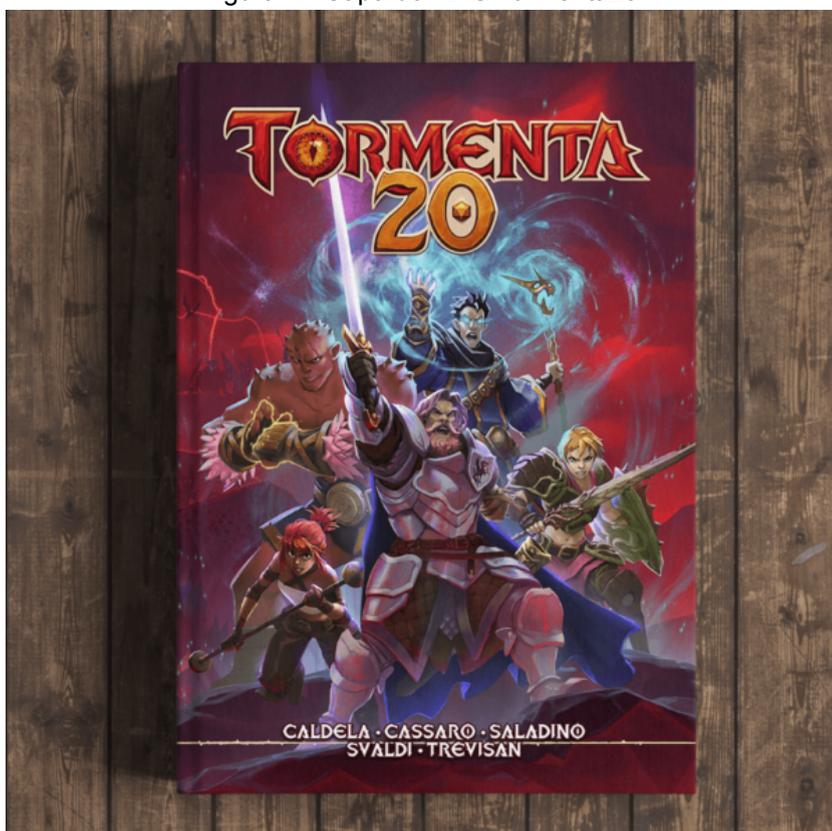
Fonte: Google Imagens

Além desse sistema, outros após seriam desenvolvidos, como Arkanun e RPG Trevas (que mais tarde receberia o nome de sistema Daemon devido a compra deste pela editora do mesmo nome), que são sistemas baseados no sistema de dados de 100 lados ou dois dados de 10 lados para o cálculo das porcentagens nas jogadas com uma temática de terror. E com isso, foi criado o sistema Tormenta em 1999, desenvolvido pelos editores Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisam, que ficaram conhecidos como Trio Tormenta, que depois das publicações com a editora Jambô, houveram a participação de mais autores como Guilherme Del Svaldi e Leonel Caldela. Foi publicada como uma edição comemorativa de 50°

edição da revista Dragão Brasil, e o sucesso inesperado do cenário fez desenvolverem ainda mais o universo do Tormenta, fazendo os quadrinhos em estilo mangá Holy Avenger e romances literários como A Deusa no Labirinto. As primeiras edições tinham como base os sistemas do GURPS, AD&D e 3D&T, tendo as últimas edições sido adaptadas para o sistema d20. Em 2019, após 20 anos como cenário brasileiro de RPG, houve um financiamento coletivo no Catarse para a realização de uma edição mais atualizada chamada Tormenta20, cuja criação teve participação direta com o público. A campanha teve recorde em arrecadação em todas as categorias do país.

O Tormenta é, talvez, o sistema e cenário mais notório do Brasil, sendo uma das principais referências para os jogadores de RPG. Seu aprimoramento tem acontecido em grande medida pela interação entre público e editores, derivando, inclusive, num universo de fantasia com diversas outras obras além do cenário do jogo. Hoje, através da internet, há sessões de RPG com os próprios desenvolvedores desse RPG, com transmissões abertas ao público, que, a partir das interações entre jogadores, acabam produzindo inovações e mudanças na história oficial de Tormenta.

Figura 4 - Capa do RPG Tormenta20.



Fonte: Google Imagens.

A mecânica básica do Tormenta20 consiste em: utilizar os dados de 20 faces (sistema d20), construção de personagem e decisão da rolagem dos dados. Para saber se suas ações vão obter sucesso ou não, isso é decidido apenas pelo número dos dados. O resultado dependerá de uma combinação entre as regras e o contexto criado pelo mestre da mesa. Por exemplo, se o jogador decide escalar uma montanha perigosa, ele precisa rolar os dados para saber se vai conseguir, se o número for maior que o nível da dificuldade da ação (algo que pode ser decidido pelo mestre ou nas regras do jogo), esse personagem consegue realizar a ação. Sobre a construção dos personagens, os jogadores precisam anotar em uma ficha (pode ser física ou digital) as características, itens e habilidades que seus personagens possuem. Algumas dessas características são os atributos. São habilidades básicas que o seu personagem possui, isso decide na porcentagem de sucesso ao realizar desafios físicos ou mentais. Outros aspectos que determinam como seu personagem é em questão de aparência e função são as raças e classes. Dentro do Tormenta20 há inúmeras possibilidades para o jogador escolher. A raça seria o perfil físico do personagem, e cada raça vem com habilidades específicas. Já as classes seriam a ocupação deste personagem, determinando qual o papel que desempenha no grupo. É importante lembrar que a escolha de raças e classes muitas vezes contribui para a construção de estereótipos e o comportamento que os jogadores apresentam, principalmente para as mulheres, discussão que será mais aprofundada no capítulo 2. Mas também é justo lembrar que, o RPG apresenta uma enorme variedade de escolhas, a capacidade criativa disponibilizada para os jogadores pode ocorrer a possibilidade de ser e agir de maneira que na vida real gostaria de ser apresentada. Além disso, a narrativa em que se passa o jogo também é um fator importante para definir seu personagem, como o ambiente em que vive e sua origem. As sessões do jogo podem ser curtas ou longas, as de pouca duração são chamadas de aventuras, histórias isoladas; e as de longa duração são chamadas de campanha, um conjunto de aventuras nas quais a história se expande para várias sessões.

Em suma, o RPG no Brasil acaba sendo uma combinação de influências dos RPGs norte-americanos – Storyteller, GURPS e D&D – a elementos característicos da cultura brasileira – como em Desafio das Bandeiras e Tormenta RPG . Os

sistemas brasileiros reconhecem a dificuldade econômica do público em adquirir os materiais e livros de RPG, por isso, as produções brasileiras são de fácil acesso – com exemplares de custo reduzido e PDFs disponibilizados gratuitamente na internet – auxiliando na sua distribuição e popularização, principalmente entre jogadores iniciantes (CARVALHO, 2019, p.151). Nos últimos anos, é possível verificar a utilização do RPG como ferramenta educacional, já implementada nas escolas e na psicoterapia.

2. A ARTE RELACIONAL

2.1 Breve histórico

Nicolas Bourriaud, entre os anos 1990 e 2000, argumenta que as Artes Visuais se encaminharam para um campo interdisciplinar e de apropriação de elementos preexistentes, no qual, a prática artística mais promove interação do que produz objetos autônomos e originais. Em “Estética Relacional” e “Pós-produção”, o autor enfatiza a potência da experiência em detrimento do culto ao objeto. Segundo Bourriaud, a arte é:

um modo particular de se servir das formas para produzir alguma outra coisa. Isto não é de todo modo antinômico em relação à ideia de uma ação política, ao contrário: a ação política mais eficaz para o artista é, segundo o meu ponto de vista, mostrar o que pode ser feito com o que nos é dado. Não significa a esperança em uma revolução, mas a manipulação das formas e das estruturas que nos são apresentadas como eternas ou "naturais": "Eis o que nós temos. O que podemos fazer?" Com esse espírito, podemos efetivamente mudar as coisas de uma maneira muito mais radical. (BOURRIAUD, 2002, p. 78)

Todavia, tal autor não aborda importantes exemplos sul americanos, ainda mais pioneiros, como as propostas de Lygia Pape, Lygia Clark, Hélio Oiticica e Flávio de Carvalho. A comoção gerada pelas “experiências” de Flávio de Carvalho – principalmente, a “Experiência nº2”, de 1931, quando Flávio anda de chapéu em sentido contrário à procissão de *Corpus Christi*, e a “Experiência nº3”, quando desfila seu *New Look* no centro da cidade de São Paulo – o mar de gente que altera a percepção do estar com os outros no “Divisor” (1968) de Lygia Pape, os espaços transgressores e multissensoriais das “cosmococas” de Hélio Oiticica e Neville de Almeida (início dos anos 1970) ou as sessões de “Estruturação do Self”, em que Lygia Clark utiliza seus objetos relacionais (meados dos anos 1970), são exemplos claros de como a arte pode estar mais na participação que no objeto.

Poderíamos pensar em outros exemplos – como o *Cabaret Voltaire*, de Emmy Hennings e Hugo Ball, na Zurique de 1916, e a conceituação do *happening*, por Allan Kaprow, no final dos anos 1950 – mas, convém ater-se ao argumento de Bourriaud naquilo que tange à tendência da arte contemporânea em explorar a interação e o compartilhamento da experiência (BOURRIAUD, 2009, p.68). É nesse

sentido que percebo o RPG como um espaço potente, como algo preexistente de que posso apropriar-me para desenvolver minhas propostas artísticas.

Figuras 5 a 9 - Em sentido horário: Flávio de Carvalho na “Experiência nº 3”, Sophie Taeuber-Arp no *Cabaret Voltaire*, Lygia Pape e o “Divisor”, uma “Cosmococa”, de Hélio Oiticica, em Nova Iorque.



Fonte: Google Imagens.

2.2 RPG como espaço de compartilhamento da experiência

Inicialmente, tive grandes dúvidas em relação à inscrição do meu projeto no campo da Arte Contemporânea. Percebia a possibilidade de reunir no âmbito do RPG meu interesse pelos temas da Figura Feminina e da Fantasia, mas, por estar o RPG muito ligado ao universo da indústria cultural – com seus esquemas pré-concebidos na construção da imagem – não conseguia encontrar uma brecha para me afastar do peso dos estereótipos. Somente ao enfocar mais as

possibilidades que a experiência do jogo em grupo oferecia, passei a compreender sua conexão com a Estética Relacional, na acepção de Nicolas Bourriaud.

Taynan Carvalho, em sua dissertação de mestrado, “*Role Playing Game, A arte metaficcional por excelência*”, argumenta que:

O RPG é também essa arte que nos possibilita novas formas de experimentar a estética, ocupando vários espaços, tempos, vozes e lugares diferentes em uma troca constante e coletiva. Experimentar e criar ao mesmo tempo será sempre a ideia central, pois assim vemos o tecer das histórias, das criações do mundo ficcional, experimentamos não só esses mundos e esses personagens a partir da emoção, mas experienciamos a nossa própria criação individual e coletiva. Experienciamos a ação e a consciência da ação, criamos a reação enquanto sentimos seus resultados fictícios, porém verdadeiros. (CARVALHO, 2019, p.57)

Figura 10 - Uma partida de LARP, ocorrida em 2010 na Alemanha.



Fonte: Google Imagens.

O que se completa na aproximação que Eliandro Antônio faz entre o RPG e a performance:

Elimina-se a divisória entre plateia espectadora passiva e o performer, permitindo que cada pessoa presente no encontro sinta e expresse, contribuindo espontaneamente para um caminho não previsto da própria performance. Ora, a ideia de performance parece explicar do que se trata de uma partida de RPG, onde o tal jogador responsável pelas regras propõe um fio condutor da história a ser contada, enquanto os outros jogadores sentem, pensam e agem ativamente para que ela caminhe ao seu futuro ainda não determinado. Os jogadores aqui não deixam de serem espectadores de uma narrativa, mas agora com um diferencial de que se trata de uma narrativa da qual fazem parte. (ANTÔNIO, 2017, p.23)

Um exemplo interessante dessa dupla mão entre ficção e realidade, gerando mudanças no comportamento dos participantes, é a forma de representação da figura feminina no jogo Tormenta20. A monografia “Jogue como uma garota”, de

Raphael Silveira, traz entrevistas com jogadoras de RPG, dentre as quais, gostaria de destacar o trecho a seguir:

no Tormenta, maior RPG brasileiro, um personagem famoso é a imperatriz Shivara, que na primeira revista (quase 20 anos atrás) apareceu a bunda de fora na capa, mas após a revisão do material pelos autores, ela está lá como deveria ser, isto é, uma guerreira de armadura completa! Então, isso é uma posição dos autores, e isso nos dá um pouco de força, nos dá argumento, nos dá um apoio que nós mulheres precisamos. Ainda no Tormenta, temos a personagem Vanessa Drake, uma clériga do deus da guerra que é fonte de inspiração pra mim e pra muitas outras garotas que jogam. Ela é guerreira, é mãe, é líder, é forte em tudo que ela faz. É uma coisa que eu sinto falta, geralmente. Uma determinação forte, uma personalidade forte nas personagens mulheres (SABRINA, Entrevista, 26min, 2016 *apud* SILVEIRA,)

Esse depoimento não é um caso isolado, muitas jogadoras relatam situações marcantes que demonstram a intensidade das experiências que uma sessão de RPG pode oferecer. Durante a presente pesquisa preparei um questionário e tive devolutivas que confirmam o teor das entrevistas de “Jogue como uma garota”, principalmente, no tema da discriminação de gênero.

Figuras 11 e 12 - Personagem Lady Shivara em Tormenta RPG (esq.) e em Tormenta20 (dir.)



Fonte: Google Imagens.

Jogadoras mulheres construindo personagens masculinos para evitar situações de assédio, por exemplo, são estratégias recorrentes, mas, também episódios isolados de solidariedade, respeito e acolhimento a jogadoras foram encontrados nas respostas que obtive.

(...) interpretei um personagem do sexo masculino. Percebi diferença tanto em como os personagens interagiam com ele quanto NPCs, era muito mais fácil falar e ser ouvida e a jogabilidade ficava menos complexa (...) A maioria dos jogadores são homens e não é incomum ver mesas com 5 homens e 1 mulher, isso acaba fazendo com que nós sejamos menos ouvidas em mesa e podendo acabar até em situações constrangedoras onde alguns jogadores te menosprezam ou “pegam leve” com você apenas por ser mulher. Comigo aconteceu duas situações, a primeira situação foi na primeira mesa de RPG, eu tinha 16 anos e uma mesa com todos os jogadores homens, o mestre da mesa fazia os NPCs darem em cima da minha personagem e os outros jogadores não me levavam a sério em mesa. A segunda situação foi quando um mestre de rpg me convidou para uma “mesa feminista”, onde só jogariam mulheres e homens iniciantes (iniciantes para que não pegassem o costume de menosprezar mulheres em mesa) (...) acho importante começar aos poucos, mudando formas de comportamento de homens que jogam rpg apenas com outros homens, muitos amigos meus quando veem que tem uma garota na mesa fazem uma personagem mulher para que seja um pouco mais balanceado a mesa, e isso ajuda muito na jogabilidade, um amigo fez isso na primeira mesa que eu joguei e me senti muito mais confortável, já que a imersão no jogo ajuda a visualizar que não tem só uma garota ali. Outra forma muito boa que vi em algumas mesas é do mestre criar mais NPCs com mulheres, muitos jogos eu me vi surpresa por ter npcs femininas fortes e em cargos que você não tem costume de ver, como açougueira, chefe de guarda, ferreira, paladina, barda, clériga entre outros. (IRACEMA, Questionário, 2021)

Enfim, acredito que o RPG seja um espaço privilegiado de interação, que oferece um campo relativamente seguro de ação sobre o real. A construção do personagem, por exemplo, nos permite experimentar lugares que não poderíamos ocupar no dia a dia, e os acontecimentos do jogo, por estarem no limite entre realidade e ficção, operam sobre nós num campo de desaceleração, que nos permite modular reações e refletir sobre eles.

A resposta da jogadora Natalia Hirata sintetiza bem essa percepção:

Com certeza, o RPG é interpretação e você tem caminhos a seguir com seu personagem, escolher a aparência, a sexualidade e gênero, ter interpretações e pré conceitos sobre outras raças, seguir uma religião ou deus, são todos conceitos que experienciamos na vida real. A magia do RPG é que podemos escolher entre seguir nossas próprias crenças e conceitos que construímos ao longo da vida ou abandonar todos ou parte deles. (HIRATA, Questionário, 2021)

3. MEU PROCESSO POÉTICO

3.1 Influências

Cresci vendo livros de contos de fadas e animações com histórias fantasiosas, que, acredito, impulsionaram-me a desenhar.

A mais antiga influência de que consigo me lembrar é “O Livro das Virtudes para Crianças”, escrito por William J. Bennet e ilustrado por Michael Hague, importante para mim pois gerou o interesse inicial pela fantasia. Recordo que, embora eu ainda não soubesse ler, interessava-me pelas figuras, especialmente pelas ilustrações com fadas e outras criaturas mágicas.

Mais tarde, quando descobri o universo dos mangás e animes, apaixonei-me por “*Sailor Moon*”, de Naoko Takeuchi, e “*Sakura Card Captors*”, criada pelas mangakás do grupo CLAMP. Estas são uma das minhas maiores inspirações, com seus traços delicados e protagonistas femininas pró-ativas. Na mesma direção, os filmes “A Viagem de Chihiro”, “Castelo Animado” e “A Princesa Mononoke”, criados por Hayao Miyazaki no Studio Ghibli, também são referências marcantes para mim, com suas heroínas e mundos fantásticos.

Figuras 13 e 14 - Ilustrações de Naoko Takeuchi, autora da série Sailor Moon.



Fonte: Google Imagens.

Figuras 15 a 17 - Em sentido horário: versões da personagem Sakura Kinomoto no anime, no mangá e algumas das cartas Clow.



Fonte: Google Imagens.

Figuras 18 a 20 - Pôsteres dos filmes Princesa Mononoke, A Viagem de Chihiro e Castelo Animado.



Fonte: Estúdio Ghibli.

Mais recentemente, os jogos eletrônicos passaram a fazer parte das minhas influências. Dentre eles, destaco o jogo “*Child of Light*”, desenvolvido pela empresa Ubisoft, por sua ligação com os elementos do RPG e semelhança com ilustrações de livros de contos de fadas. A equipe responsável pela criação desse jogo [Serge Meirinho (concept art), Haejun Jhee (cenário), Nicolas Oroc, John Bigorgne, Vivian Rokcray e Thomas Rollus (direção de arte)] fala sobre a dificuldade que teve em fazer com que uma história protagonizada por uma menina fosse aceita. Brie Code, programadora chefe do jogo *Child of Light*, diz em entrevista:

E então tem sido um prazer e uma honra e um sonho enorme se tornar realidade trabalhar em *Child of Light*. Eu amo a personagem Aurora. Ela é corajosa, durona, alguém com quem você se identifica, feminina, fofa e se opõe às adversidades. E tudo isso tirando o fato de que as pessoas na vida real são tão interessantes e diversas. Pessoas são fascinantes. E nos jogos, estamos fazendo mundos virtuais, então podemos fazer qualquer coisa que quisermos. Eu acho que temos a responsabilidade de criar personagens interessantes e variados. (CHILD of light official tumblr, 2014 - tradução livre).

Figuras 21 e 22 - *Concept art* da protagonista Aurora para o jogo *Child of Light*.



Fonte: Behance de Serge Meirinho (<https://www.behance.net/sergemelvil>).

Serge Meirinho, ilustrador de *concept art* do jogo *Child of Light*, comenta que:

Não é fácil criar protagonistas fortes que não sejam, desculpe a expressão, “homens com peitos”. Uma preocupação real do time era não cairmos no chavão da “donzela indefesa”. Brianna me desafiou especificamente neste tópico. Ela queria ter certeza de que faríamos personagens reais e não estereótipos. (...) Minhas personagens favoritas são Aurora e Umbra. A primeira, porque eu amo a ideia de uma garotinha num vestido, com medo de nada e lutando com uma espada gigante, a segunda, porque a rainha é tão má e desequilibrada, determinada a estragar tudo. Além disso, é super legal que Jeffrey, o escritor, não criou um príncipe pelo qual Aurora se apaixonaria. (CHILD of light official tumblr, 2014 - tradução livre).

Figura 23 - Personagens Aurora e Umbra em tela do jogo *Child of Light*.



Fonte: <https://alvanista.com/games/pc/child-of-light/reviews/814922-brincadeira-de-crianca>

De todas essas referências, acredito que as principais questões que me interessaram foram a existência de protagonistas femininas e a visualidade de mundos fantasiosos, onde outras formas de ser e relacionar-se com o mundo seriam possíveis.

3.2 Primeiros desenhos

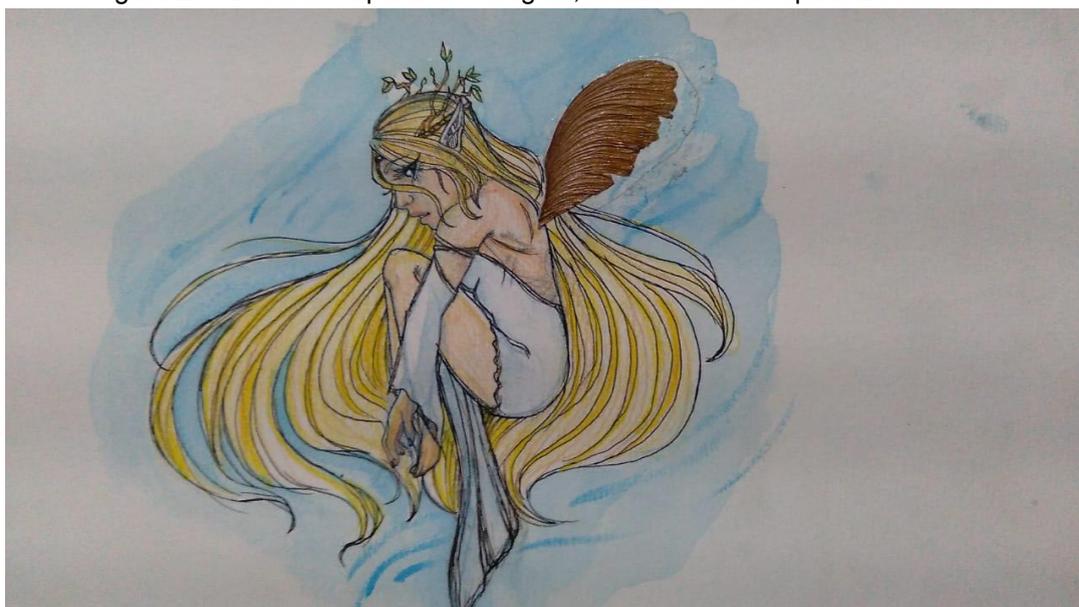
Nessa parte apresentarei trabalhos realizados durante meu percurso na graduação, apontando neles meu interesse pelos temas da Figura Feminina e da Fantasia. Tal percurso parece-me importante para compreender o modo como tenho produzido atualmente e refletir sobre meu processo de amadurecimento.

Figuras 24 a 26 - Série de desenhos realizados para a disciplina Desenho III.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 27 - Desenho a partir de colagem, realizado na disciplina Desenho IV.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 28 - Releitura da obra “Circe oferecendo a taça para Ulisses”, de John William Waterhouse.



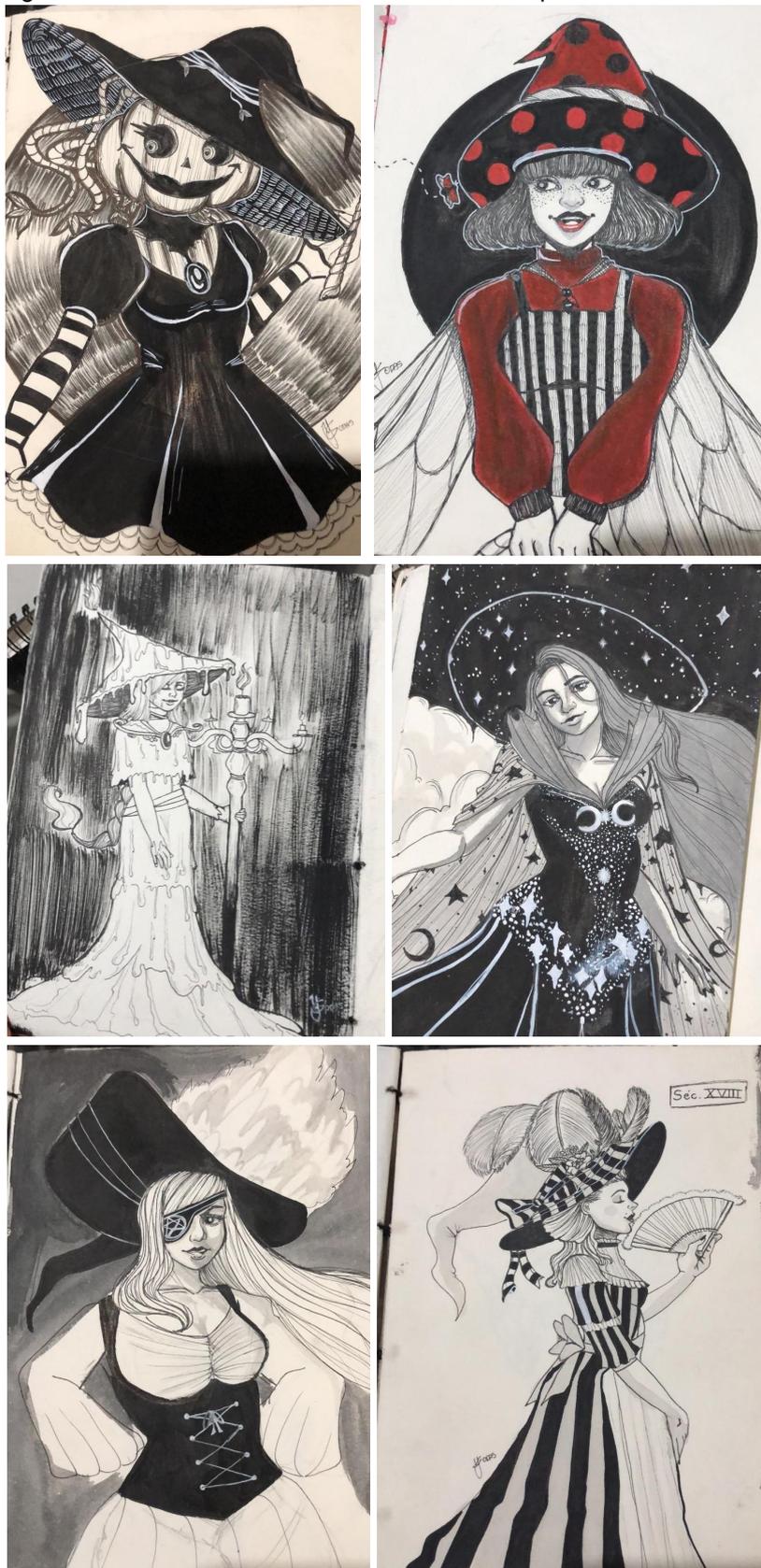
Fonte: acervo pessoal.

Figura 29 - Alegoria da constelação de Virgem.



Fonte: acervo pessoal.

Figuras 30 a 35 - Série de desenhos realizados para o Inktober 2018.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 36 - Ilustração a partir de personagem do jogo *Child of Light*.



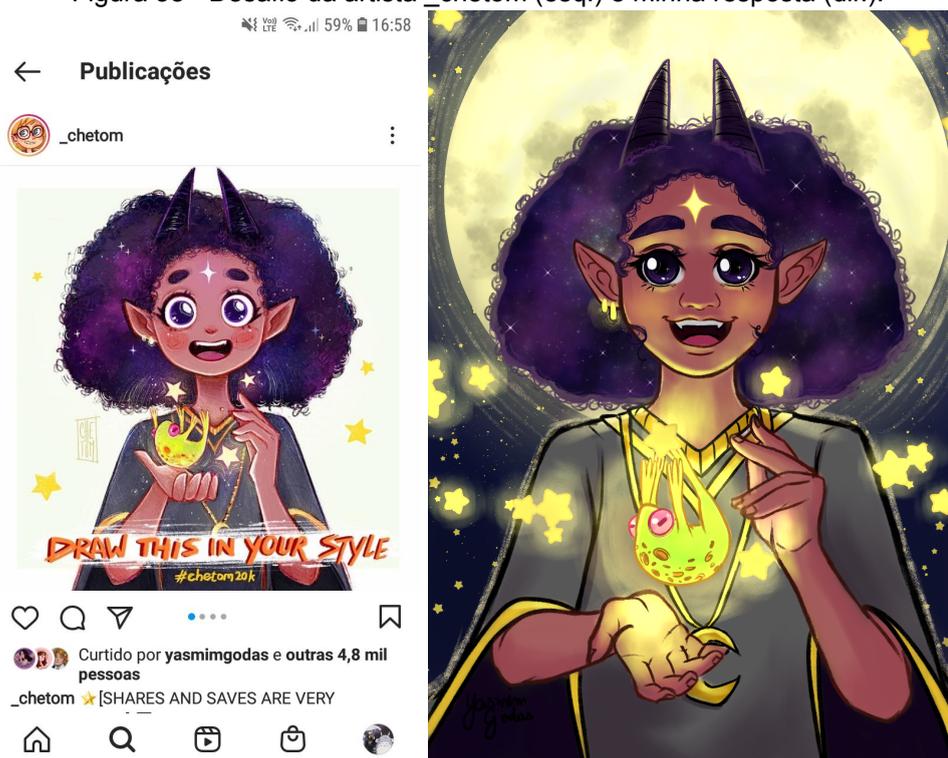
Fonte: acervo pessoal.

Figura 37 - Desenho realizado para a disciplina Arte e Pesquisa II.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 38 - Desafio da artista _chetom (esq.) e minha resposta (dir.).



Fonte: acervo pessoal.

3.3 Personagens para RPG

3.3.1 Valeriana

Quando iniciei o processo de construção da personagem Valeriana, minhas intenções eram apenas participar do jogo de RPG com um grupo de conhecidos. As questões discutidas neste trabalho de conclusão, relacionando a desigualdade de gênero aos grupos de RPG, ainda não faziam parte das minhas preocupações.

Entretanto, durante as sessões da aventura com a Valeriana, acabei percebendo o quanto essa personagem se insere nos estereótipos já estabelecidos no cenário de RPG. Representando uma mulher bela e delicada, cuja função inicialmente era de suporte ao grupo de aventureiros. Este tipo de representação foi algo que só percebi depois de questionada sobre a personagem no projeto da pré-banca, do porquê ela ser uma figura sedutora e esbelta. Muito da construção de personagens se deve ao que queríamos ser e como isso é implantado no “outro eu”. O fato de que muitas mulheres são expostas a um ideal de beleza inalcançável já reforça essa ideia de que poderíamos alcançar essa idealização com seu avatar.

Muitas das figuras femininas ilustradas nos livros de RPG são representadas de modo objetificadas, sempre jovens, com corpos erotizados e com intenção de “seduzir” o público, e essa repetição dentro do cenário de RPG acaba reforçando esses estereótipos. Além de terem a função quase sempre relacionada à cura e retaguarda, como curandeiras e suportes. A falta de experiência no jogo e reflexão sobre gênero me fez corroborar com essa narrativa, de que as mulheres, nos jogos em geral, só possuem a função de serem belas e coadjuvantes.

Percebendo essas questões, vi necessidade de aprimorar a personagem. Para passar de uma postura mais passiva e tímida a outra, mais independente e ativa, busquei agregar novas habilidades à medida que Valeriana subia de nível. A magia dessa personagem, antes restrita às capacidades de cura, ganhou possibilidades de ataque e dano. Como a classe Druida tem a função de guardiã da Natureza, possui capacidades mágicas a ela ligadas; Valeriana pode lançar contra seus oponentes a força de venenos e agentes infecciosos, controlando fauna, flora e intempéries em seu benefício.

Ora, em síntese, temos homens e mulheres que são apresentados no jogo de forma assimétrica (sexualizada versus épica), muitas vezes em relações diametralmente opostas (vítima versus herói; curandeira versus guerreiro) e comportamentos distintos (passiva versus ativa; angelical versus agressivo), em oposições quase sempre binárias. Temos uma exclusão ou deturpação de mulheres em ambientação, em representação, em silenciamento e atropelamento de decisões, em ocupação de espaços (físicos ou virtuais) sobre RPG. Por fim, quando são finalmente aceitas, novamente há “papéis” atribuídos no jogo, papéis vinculados ao gênero. (TARSO, Rafael, 2019, p. 36)

Com seu cajado, Valeriana realiza encantamentos e feitiços. Nas figuras a seguir, vemos os estudos para construção desse objeto mágico que combina um apanhador de sonhos³ a um cristal mágico⁴ e folhagens. Além de simbolizar sua devoção à deusa Allihanna, o cajado porta energia viva e tem uma forte ligação com a personagem, seguindo-a por toda parte.

³ Esse amuleto de origem Ojibwa, povo indígena norte-americano, é construído com fios, gravetos e penas de ave. Por coincidência, também é usado da mesma forma que usei para a construção da história da Valeriana, um objeto que a função é transmitir uma mensagem através dos sonhos.

⁴ Cristais são bastante utilizados como canalizadores de magia pelas classes de bruxos e magos. No caso do cajado de Valeriana, seu cristal possui uma cor púrpura, semelhante a seus olhos, simbolizando a energia mágica que emana da personagem.

Figura 39 - Esboços e arte final do cajado da personagem Valeriana.



Fonte: acervo pessoal.

A aparência de Valeriana, embora carregue alguma preocupação minha em atender padrões de beleza feminina, busca traduzir sua ligação com a magia Druida. As cores das roupas, com vários tons de verde, reforçam sua ligação com a natureza; seus olhos, de cor púrpura, reforçam sua ligação com o cajado mágico.

Figuras 40 e 41 - Esboços para construção da personagem Valeriana.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 42 - Arte final da personagem Valeriana para o RPG "Mundo de Arton".



Fonte: acervo pessoal.

Uma coincidência interessante é a ligação dessa personagem com a personagem Vitoriana, construída em colaboração com minha mãe. A personagem criada por minha mãe seria uma Dahllan, uma raça formada geralmente por mulheres que se assemelham às dríades, possuindo uma forte ligação com a natureza. Sua aparência seria como uma planta, cheia de galhos e folhagem espalhadas na região da cabeça, com a pele esverdeada e apresentando rugas como se fossem a forma de cascas de árvores. Ela também descreve sua personagem como um indivíduo já envelhecido, mas que ainda possui bastante conhecimento e habilidades de combate, já que é uma protetora da flora. Um fato curioso sobre Vitoriana é, apesar de que, durante as sessões de RPG não saber exatamente quando nosso personagem chega ao fim de sua vida, Vitoriana assumiria a forma de uma grande árvore caso morresse, reforçando a ideia de que seu vínculo com a natureza é tão intenso, que se tornaria parte dela. Além disso, a escolha de seu nome, assim como da Valeriana, é baseado na espécie de uma planta: a Vitória-régia; deste modo, combinando seus nomes como se formassem um laço familiar, mesmo que as duas não tenham nenhuma relação com a outra dentro do jogo.

Acredito que a construção dessa personagem para um cenário de RPG de mesa contribuiria com uma reflexão a respeito de diversificar os padrões de personagens femininos neste universo, já que é incomum encontrar representações de mulheres mais velhas e/ou combatentes, e quando possui essas características, geralmente são associadas às bruxas e feiticeiras. Afinal, segundo Silvia Federici aponta:

as mulheres mais velhas eram também mais propensas que qualquer outra pessoa a resistir à destruição das relações comunais causada pela difusão das relações capitalistas. Elas encarnavam o saber e a memória da comunidade. A caça às bruxas inverteu a imagem da mulher velha: tradicionalmente considerada sábia, ela se tornou um símbolo de esterilidade e de hostilidade à vida. (FEDERICI, 2017, p. 348)

3.3.2 Silkya

Dentro do universo de Tormenta20, há aqueles que foram corrompidos pela tempestade maligna, o que pode causar mudanças físicas e conceder habilidades mágicas a estes indivíduos. Silkya, embora seja uma sílfide (ou fada), possui

características físicas e poderes da raça Lefou⁵, isso porque, o pai de Silkya fora atingido pela tempestade, transmitindo a ela os efeitos disso.

Enfim, essa personagem é uma sílfide um tanto diferente. Afinal, as fadas são conhecidas como pequenas criaturas humanóides com asas, semelhantes às das borboletas, e, geralmente, com comportamento benigno e gentil. Porém, Silkya possui um aspecto sombrio e seu corpo insectóide – com dois pares de braços e pele manchada por todo o corpo – lembra uma mariposa da cecropia. A escolha desse inseto, como fonte de inspiração, deve-se, em primeiro lugar, à aparência da mariposa, com seus membros extras e antenas bem aveludadas, em tons rubros e cinzas que remetem a uma imagem sombria e mística, lembrando também a tempestade da Tormenta. Além disso, a capacidade desse inseto em mimetizar-se com o ambiente, relaciona-se com certo imaginário coletivo acerca das fadas, de que estas são difíceis de enxergar por serem invisíveis; na minha concepção, as fadas, descritas como espíritos pertencentes a natureza, não são invisíveis, elas se camuflam no ambiente, possuindo um aspecto físico que lembraria um inseto ou planta, evitando sua fácil detecção. Finalmente, as crenças sobre mariposas serem sinais de azar e feitiçaria, enquanto as borboleta têm sentido de renascimento e beleza, são elementos que podem ajudar a complexificar a personagem Silkya. Falando de modo rápido, as fadas estariam mais relacionadas com as borboletas, insetos de hábitos diurnos, enquanto as bruxas poderiam ser relacionadas às mariposas, mais ativas à noite e, como já dito, signo de mau agouro.

Silkya possui características tanto de bruxa como da fada, fazendo uma intersecção entre as duas categorias. Pretendo questionar essa separação entre bruxas e fadas, que descreve uma como maligna e outra como benevolente, pois percebo que isso é um reflexo da opressão contra o gênero feminino.

Silvia Federici, em *O Calibã e a Bruxa*, faz uma arqueologia de como a imagem da bruxa foi construída como instrumento de opressão contra as mulheres. Segundo tal autora:

⁵ Dentro da classe Arcanista, existem 3 subgêneros para os portadores de magia: Mago, Bruxo e Feiticeiro. A diferença entre eles está na origem de seus poderes mágicos, o mago adquire suas habilidades através do conhecimento, o bruxo é através de um objeto mágico e as habilidades de um feiticeiro funcionam como um talento natural, um poder herdado de seus ascendentes. A personagem se encaixa na categoria do feiticeiro, já que seu aspecto físico e mágico foi herdado do pai, de acordo com a história que descrevi para ela na sessão do jogo.

A bruxa era também a mulher rebelde que respondia, discutia, insultava e não chorava sob tortura. Aqui, a expressão “rebelde” não se refere necessariamente a nenhuma atividade subversiva específica em que possa estar envolvida uma mulher. Pelo contrário, descreve a personalidade feminina que se havia desenvolvido, especialmente entre o campesinato, no contexto da luta contra o poder feudal, quando as mulheres atuaram à frente dos movimentos heréticos, muitas vezes organizadas em associações femininas, apresentando um desafio crescente à autoridade masculina e à Igreja. (FEDERICI, 2017, p. 333)

Complementarmente, vejamos a descrição de Regina Michelli sobre as fadas:

Atribuem-se às fadas virtudes positivas, funcionando a bruxa como seu contraponto, responsável por um comportamento negativo que causa dano a outras personagens. Nos contos de Perrault, a fada desempenha diferentes funções, sem registro à palavra bruxa. (MICHELLI, 2013, p. 67)

Prefiro pensar como Jules Michelet, em “A Natureza as fez feiticeiras”, quando diz que “*A fada, enquanto figura feminina, remete à soberania da mulher que gera vida e, como feiticeira, conhece também os segredos das ervas que curam e matam*” (MICHELET, s/d *apud* MICHELLI, 2013, p. 66).

No RPG, as fadas costumam desempenhar um papel de auxiliar do protagonista, usando suas habilidades mágicas como suporte ou cura. Diferente disso, Silkya é uma fada cujos poderes são voltados para provocar grande quantidade de dano em seus oponentes, fazendo-se uma personagem independente e de papel ativo dentro do jogo.

Sobre sua personalidade, procurei usar como fonte motivadora para sua história o quanto a própria personagem se sente inferiorizada por não pertencer a um padrão de beleza convencional. Dentro da história criada no jogo Tormenta20, os lefous são desprezados pela maioria das raças de Arton pelo fato de que sofreram uma transformação física pela tempestade, considerando essas características como uma deformidade, uma imperfeição. Ainda mais a espécie das Sílfides, que são conhecidas por serem símbolo de beleza e perfeição, fazendo Silkya desenvolver inseguranças em relação ao seu corpo e poderes. As configurações escolhidas para representar essa condição provocada pela tormenta foram, além dos membros extras e antenas, a pele manchada da Silkya. Já que os jogadores podem ter a liberdade criativa para construir seus personagens, me inspirei no vitiligo para caracterizar essa condição física da Silkya, uma pele avermelhada com várias manchas espalhadas pelo corpo, sendo esta, sua particularidade por possuir poderes herdados pela tormenta. Além disso, há também os membros extras da

personagem, que se assemelham bastante às partes do exoesqueleto dos insetos, com uma estrutura mais rígida e “espinhosa”. Silkya, inicialmente, demonstrava um comportamento mais retraído devido às inseguranças de ser julgada pelas pessoas ao seu redor, mas que, com o desenvolvimento das interações e na história do jogo, não se submeteria a essas expectativas, fazendo sua jornada épica ser seu caminho para o autoconhecimento e aceitação.

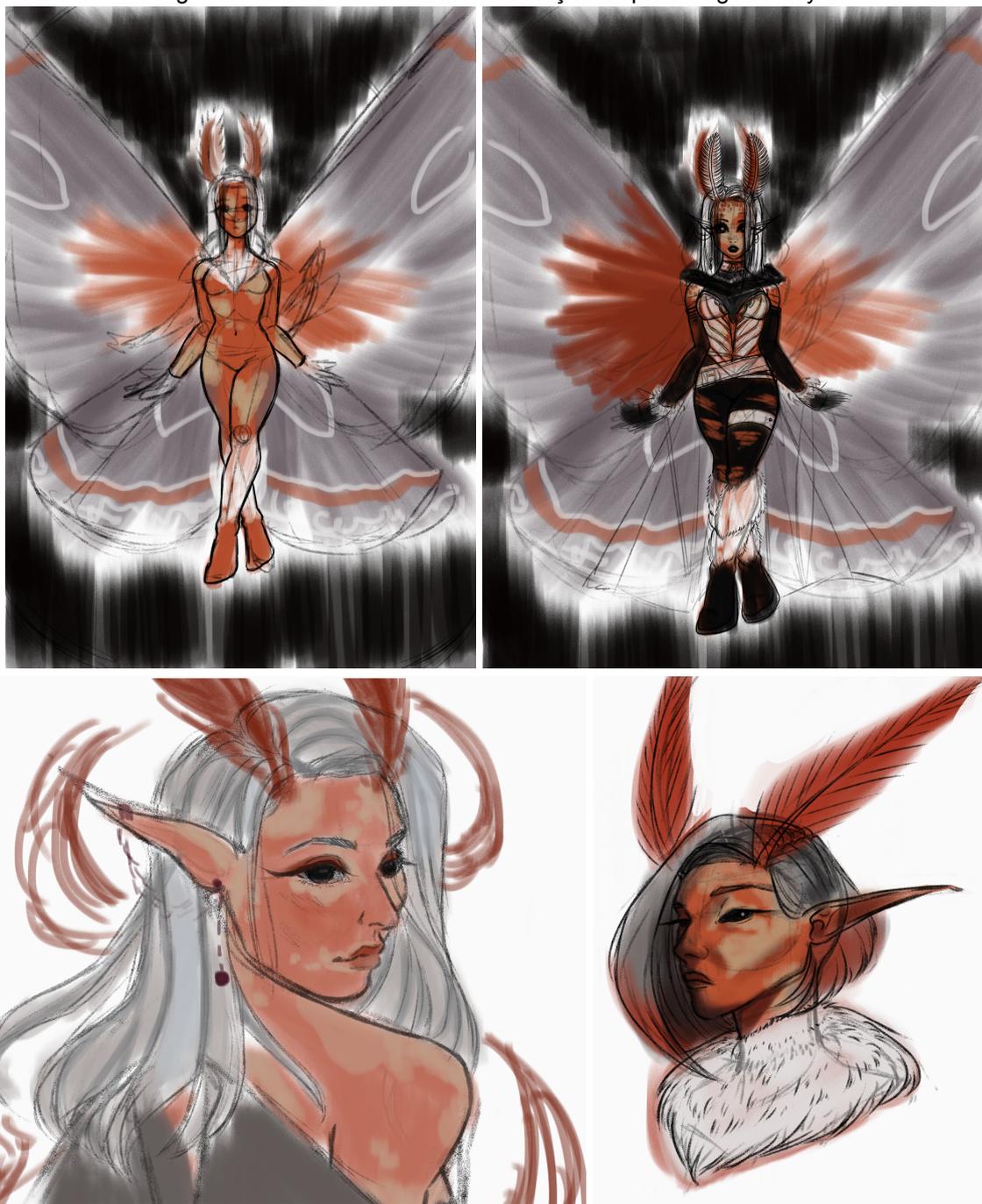
Um ponto importante a ser observado, é que, apesar da minha preocupação por fazer uma personagem não se encaixar nos padrões, ainda sim, percebe-se nos primeiros desenhos que a personagem possui um corpo bastante sensual e padronizado, me fazendo refletir que, mesmo tendo consciência do quão essas representações objetificam e vitimizam as mulheres, a constante repetição dessas figurações femininas induz a repetir esse comportamento.

Figuras 43 a 46 - Referências visuais para construção da personagem Silkya.



Fonte: Google Imagens.

Figuras 47 a 49 - Processo de construção da personagem Silkya.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 50 - Redesenho da personagem Silkya.



Fonte: acervo pessoal.

3.3.3 Zahraa

Como a maioria das vezes minhas experiências com o RPG foram com um certo tipo de personagem e com o mesmo grupo de conhecidos, Zahraa foi construída para que pudesse obter novos tipos de experimentação. Como queria obter uma experiência com pessoas desconhecidas, para observar o comportamento e dinâmica em grupo, aceitei um convite de um conhecido para participar de algumas sessões com essas pessoas. Geralmente minhas personagens quase sempre foram mulheres de raças não-humana e com habilidades mágicas, colocando-as no estereótipo de personagens que assumem uma função mais de suporte e/ou na retaguarda, e por isso, essa personagem fora criada como uma oportunidade para representar mulheres com uma funcionalidade mais diversificada dentro do jogo.

Ao ler o manual de regras do Tormenta20, algumas descrições me chamaram mais atenção justamente por buscar algo que não estava acostumada em produzir. Entre as várias classes que existem no jogo, a classe de Paladino foi a escolhida

para construir essa personagem. Um Paladino é descrito como um herói cujo o objetivo é servir a lei, a justiça e proteger os fracos; em sua maioria servem a um deus benevolente e são agraciados por uma benção divina por serem devotos dessa divindade. Os Paladinos, como justiceiros a serviço do bem e da justiça, devem seguir um conjunto de regras e obrigações imposto por sua conduta e/ou divindade, caso esse código seja violado, receberá uma punição de acordo com o livro de regras (Tormenta20, p. 81, 2020).

Ainda que muitos dos paladinos desempenham a função de suporte no grupo, esta classe possui um diferencial dos demais que exercem esse papel: o apoio à linha de frente. Apesar das inúmeras possibilidades de construção de heróis, quando escolhe uma classe ela geralmente irá favorecer seu personagem em alguns atributos. Por exemplo, se deseja fazer um lutador, será melhor que seu personagem possua mais atributos físicos como constituição e força, para que consiga cumprir seu cargo dentro da equipe. E como o Paladino amplia os pontos de Constituição e Vida do personagem a cada nível, é bastante habituado em receber mais dano durante os confrontos, enquanto o resto do grupo foca em combater os adversários.

Entretanto, o que faz a Zahraa ser diferente das demais personagens mulheres que assumem a função de suporte na aventura, que vêm a corroborar com esses estereótipos já mencionados? A resposta é que: quase não se vê mulheres com cargos e aparência diferentes. A maioria dos personagens paladinos são homens com uma estrutura física grande e musculosa, os quais os jogadores não duvidariam de sua força e resistência. Já quando se constrói uma mulher em que seu trabalho é resistir aos ataques em combate, grande parte dos indivíduos questionam seu cargo porque mulheres não são associadas à força. Até mesmo as personagens femininas NPCs (Non-player character ou Personagem não jogável) não apresentam uma variedade de características ou trabalhos. A entrevistada Iracema, quando respondeu o questionário sobre possíveis soluções para incentivar a mais mulheres a jogar RPG, apontou em como é incomum ver NPCs femininas exercendo um cargo diferente como ferreira, paladina, guerreira, entre outras profissões; assim como também observou em como a maioria das personagens são padronizadas em raças esteticamente mais parecidas como humanas e elfas, pois outras raças dentro do jogo como anões e hynne (também conhecidos como *halfings*) são consideradas menos atraentes.

Outro estereótipo de NPCs e Jogadoras é justamente a aparência, enquanto os jogadores masculinos tem as mais diversas características; desde deformados, altos e baixos, musculosos, gordos e magros, as personagens mulheres tem a menor variedade em termos de criatividade dos jogadores e mestres; sempre são lindas ou idosas, nunca os dois, raramente musculosas ou gordas, e mais raro ainda as que tem o rosto deformado ou só não se encaixam no que dizem ser “bela”. (IRACEMA, Questionário, 2020)

Tendo isso em mente, Zahraa foi pensada com o propósito de diversificar esse perfil. Esta personagem é uma mulher com musculatura forte, para poder suportar ataques, mas também ter força para contra-atacar quando necessário. Tem personalidade gentil e justa, como a grande maioria dos paladinos nas histórias, mas também demonstra autoridade e seriedade em ocasiões específicas. Possui uma armadura completa que não só proporciona uma proteção, como também faz parte de sua identidade cultural e religiosa. A construção de Zahraa fora tanto uma maneira que encontrei para achar um perfil diferente de indivíduo que estava acostumada a produzir quanto a uma reflexão do feminino e do que pensamos sobre mulheres fora do ocidente.

Ao construir um personagem para RPG, parte do meu processo criativo consiste em procurar similaridades do universo do jogo e da realidade. No caso de Zahraa não foi diferente, já que ao ler a parte de divindades no primeiro capítulo de Tormenta20, a descrição do deus *Azgher, Deus do Sol* chama a atenção por haver descrições que relembram os povos árabes. Contudo, ao observar as obrigações como devoto dessa divindade, comenta que uma delas é que todo seguidor deve cobrir sempre o rosto, seja com uma máscara, capuz ou trapos.

Essa divindade é a representação do Sol e da luz, descrito como um deus benevolente e orgulhoso. Seus devotos na maioria são as tribos do Deserto da Perdição: os *Sar-Allan*. Esses habitantes em geral são guerreiros ou salteadores nômades conhecidos por sobreviverem pela região árida e venerar o Deus-Sol, *Azgher*. Envoltos com vestimentas que cobrem o rosto, as principais crenças de seus adoradores consistem em praticar a benevolência e a honestidade, agradecer pela proteção e generosidade do Sol, proteger os necessitados e oferecer a clemência e o perdão (Tormenta20, p. 98, 2020). E apesar de sua população em sua maioria serem povoadas em pequenas vilas espalhadas pelo deserto, há uma única cidade conhecida como a Cidade no Deserto, onde reside a igreja de *Azgher*, uma

grande pirâmide em que uma vez por ano, os devotos reúnem uma parte do ouro que possuem e fundem na estátua em formato de Sol, aumentando seu tamanho.

Mesmo que esta descrição faça parte de um cenário fictício, é comum as pessoas relacionarem esses indivíduos com os povos de origem árabe, ou pelo menos, o imaginário que a maioria do Ocidente imagina. Quando se observa a maioria dos personagens, tanto jogadores quanto NPCs, dentro de uma aventura de RPG não há uma diversidade étnica além de figuras humanóides e animais. Grande parte desses sujeitos são brancos e/ou possuem uma aparência que remete a Europa medieval, e às vezes quando surge um indivíduo com traços raciais diferentes, geralmente representam um papel coadjuvante ou pejorativo. Com isso em mente, a alternativa que encontrei para reproduzir uma imagem de uma mulher defensora e religiosa, com semelhanças étnico-raciais com os povos do Oriente Médio sem divergir com a construção de mundo e regras do jogo foi: o *Hijab*.

O *Hijab*, véu islâmico que consiste em cobrir a cabeça e o pescoço, deixando o rosto a mostra, é uma vestimenta da mulher muçulmana para representar a modestia e moralidade para a cultura islâmica e afirmação de sua religiosidade. É o modelo mais vestido pelas mulheres muçulmanas e usado como termo para generalizar o véu islâmico, porém existem outros modelos como o *Niqab*, a *Burca*, entre outras versões. Entretanto, parte do Ocidente criou uma opinião errônea acerca do véu devido ao uso obrigatório do *Niqab* em alguns países como Arábia Saudita e da *burca* no Afeganistão, como uma ferramenta de opressão às mulheres.

Segundo a antropóloga Francirosy Campos Barbosa Ferreira, essa concepção de que a vestimenta é um autoritarismo em relação às mulheres muçulmanas implica em uma convicção de que essas mulheres precisam ser salvas pelos Ocidentais, um discurso civilizatório que fere a cultura e religião desse povo.

Em 13 de julho de 2010, o governo francês – com base no projeto de Lei nº. 524 – passou a proibir o uso da *burca* (vestimenta islâmica usada no Afeganistão e no Paquistão) e do *niqab* (mais usado na península árabe) em vias públicas, em lugares abertos ao público e nos destinados aos serviços públicos. O projeto do governo francês se justifica por sua defesa da República, mas cabe refletir se sua implementação garante autonomia às mulheres muçulmanas. Nesta senda, considerar que toda mulher que usa *burca* ou *niqab* é submissa e deve ser “salva” pelos ocidentais é tão violento quanto obrigá-la a usar tal vestimenta. É importante dizer que o véu não subtrai o pensamento, e a ausência dele não é significado de autonomia (FERREIRA, p. 184, 2013).

Mas esse ponto de vista opõe-se com a decisão da própria mulher muçulmana, pois usar o véu islâmico é uma obrigação com Deus, assim como a Zahraa porque o “hijab” que ela usa para cobrir o rosto é um dever que ela tem com sua religião, homens e mulheres tem esse compromisso com sua divindade, do mesmo modo que a mulher e o homem muçulmano possui, e não como uma maneira de subjugar a mulher. Além disso, atualmente o véu é utilizado como forma de identidade, reconhecendo-as não só como religiosas, mas como parte da cultura islâmica, diferenciando de cada comunidade dependendo do tipo de véu que vestem (FERREIRA, p. 195, 2013).

Ocultar algo da visão significa que algo deve ser escondido, mas isto não impede que possamos ver outros elementos quando pensamos sobre o segundo significado que é marcar a diferença. Reconhecemos uma muçulmana mais facilmente pelo uso do véu, então o véu re-vela o fato de que essa mulher é uma religiosa. Ao mesmo tempo em que o véu é uma “proteção”, como afirmam os muçulmanos, ele também se torna um elemento fundamental para o reconhecimento da diferença (FERREIRA, p. 190, 2013).

O uso do Hijab para construir a Zahraa foi uma maneira que não só encontrei de incluir essa obrigação com a religião do jogo e assemelhar com a mulher muçulmana, mas também uma forma de esclarecer que de o uso do véu é sua conexão com seu povo, sua forma de expressar sua devoção e sua vocação para os personagens-jogadores que a acompanham, e o que o fato de ter aprendido mais sobre essa vestimenta com as pesquisas para este trabalho só acrescentou ainda mais o significado do véu para esta personagem, mostrar que o Hijab não é necessariamente símbolo de opressão, pode ser também índice de empoderamento.

Figuras 51 a 53 - Referências visuais para construção da personagem Zahraa.



Fonte: Google Imagens.

O processo criativo ao esboçar a personagem Zahraa começa pelos elementos da religião que segue. Fiz pesquisas de imagens de personagens famosos de Tormenta20 como o sumo-sacerdote de Azgher Raz-Al-Ballinn e o próprio Deus-Sol para obter uma noção de como seriam as vestimentas e padrões dos tecidos. Ao observar estes indivíduos, são apresentados com símbolos e linhas

que lembram raios de Sol, além do próprio astro desenhado nas roupas ou armas. Além disso, também usei de base fotografias de pessoas do Oriente Médio como referência para a aparência étnica dela, mesmo cobrindo o rosto. A armadura completa, característica comum dos paladinos, foi pensada para diversificar o padrão de armaduras que se veem nos heróis de RPGs, possuindo geralmente uma aparência europeia. A vestimenta da Zahraa é baseada nas armaduras do exército persa e otomano, originados dos povos árabes. Além do mais, o modelo do véu usado para a personagem é uma variação do *Hijab*: o *Al-Amira*. Veste que é composta por uma touca justa, cobrindo a região da cabeça e pescoço e um véu enrolado perto dos ombros. As cores das vestimentas inicialmente eram cores escuras com detalhes dourados, mas alterei por tons quentes pela coerência com a figura do Sol, então o véu foi pintado de laranja com listras douradas, para que se assemelhasse aos raios solares. O escudo e a cimitarra (espada curvada bastante utilizada pelos árabes) possuem símbolos que representam o Sol e o deserto, um brasão do astro encravado em alto relevo no escudo e a forma de uma serpente no cabo da espada.

Figuras 54 e 55 - Referências visuais para construção da personagem Zahraa.

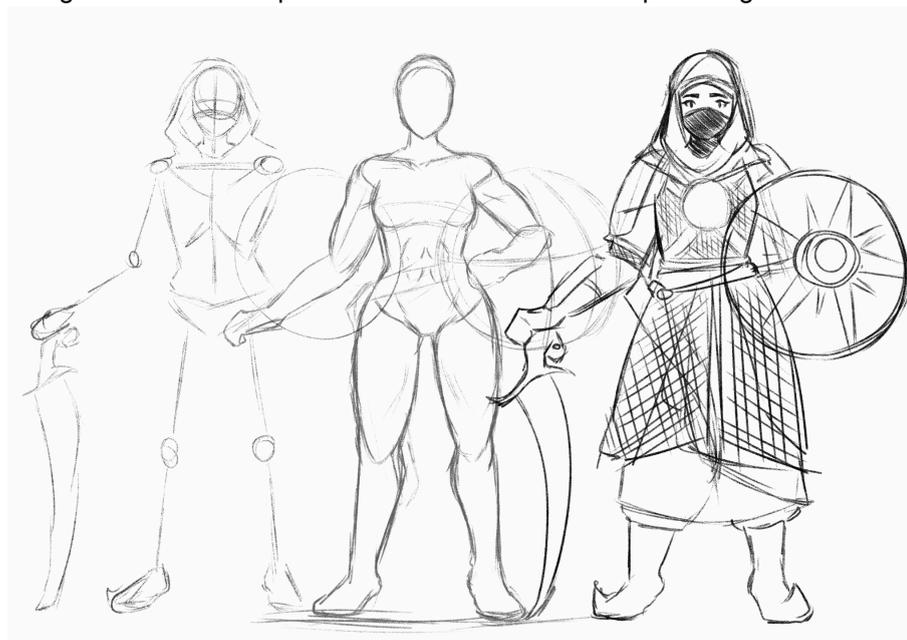


Fonte: Google Imagens.

O programa usado para realizar as ilustrações sobre a personagem é o Clip Studio Paint, feitos na mesa digitalizadora Wacom Intuos Draw. O software tem disponível diversos tipos de pincéis, o que utilizo com mais frequência são pincéis com a textura que se parecem com lápis ou carvão para fazer os esboços e a linha finalizada, além dos pincéis texturizados para aplicar na pintura. Meu processo em pintura é fazer em várias camadas, desde as cores base até iluminação.

A minha experiência interpretando a Zahraa nas sessões de RPG Tormenta20 foi libertadora. Antes de participar da aventura, estava apreensiva quanto a mecânica de paladino, não sabendo como lidar com os combates e interagir com os outros jogadores, pois era a primeira vez que estaria jogando com uma classe diferente e com pessoas desconhecidas. Mas com a introdução do mestre com os personagens e os jogadores apresentando seus heróis, foi amenizando minha preocupação em como atuar e focando em interagir com os outros aventureiros. Apesar dos outros jogadores terem sido bem receptivos e amigáveis, me senti um pouco solitária por ser a única mulher interpretando uma personagem mulher, mesmo com outra jogadora na sessão. De modo geral, experienciar uma personagem diferente das quais sempre estava acostumada em fazer foi bem satisfatório, observando que minha atuação fora melhor do que nas sessões anteriores com grupo de conhecidos e que cooperar na linha de frente tem sido mais gratificante do que estar “segura” na retaguarda.

Figura 56 - Estudos para indumentária e armas da personagem Zahraa.



Fonte: acervo pessoal.

Figuras 57 a 59 - Estudos para rosto e hijab da personagem Zahraa.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 60 - Versão final da personagem Zahraa.



Fonte: acervo pessoal.

3.3.4 Masimy

Ao contrário das outras personagens criadas por mim, Masimy não tem o propósito de ser uma personagem para jogar RPG de mesa, todavia, ela estabelece uma relação entre o RPG e o meu processo de criação enquanto artista; pode-se dizer que ela é uma espécie de alter ego.

Essa personagem surgiu em função de um trabalho para a Oficina de Desenho II, disciplina que cursei no 1o semestre de 2021. A proposta geral de trabalho era desenvolver um fanzine coletivo e, depois de formado o grupo, decidimos que o tema do nosso fanzine seria o universo do RPG; o grupo era formado por colegas que, como eu, costumavam se interessar especialmente pelo RPG. Cada um trabalhou a partir da sua visão sobre o assunto e criou um avatar próprio para um mundo de fantasia medieval. Como eu já vinha pesquisando esse universo, por conta do trabalho de conclusão de curso, optei por pensar uma relação entre o ato de criar aventuras em um mundo de fantasia e o ato criativo de artista.

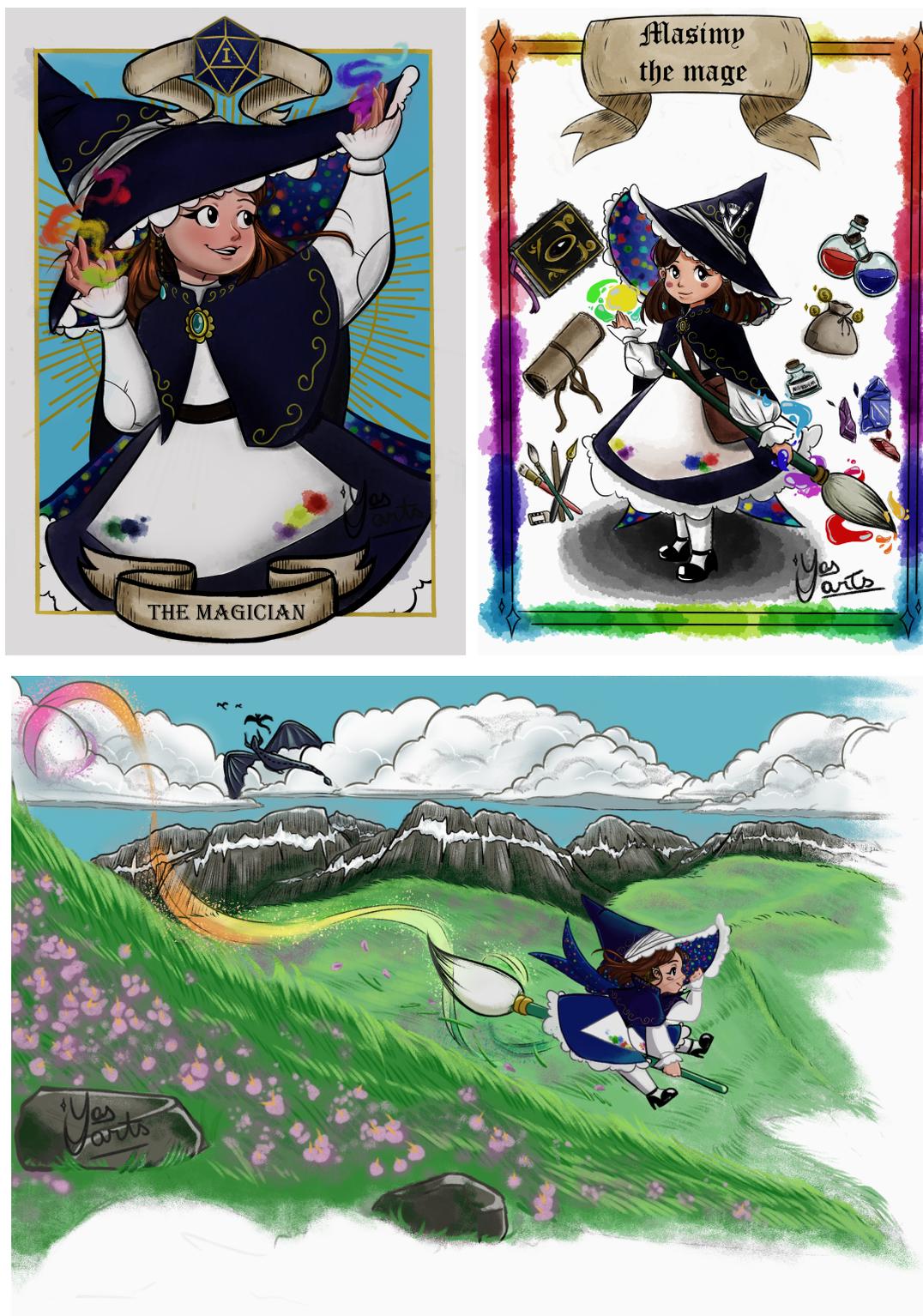
Construí Masimy como uma maga artista, que usa a tinta e o pincel em combinação com suas habilidades mágicas; seu pincel é como uma varinha mágica. Busco aqui estabelecer uma ligação entre meu eu real e esse avatar, pois, embora fantasiosa, a personagem reflete minhas aspirações e objetivos, por exemplo, o desejo de ser uma artista reconhecida e registrar sua identidade no mundo.

Seu nome é um anagrama a partir de Yasmim e sua imagem, um reflexo de como me enxergo enquanto pessoa. Ao representá-la como uma criança, quase que de forma inconsciente, acabei por refletir meu percurso na vida real, afinal, sinto que comecei a trilhar uma busca criativa e uma transição para a vida adulta bem recentemente. Além disso, a principal característica de sua personalidade é a curiosidade, traço que, a meu ver, combina com seu aspecto bastante jovem.

Nas imagens a seguir, vemos a personagem com seus materiais mágicos (figura 26) e a presença das cores ao seu redor, emanando enquanto magia e manchando sua indumentária (figura 27). Na terceira ilustração, onde a vemos sobrevoando um cenário, montada em seu pincel, Masimy deixa um rastro de tinta mágica que vai formando o mundo conforme ela o explora. Em relação aos materiais mágicos, propositalmente sugerem materiais artísticos que costumo utilizar, tais

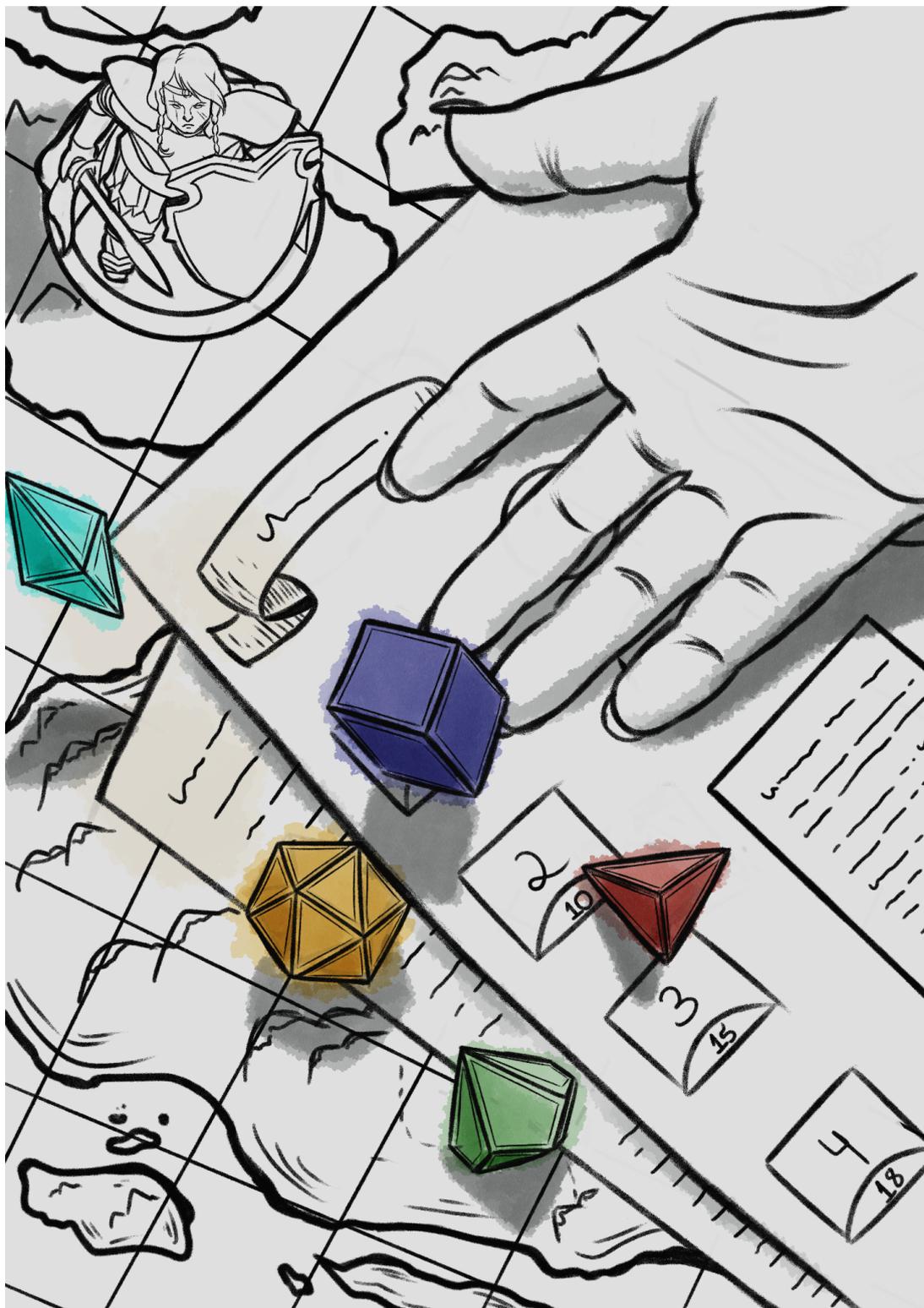
como estojo, pincéis, canetas, lápis, frascos de tinta, sketchbook... embora pudessem ser também um livro de magias, poções e ferramentas de prepará-las.

Figuras 61 a 63 - "Masimy", ilustrações publicadas no fanzine "Joguem os dados!".



Fonte: acervo pessoal.

Figura 64 - Ilustração publicada no fanzine "Joguem os dados!", realizada na Oficina Desenho II.



Fonte: acervo pessoal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente, o plano desse TCC era realizar Oficinas de construção de personagens femininas para RPG, tendo como apoio um grupo de jogadores mais experientes, que participariam nas mesas/sessões de jogo. Minha intenção era incentivar mulheres que tinham interesse em começar ou voltar a jogar RPG e, simultaneamente, verificar as hipóteses da minha pesquisa. Contudo, com o prolongamento da pandemia e a conseqüente perda de contato com esses grupos que me auxiliariam no projeto, infelizmente, não foi possível pôr em prática as oficinas planejadas.

Busquei então outras alternativas para desenvolver a pesquisa. Desenvolvi e apliquei um questionário entre colegas mulheres que já tinham experiência no campo do RPG e, a partir das respostas, tive confirmação da minha hipótese sobre a pertinência da utilização do RPG enquanto espaço de debate sobre a desigualdade de gênero. Adicionalmente, tais respostas ajudaram-me na construção de minhas próprias personagens para RPG; embora não fosse a experiência compartilhada do jogo, os questionários retornaram informações sensíveis, que acabei por incorporar nas minhas personagens.

Percebi, inclusive, um amadurecimento pessoal durante o processo de construção das personagens. Como apontado anteriormente, sem que eu percebesse, criei a personagem Valeriana a partir de estereótipos de beleza e ideias pré-concebidas sobre a função usualmente exercida por mulheres nas mesas de RPGs – uma mulher bela, cujo papel é apenas servir como suporte no grupo. Mas à medida que pesquisava e explorava mais sobre o RPG, meu amadurecimento foi se refletindo nas personagens – estas desenvolveram novas habilidades e tornaram-se mais pró-ativas e fortes. No caso de Silkya, minha fada feiticeira, a construção de sua figura feminina não foi muito diferente de Valeriana, mas, já consciente de que não queria ser apenas coadjuvante, imaginei-a determinada e habilidosa no uso da magia – um ponto importante foi a inserção de inseguranças e deformidades nessa personagem, pois esses aspectos eram elementos que, conforme a aventura se desenrolasse, ela poderia superar, assim como eu tento superar minhas limitações no mundo real. Mas, foi com a personagem Zahraa – minha primeira experiência jogando com pessoas desconhecidas – que pude dar um passo mais complexo.

Nela reuni a experiência do próprio jogar com aquilo que aprendi nas primeiras personagens e nos relatos que recebi através dos referidos questionários. Com maior consciência sobre as regras do Tormenta20, consegui perceber que era possível criar uma conexão entre o hijab e a devoção ao Deus Sol *Azgher* – fonte de poder nas regras do jogo – problematizando a questão da origem e identidade da personagem para além de certo senso comum, que toma as mulheres islâmicas como submissas; acho que ao interpretar Zahraa, me senti mais segura e liberta dentro do jogo, como se estivesse incorporando sua força e coragem. Já com Masimy, sinto-a como reflexo de como me enxergo no mundo, como artista: uma jovem curiosa que ainda está nos primeiros passos da jornada, que chega à vida adulta carregando aspectos das primeiras influências e interesses.

Ao olhar para cada personagem que criei, parece-me improvável que, individualmente, elas sejam representações do feminino, mas, ao refletir sobre a trajetória que percorri, penso que seu conjunto possa representar um processo de crescimento e tomada de consciência sobre o modo como estou ou posso vir a estar inserida no mundo. Além disso, acredito que todo artista expõe uma parte de si em suas obras, mesmo que discretamente. Então, ainda que minhas personagens surjam no mundo da fantasia, no RPG, elas se ligam a mim para operar sobre a realidade. Taynan Carvalho, em sintonia com Nicolas Bourriaud, sintetiza bem esse dispositivo mágico:

Apenas nesse contexto de ficção é que conseguimos organizar o mundo; só a arte tem a possibilidade de nos fazer olhar para nós mesmos e, desse modo, circular o mundo, colocar um olhar sobre ele, olhar de contemplação e reflexão.
(CARVALHO, 2019, p.213)

REFERÊNCIAS

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

_____. O que é um artista (hoje)?. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais EBA-UFRJ**, Rio de Janeiro, p. 77-78, 2003.

_____. **Pós-produção** - como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CARVALHO, Taynan Mendes de. **Role-playing Game ou uma arte metaficcional por excelência: a experiência através das vozes performáticas**. 2019. 360f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Setor de Ciências Humanas, Universidade Federal do Paraná, PR, 2019.

CHILD of light official tumblr, 2014. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/tagged/Child%20of%20Light> . Acesso em 10 fev. 2022.

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a bruxa**. São Paulo: Ed. Elefante, 2017.

FERREIRA, Francirosy Campo Barbosa. Diálogos sobre o uso do véu (hijab): empoderamento, identidade e religiosidade. **Perspectivas - Revistas de Ciências Sociais**, São Paulo, V. 43, p. 183-198, jan/jun. 2013. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/perspectivas/article/view/6617> . Acesso em: 02 de out. 2021.

FREIRE, Cristina. **Poéticas do Processo**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

GODINHO, Eliane Bettocchi. **Role-playing Game: um jogo de Representação visual de Gênero**. 2002. 152f. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, RJ, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

IZIDORO, Gustavo Soares. **Desenvolvimento de personagem feminina para game de RPG próximo do modelo de mulher contemporânea**. 2018. 71f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Design) - Universidade do Sul de Santa Catarina, SC, 2018.

KAPROW, Allan. A Educação do Não-Artista. **CONCININTAS, Revista do Instituto de Artes da UERJ**, v.1, n.4, 2003.

MICHELLI, Regina. Nas trilhas do maravilhoso: a Fada. **Terra Roxa e outras Terras: Revista de Estudos Literários**, Londrina, V. 26, p. 61-72, dez. 2013. Disponível em <http://www.uel.br/pos/letras/terraroxa> . Acesso em: 10 de fev. 2022.

PLANCHE, Bárbara Bruna. **Spectra**: criação de concept art para RPG. 2015. 76f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, SP, 2015.

SANTOS, Eliandro Antonio Sordi dos. **Os Roleplaying games (RPGs) e a Performance na Psicologia do Luto**. 2017. 135f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, SP, 2017.

SCHMIT, Wagner Luis. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos. 2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade Estadual de Londrina, PR, 2008.

SILVEIRA, Raphael Tarso. **Jogue como uma Garota**: a desigualdade de gênero nas vozes de jogadoras de RPG. 2019. 54f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Federal de Santa Catarina, SC, 2019.

SVALDI, Guilherme Dei. [et al.]; ilustrações por Rodolfo Borges [et al.]. **Tormenta20**. Porto Alegre: Jambô, 2020.