



Temporalidades contemporâneas fluidas e instantâneas: manifestações de memória cultural em Tormenta RPG¹

Pedro Ernesto Gandine Tancini²

**Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) e Fundação de Amparo à
Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP)**

Resumo

Esse artigo objetiva contextualizar o mapa de temporalidades contemporâneas marcadas pela fluidez e culto à instantaneidade, com problematização do papel da memória cultural nesse quadro. Primeiramente, com base na obra de N. Elias, apresentamos uma definição do conceito do tempo, a fim de destacá-lo como tema relevante para os estudos de comunicação e consumo. Em seguida, investigamos as configurações das temporalidades contemporâneas, variantes entre fluidez e culto à instantaneidade, como defendem Z. Bauman e C. Campbell; e manifestações de memória cultural, como refletem P. Nora e A. Huyssen. Por fim, o artigo apresenta e problematiza o jogo Tormenta RPG, cenário ficcional que articula, por meio da memória, campo lúdico de temporalidades não cotidianas. Espera-se, com o artigo, o tensionamento do conceito do tempo nos estudos de comunicação e práticas de consumo que, ao edificar temporalidades próprias, produzem sentidos em torno das lógicas do contexto cultural em que se inserem.

Palavras-chave: tempo, memória, culturas do consumo, Role-Playing Games.

Introdução

Este artigo assume o tempo como instrumento de ordenação social que relativiza e sintetiza os acontecimentos sociais e naturais entre si, operando, desse modo, como conceito que permite a colocação e orientação dos indivíduos em suas coletividades e no mundo. Ademais, ao definir-se como abstração, articulado no domínio simbólico da

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Memória, Comunicação e Consumo (MNEMON), do 6º Encontro de GTs de Pós-Graduação - Comunicon, realizado nos dias 14 e 15 de outubro de 2016.

² Mestrando pelo PPGCOM, com bolsa da FAPESP (2016-2017). Integrante do Grupo de Pesquisa Memória, Comunicação e Consumo (2016), certificado pelo CNPq. Finalista do Prêmio Francisco Gracioso de melhor Trabalho de Conclusão de Curso (2014). Bolsista de Iniciação Científica PIC-PIBIC, pelo CNPq (2011-2012). Graduado em Comunicação Social, pela ESPM. Ator, pelo Teatro Macunaíma.



cultura, o conceito do tempo inscreve-se em uma razão de produção de sentidos, que, por sua vez, revelam sobre como as temporalidades contemporâneas tensionam entre lógicas de consumo e comunicação midiática, e manifestações de memória na cultura.

Elegemos como objetivo do artigo, que contemplamos nos subcapítulos “O tempo” e “As temporalidades contemporâneas”, definir o conceito de tempo e contextualizar as temporalidades marcadas pela fluidez e culto à instantaneidade, com ênfase no papel da memória cultural nesse quadro. Como este texto faz referência à dissertação de mestrado pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo, iniciada em fevereiro de 2016 e ainda em andamento, apresentamos, no subcapítulo final “Tormenta RPG”, o cenário ficcional de mesmo nome, que articula, por meio da memória, um campo lúdico de temporalidades não cotidianas. Tal material comporá o objeto de análise da pesquisa de pós-graduação.

O tempo

Antes de iniciarmos as reflexões sobre as temporalidades contemporâneas, devemos, primeiramente, questionar e desconstruir alguns sentidos comuns sobre o conceito do tempo, como, por exemplo, os que insistem em cindir o tempo ora objeto concernente às ciências naturais, ora objeto concernente à filosofia e ciências humanas em geral. Valemo-nos da obra de Norbert Elias (1998), como bibliografia capaz de orientar para uma visão crítica sobre o tempo, e, sobretudo, que destaque a relevância dessa temática para os estudos de comunicação e consumo.

De acordo com o Elias, o desenvolvimento divergente das ciências sociais e das ciências naturais, em prol de um enfoque cada vez mais especializado nos respectivos campos de estudo, reforçou a impressão de um mundo dicotômico, dividido no que é da natureza, real, físico; e no que é do homem, cultural, social. Da mesma forma, o tempo costuma ser visto nessa cisão: um algo de competência das ciências naturais, o tempo “físico”; e outro algo de competência das ciências humanas, o tempo “social”; criando a ilusão da existência de dois “tempos”, cada um exclusivo a seus estudos e seus estudiosos. Contudo, o autor aponta que o conceito de tempo não pode ser



dissociado da sua função humana de ordenação e orientação e tampouco de sua dependência estrutural à repetição regular e não arbitrária dos eventos naturais.

Portanto, a fim de atenuar a cisão disciplinar posta por Elias, partimos de uma definição do tempo pela física que, ainda que recorrente aos objetivos específicos dessa ciência, mostra-se importante para o entendimento estrutural do tempo, no caminho da interdisciplinariedade que o tema exige. O tempo, em Albert Einstein (2013), é a:

grandeza física diretamente associada ao correto sequenciamento, mediante ordem de ocorrência, dos eventos naturais; estabelecido segundo coincidências simultaneamente espaciais e temporais entre tais eventos e as indicações de um ou mais relógios adequadamente posicionados, sincronizados e atrelados de forma adequada à origem e aos eixos coordenados do referencial para o qual define-se o tempo (EINSTEIN, 2013, p. 34).

Para que a compreensão dessa definição seja plena, propomos uma situação hipotética a fins de exemplo. Em tal situação, pretendemos medir o tempo necessário para que um corpo se desloque do ponto A ao ponto B, utilizando para isso, um cronômetro analógico. Determinamos o instante 0 como o exato momento em que o cronômetro é ativado, quando o ponteiro aponta para a marcação de 0 segundo. No instante 0, o corpo encontra-se no ponto A, quando ainda não percorreu nenhuma distância. Em seguida, determinamos o instante 1 como o exato momento em que o ponteiro coloca-se apontado para a marcação de 1 segundo. No instante 1, o corpo está na metade da distância entre A e B. Por fim, determinamos o instante 2 como o exato momento em que o ponteiro coloca-se apontado para a marcação de 2 segundos. No instante 2, o corpo acaba de atingir o ponto B. Paramos o cronômetro, e facilmente resolvemos nossa questão inicial: o corpo demora exatos 2 segundos para deslocar de A a B. A resposta é 2 segundos.

Porém, vale aprofundar-se nessa resposta e entender o que significa a unidade segundo. Segundo é uma divisão do minuto, que por sua vez é a divisão da hora, dia, mês, ano; sendo este último a quantidade de tempo necessária para que a Terra realize uma rotação completa em torno do sol. Portanto, em 1 segundo, a Terra se desloca aproximadamente 0,000003% do seu eixo em torno do sol, ou, para termos de melhor didática, 1 “pedacinho” do eixo. Podemos, com esses dados, montar a tabela que



compara essa definição e o mercado na situação descrita inicialmente.

	Sequência de eventos 1 (Terra)	Sequência de eventos 2 (Cronômetro)	Sequência de eventos 3 (Corpo)
Instante 0	A Terra percorreu 0 “pedacinhos” do eixo	O ponteiro aponta para a marcação de 0 segundo	O corpo está no ponto A
Instante 1	A Terra percorreu 1 “pedacinho” do eixo	O ponteiro aponta para a marcação de 1 segundo	O corpo está na metade da distância entre A e B
Instante 2	A Terra percorreu 2 “pedacinhos” do eixo	O ponteiro aponta para a marcação de 2 segundos	O corpo está no ponto B

Assim, destaca-se a comparação implícita em toda percepção de tempo. O tempo é a grandeza que deriva da comparação entre duas ou mais sequências (Sequência 1, 2 e 3) de eventos não-simultâneos entre si (os Instantes 0, 1 e 2 ocorrem uns “antes”, outros “depois”), mas simultâneos entre as sequências (os eventos da Terra, do cronômetro e do deslocamento do corpo ocorrem nos mesmos instantes); sendo que uma delas é um referencial fixo, ou relógio (o relógio comum deriva da sequência de eventos que ocorre quando a Terra rota em torno do sol).

Ao considerar tal definição, nota-se que o tempo não é uma grandeza objetiva, alheia à presença do observador. Existe, portanto, referencialmente e integrado a uma articulação simbólica, concebida por um ser pensante. Esse ser pensante, a fim de perceber o tempo, deve, necessariamente, operar algumas habilidades cognitivas, como a presentificação, a ordenação, a comparação e a síntese.

A presentificação possibilita que concebamos momentos que não são presentes, por meio da memória (momentos que “estão no passado”), ou da expectativa (momentos que “estão no futuro”). A ordenação garante que os momentos projetados (passados ou futuros), sejam sequenciados temporalmente: uns “antes”, e outros “depois”. A comparação permite relacionar tais ordenações de eventos projetados entre suas simultaneidades (tomando uma sequência relógio como referencial fixo e regular). Por fim, a síntese orienta para a medição do encadeamento de mudanças entre eventos que se ordenam (como, por exemplo, medir o deslocamento de um corpo a partir do deslocamento da Terra). Elias resume:



de fato, uma das chaves essenciais para resolver os problemas suscitados pelo tempo e por sua determinação é a capacidade, característica da espécie humana, de aprender num relance e, por isso mesmo, ligar numa mesma sequência contínua de acontecimentos aquilo que sucede “mais cedo” e o que sucede “mais tarde”, o “antes” e o “depois”. A memória desempenha um papel decisivo nesse tipo de representação, que enxerga em conjunto aquilo que não se produz num mesmo momento. Ao falar dessa maneira numa capacidade de síntese, pretendo referir-me, em particular, àquela capacidade, característica do homem, de presentificar para si o que de fato não está presente *hic et nunc* (ELIAS, 1998, p. 61 e 62).

Em conseguinte, inscritas nas habilidades articuladas pelo ser observador, está a intencionalidade inerente ao conceito do tempo. Ainda que não haja uma relação simplesmente dada entre os acontecimentos celestiais e os acontecimentos sociais, utilizamos dos primeiros, pelo seu sequenciamento relativamente regular, para organizar não apenas os últimos, mas qualquer outro acontecimento por nós experienciado, projetado ou imaginado. Desse modo, de acordo com Elias, o tempo não se limita a uma grandeza física, alheia à existência humana e às complexidades sociais. O tempo é, estruturalmente, uma síntese humana, que articula uma função social muito bem definida: organizar as ações dos homens em relação a si mesmas e à natureza. É uma ferramenta que, quando compartilhada socialmente, age no domínio simbólico da cultura, nutrindo intencionalidades e lógicas próprias de medição e orientação.

Essa ferramenta acentua-se em uma síntese tão imbricada nos indivíduos contemporâneos, que, muitas vezes, cria a ilusão de uma temporalidade absoluta, objetiva, e alheia à existência humana. Nós passamos a regular tão densamente nosso comportamento aos relógios (com seus movimentos aparentemente independentes e desvinculados de uma intenção social), que passamos a conceber o tempo com um quê de divino, como um componente misterioso da natureza que impele nossa vivência. Contudo, é importante notar que esse processo de transformação da “coerção externa”, em uma “consciência interna” do tempo é uma aprendizagem social. Aprendemos, gradualmente, os sentidos compartilhados do tempo específico a nosso contexto sociocultural, que, dessa forma, eleger-se como linguagem e pede a inserção de todos os acontecimentos em seu curso comum. Elias comenta:



o conceito de tempo não é objeto de uma aprendizagem em sua simples qualidade de instrumento de uma reflexão destinada a encontrar seu resultado em tratados de filosofia; ao crescer, com efeito, toda criança vai-se familiarizando com o “tempo” como símbolo de uma instituição social cujo caráter coercitivo ela experimenta desde cedo. Se, no decorrer de seus primeiros dez anos de vida, ela não aprender a desenvolver um sistema de autodisciplina conforme a essa instituição, se não aprender a se portar e a modelar sua sensibilidade em função do tempo, ser-lhe-á muito difícil, se não impossível, desempenhar o papel de um adulto no seio dessa sociedade (ELIAS, 1998, p. 14).

Tais fundamentações teóricas mostram-se valiosas pois permitem que, por meio da análise das temporalidades, sejam evidenciadas as lógicas pelas quais os indivíduos são impelidos a orientar as suas ações socialmente. Permitem, ainda, entender o tempo em seu aspecto cultural, ou seja, inscrito em quadros de produção de sentido e de possíveis ressignificações. A fim de explicitar as especificidades de uma temporalidade contemporânea, para posteriormente investigar como as manifestações culturais da memória tensionam esse quadro, seguimos com o apontamento de algumas considerações históricas acerca do tempo, e como ele passou a ser significado no seio social das primeiras comunidades humanas.

As temporalidades contemporâneas

Norbert Elias (1998) afirma que o surgimento da agricultura como prática central do sustento de um homem cada vez menos nômade implicou na eleição do tempo como um instrumento de controle da vida social, a fim de situar mais precisamente as ações humanas frente aos eventos naturais que determinavam o sucesso ou não das práticas de plantio. O homem, a partir das exigências da agricultura, submeteu-se a uma organização social menos flexível, que moldava mais rigidamente as suas ações no mundo. A determinação temporal tornou-se ativa, e não mais passiva. Porém, é importante notar que, nesse contexto, o conceito de tempo ainda era uma abstração muito diferente da observada nas sociedades modernas.

As sociedades simples, detentoras de um nível de abstração relativamente baixo em relação ao tempo, para determiná-lo, dependiam da presença direta de indicadores temporais, ou seja, precisavam confirmar com os próprios olhos a posição dos astros



no céu. Assim, quando, por exemplo, um eclipse lunar ocorria, ocultando momentaneamente a imagem da lua, os homens não tinham tanta segurança de que o astro retornaria à sua posição comum. Se, atualmente, o conceito do tempo é associado a um fluxo de acontecimentos impessoais da natureza, nem sempre foi assim.

Hoje, é amplamente aceito que o tempo é um fluxo unidirecional e de curso irreversível. Pode-se dizer, entretanto, que tal noção originou-se pela gradual assimilação de fluxos temporais reguladores introduzidos por instituições como Academia, Estado e Igreja. O caráter contínuo e irreversível do tempo deriva de uma percepção temporal própria das sociedades que pretendiam preservar e acumular o poder, a religião e o conhecimento em uma perenidade além do encadeamento de gerações descontinuadas.

Em consequente, as sociedades complexas, desde a Revolução Industrial e do consumo, afrouxaram a conexão entre os acontecimentos sociais e naturais. A urbanização e industrialização permitiram ao homem certa autonomia de recursos em relação aos meios “naturais”, já que garantiram, por exemplo, a fabricação em massa e o estoque de bens, que não precisavam, até certa medida, estar imediatamente disponíveis na “natureza”; a especialização do trabalho, que não exigia o conhecimento sobre todo o processo de transformação dos recursos naturais; e o rápido aperfeiçoamento da tecnologia, que tornou mais eficaz a solução dos problemas impostos pela “natureza”. Ademais, o desenvolvimento de utensílios de medição do tempo mais especializados tornou cada vez mais indireta a relação entre os eventos cósmicos e os sociais. Tal especialização atendeu à necessidade dos Estados de regular e organizar os altos graus de integração de seus povos e territórios e as imbricadas redes comerciais e industriais, “monetariezando” o tempo e, por meio dele, quantificando e burocratizando as exigências de trabalho do indivíduo.

Zygmunt Bauman (2009) caracteriza o papel do tempo de acordo com o espaço e matéria, ou seja, o tempo orientado para a conquista de territórios e processos de manipulação industrial. Articulamos a obra do autor, para compor as reflexões em torno das dinâmicas temporais que se estabeleceram a partir da modernidade.



Na pré-modernidade, a noção de tempo era quase equivalente à noção de espaço e matéria. Em outros termos, era o indicador de quanto esforço seria preciso para cobrir uma determinada distância ou produzir algum bem. Essa relação mostrava-se fixa, restrita à velocidade e força quase invariável dos humanos e animais. De acordo com Bauman, a pré-modernidade pode ser denominada como a era do *wetware*, de um tempo não manipulável, atado à sua imutável correlação com o deslocamento espacial e a capacidade de produção dos homens e animais.

Já o advento da modernidade, ou modernidade sólida, como define Bauman, foi marcado pela presença da máquina na produção industrializada e no deslocamento humano. A máquina, definida como *hardware*, garantiu mobilidade à razão tempo-espaço, já que, como veículo, possibilitou que o mesmo espaço fosse percorrido em menos tempo, e como instrumento de produção, possibilitou que a mesma matéria fosse manipulada mais rapidamente. Diferente dos humanos e animais, a máquina pôde ser cada vez mais aperfeiçoada, transformando o tempo em uma variável manipulável. O controle do tempo passou a ser a ferramenta chave da produção em massa e dominação de espaços, e a meta passou a ser a construção de máquinas cada vez mais velozes a fim de estender ainda mais os territórios e estoques.

Foi a transição à pós-modernidade, ou nos termos de Bauman, modernidade líquida, que marcou o novo elemento regulador da relação tempo-espaço: o *software*. O desenvolvimento dos computadores destituiu o valor da longa duração, possibilitando que espaços, informações e produtos fossem acessados, comunicados e produzidos quase que instantaneamente, e quebrando o elo até então manipulável entre tempo-espaço-produção. Assim, o tempo pós-moderno, em uma aparente contradição, potencializa seu valor na instantaneidade, na ausência de tempo.

Na era do *software*, da modernidade leve, a eficácia do tempo como meio de alcançar valor tende a aproximar-se do infinito, com o efeito paradoxal de nivelar por cima (ou, antes, por baixo) o valor de todas as unidades no campo dos objetivos potenciais. O ponto de interrogação moveu-se do lado dos meios para o lado dos fins. Se aplicado à relação tempo-espaço, isso significa que, como todas as partes do espaço podem ser atingidas no mesmo período de tempo (isto é, em “tempo nenhum”), nenhuma parte do espaço é privilegiada, nenhuma tem um “valor especial”. (BAUMAN, 2009, p. 137).



Tal cenário implica não apenas na capacidade inédita dos homens de atingir espaços instantaneamente, mas também na impotência crescente em se especular eventos a longo prazo, já que, em um mundo de velocidades instantâneas, o futuro distante é cada vez menos passível de uma especulação precisa. Desse modo, o valor da instantaneidade destaca-se pelo enaltecimento da ação presente, “no ato”, em contrapartida à desvalorização das consequências, das especulações e expectativas. Em suma, os tempos líquidos assistiram a uma crescente instabilidade: a longa duração foi de investimento a risco, e a perenidade do passado/futuro desvalorizada pelo culto à curta-duração, que tinha na instantaneidade seu ideal último.

O “longo prazo”, ainda que continue a ser mencionado, por hábito, é uma concha vazia sem significado; se o infinito, como o tempo, é instantâneo, para ser usado no ato e descartado imediatamente, então “mais tempo” adiciona pouco ao que o momento já ofereceu. Não se ganha muito com considerações de “longo prazo”. Se a modernidade sólida punha a duração eterna como principal motivo e princípio da ação, a modernidade “fluida” não tem função para a duração eterna (BAUMAN, 2001, p. 145).

Bauman (2001) nomeia os tempos modernos de tempos líquidos, pois pretende operar uma metáfora muito precisa: diferentes dos sólidos, os fluidos não têm dimensões espaciais definidas, já que estão constantemente em mutação. Assim, enquanto os sólidos preservam a imutabilidade de sua forma frente ao tempo, os líquidos não se atêm a forma nenhuma, e só podem ser retratados dado o instante. Nesse aspecto, uma sociedade líquida é uma sociedade em constante mudança, que projeta um encadeamento de ciclos velozes de engajamentos e desengajamentos (no consumo, nos relacionamentos, na informação). Não obstante, tal sociedade fundamenta sequências de acontecimentos e mudanças em um ritmo mais rápido que a capacidade de seus indivíduos de acompanhá-los. Esses últimos, para viver na liquidez pós-moderna, devem cultivar a habilidade de desengajar-se da forma mais indolor possível, a fim de lidar com a sucessão frenética de términos e reinícios.

Tais pensamentos incitados por Bauman aproximam-se dos defendidos por Colin Campbell (2008), em relação às lógicas de consumo das sociedades pós-modernas. O autor revela que a força motriz do consumo não está propriamente na



satisfação pretendida pela aquisição do bem de consumo, mas no prazer do desejo que se inscreve no débito entre a atual insatisfação e a potencial satisfação de consumir. O prazer do desejo sustenta-se enquanto não se consome, ou seja, enquanto a satisfação instantânea da aquisição não esvazie a expectativa. A desilusão da aquisição, por sua vez, impele ao descarte, e à procura de outra fonte de potencial consumo. Assim, formam-se ciclos de desejo-satisfação-descarte, nos quais a idealização do prazer no instante do consumo é destituída pela satisfação tediosa do ato de consumir.

O que é característico do moderno hedonismo racional e do comportamento do verdadeiro romântico é a tendência a aproveitar oportunidades para criar desejo, não meramente para satisfazê-lo, e é nisso que o adiamento da verdadeira satisfação se torna essencial. Conclui-se daí que um padrão de prática da educação das crianças que saliente a satisfação retardada serve para estimular os atos de devaneio e fantasia, desenvolvendo portanto, dentro do indivíduo, exatamente as habilidades necessárias a se transformar num peito na manipulação do desejo. Ele cria, também, as circunstâncias sob as quais é mais provável que o indivíduo venha a reconhecer valor na satisfação “instantânea” (CAMPBELL, 2008, p. 310).

Contudo, observa-se que, nesse mesmo contexto, de uma forma aparentemente contraditória, a memória parece atuar em fluxo contrário, a favor do retardamento do tempo, da recriação de passados e projeção de futuros. Pierre Nora (1993) explana que a memória, como experienciada nas eras pré-modernas, não opera mais a continuidade passado-presente. O autor discorre que a ruptura com as tradições, causada pela modernização, impossibilitou a manutenção dos valores acumulados pelo passado. Desse modo, instaurou-se um cenário em que a memória, ao desprender-se do eixo das sociedades atuais, passou a refugiar-se, de acordo com os termos de Nora, em “lugares”. Os “lugares de memória” figuram como espaços simbólicos alternativos, capazes de estabelecer a continuidade do passado com o presente.

Para a história-memória de antigamente, a verdadeira percepção do passado consistia em considerar que ele não era verdadeiramente passado. Um esforço de lembrança poderia ressuscitá-lo; o presente tornando-se, ele próprio, a sua maneira, um passado reconduzido, atualizado, conjurado enquanto presente por essa solda e por essa ancoragem. (...) Da mesma forma que o futuro visível, previsível, manipulável, balizado, projeção do presente, tornou-se invisível, imprevisível, incontrolável; chegamos, simetricamente, da ideia de um passado visível a um passado invisível; de um passado coeso a um passado que vivemos como rompimento; de uma história que era procurada na continuidade de uma



memória a uma memória que se projeta na descontinuidade de uma história (NORA, 1993, p.18-19).

Andreas Huyssen (2000), por outro lado, entende esses movimentos contemporâneos da memória como forças de reação à instabilidade e rompimento do presente e do instantâneo. As recriações de uma estabilidade projetada do passado possibilita a vivência de temporalidades que não se inscrevem na lógica do presente instável, instantâneo, fluido, veloz e dissociado da continuidade do tempo.

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. (...) 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 (HUYSSSEN, 2000, p. 30).

Esses fenômenos de memória devem ser consideradas a partir dos vetores que compõem o contexto em que operam, esse marcado por lógicas temporais de fluidez e culto à instantaneidade. Logo, não devem ser encarados propriamente como resgates do passado, mas como representações simbólicas, mediadas por lembranças, esquecimentos e recriações.

Os produtos midiáticos, como aqueles concernentes à indústria de entretenimento, recorrem de estratégias que articulam o imaginário constituído em torno das negociações de sentido da memória. Já os universos ficcionais do jogo de RPG e, especificamente, o cenário de jogo de Tormenta RPG, criam domínios lúdicos que, de forma semelhante ao exposto por Nora e Huyssen, mobilizam auras simbólicas de passados e futuros recriados, imaginados e representados. Portanto, nesse sentido, revelam sobre as forças que os condicionam e as temporalidades que afetam. A seguir, tratamos sobre o Tormenta RPG e demonstramos sua relevância em face dos estudos sobre memória e tempo articulados ao consumo.

Tormenta RPG



Role Playing Game, abreviado para RPG, é um jogo de interpretação de papéis em que um conjunto de participantes reúne-se para vivenciar narrativas criadas a partir da improvisação situacional, colaborativa e imaginativa. A interpretação desenvolve-se, principalmente, a partir da comunicação verbal e presente entre os jogadores, que podem ou não utilizar materiais de apoio, como papéis, miniaturas e dados. Essas diretrizes estimulam a imersão lúdica, em um jogo não competitivo, e que valoriza o esforço coletivo a fim de superar desafios comuns.

Autores como Jon Peterson (2012) e David Ewalt (2013), em uma abordagem histórica, tecem olhares investigativos sobre o surgimento dos jogos de RPG. Os autores expõem que, em 1974, Gary Gygax e Dave Arneson, inspirados por jogos de miniaturas que simulavam exércitos, criaram o primeiro jogo de interpretação de papéis, o RPG de Dungeons e Dragons, que, posteriormente, tomaria como enfoque a interpretação de personagens individuais. Assim, criou-se o substrato necessário para o surgimento de diversas outras modalidades de RPG, que, embasados nessas singulares diretrizes de jogo, puderam se manifestar por diferentes meios e assumir variados temas. Em relação aos meios, há, por exemplo, RPGs de interpretação física, em que os participantes se vestem como seus personagens e simulam combates (*Live Actions*) e RPGs pela internet, em que os participantes se reúnem virtualmente. No que se refere a temas, há RPGs de aventura, guerra, terror, romance, entre outros.

No decorrer do desenvolvimento da prática, o mercado editorial assistiu ao surgimento de publicações que, por meio de manuais, aventuras e suplementos, constroem vastos cenários ficcionais para as partidas de RPG. Tais cenários são ofertados como ambientações predefinidas, que contam com uma história, geografia e mitologia próprias. Tormenta é o um cenário de RPG medieval, ou seja, inspirado na ambientação da Europa Ocidental no período da Idade Média. Entretanto, coexistem elementos referentes ao universo simbólico medieval (como cavaleiros, dragões e magia), a universos simbólicos de outros períodos históricos (como armas do Império Romano, pistoleiros do Velho Oeste norte-americano e vikings da pré-história escandinava), e a universos simbólicos futuristas (como robôs).



Três são os aspectos que justificam a eleição do material editorial de Tormenta RPG como objeto de pesquisa que pretende investigar o papel da memória frente às temporalidades contemporâneas marcadas pelas lógicas das culturas do consumo. O primeiro aspecto fundamenta-se na qualidade dos jogos em despertar uma vivência ativa e imersiva no ato de jogar, já que são estruturados em matrizes *cybertextuais* de produção de sentido. Espen Aarseth (1997) inaugura o termo *cybertexto*, não como uma qualidade exclusiva do que é virtual, mas como uma organização textual de natureza não-linear característica dos sistemas de simulação e dos jogos. Segundo suas reflexões, as estruturas *cybertextuais* diferem-se das estruturas textuais convencionais, pois compreendem o leitor como agente integrado, que constrói a narrativa pela sua performance (ações e decisões) no universo controlado do jogo.

Em um cybertexto, porém, a distinção é crucial e bem diferente; quando você lê de um cybertexto, você é constantemente lembrado de estratégias inacessíveis e caminhos não tomados, vozes não ouvidas. Cada decisão fará algumas partes do texto mais, e outras menos, acessíveis, e você nunca pode nunca saber o resultado exato de suas escolhas; ou seja, exatamente o que perdeu [a não ser que jogue de novo] (AARSETH, 1997, p. 3, tradução nossa³).

Assim, mesmo que a leitura resulte em uma linearidade, é importante atentar que está compreendida em um sistema não-linear, capaz de gerar, no ato de jogar, diversas possibilidades de produção de sentido. Em outros termos, não envolve as vivências de apenas uma linearidade narrativa: envolvem também as que poderiam ser escolhidas, mas não foram. Desse modo, a leitura dentro desse sistema depende da atuação do jogador: o ato de jogar. A experiência torna-se ativa, e explora um nível profundo de imersão.

O segundo aspecto que justifica a relevância desse estudo refere-se especificamente aos jogos de RPG. Nesse ponto, sublinha-se o conceito de círculo mágico, proposto por Johan Huizinga (1980). De acordo com o autor, o jogo

³ In a cybertext, however, the distinction is crucial-and rather different; when you read from a cybertext, you are constantly reminded of inaccessible strategies and paths not taken, voices not heard. Each decision will make some parts of the text more, and others less, accessible, and you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed. This is very different from the ambiguities of a linear text.



desenvolve-se em um domínio extraordinário ao contexto em que se insere. Esse domínio, o círculo mágico, envolve uma temporalidade especial, um espaço modificado, e um sistema próprio de sentidos confluentes. Por meio de um “estado de jogo”, os jogadores são capazes de experimentar outras potências em suas ações: dimensões de vivência destacadas do universo cotidiano (HUIZINGA, 1980). O jogos de RPG operam a favor da delimitação de um círculo mágico, que, ao interromper o cotidiano, permitem uma temporalidade interna própria, alternativa e imersiva. Essa temporalidade é articulada pela memória, que promove a representação de passados e futuros, em estado de negociação entre lembrança, esquecimento, e recriação.

O terceiro aspecto envolve a relevância mercadológica e cultural do Tormenta RPG no Brasil. Tormenta RPG nasceu em 1998, quando Marcelo Cassaro, um dos criadores do cenário, publicou a primeira aventura na revista Dragão Brasil (SALADINO, 1998). Ainda que o material compusesse apenas uma matéria da revista, houve uma expressiva e crescente demanda do público por mais informações sobre o cenário. A receptividade foi tamanha que logo Tormenta tornou-se uma publicação independente, com abundância de materiais criativos, que, gradualmente, construíram um universo ficcional complexo, de personagens, geografia, conflitos, linha do tempo próprios. Entre aventuras, manuais e suplementos, Tormenta RPG conta com vinte e cinco publicações, além de uma trilogia de livros, mangás e game baseados no cenário.

Considerações Finais

Tormenta RPG edifica um universo ficcional de natureza rica, dado que se configura por uma rede detalhada de elementos simbólicos concernentes a diversos passados e futuros imaginados. Os jogos de RPG, ao ambientarem suas narrativas nos elementos constituídos por esse cenário, orientam para uma vivência lúdica, que, ao ser regulada por lógicas internas próprias, compõem um círculo mágico e extraordinário ao cotidiano (HUIZINGA, 1980). Assumindo o tempo como instrumento de ordenação (ELIAS, 1998), percebe-se que as lógicas internas do cenário ficcional de Tormenta RPG determinam, paralelamente, a codificação de uma temporalidade interna, essa



também extraordinária à temporalidade do cotidiano. Desse modo, apesar das qualidades de um tempo contemporâneo fluido e de culto à instantaneidade, como apontado por Bauman e Campbell, observa-se a manutenção de características próprias a um “lugar de memória” (NORA, 2000) que, articuladas pelo jogo, parecem figurar como um espaço alternativo à instabilidade do nosso tempo (HUYSSSEN, 1993).

Sendo assim, as reflexões levantadas pelos estudiosos de tempo e memória não apenas contribuem e convidam para o estudo desses processos em Tormenta RPG, mas ousam perguntar sobre o próprio caráter dos nossos tempos, que insistem em lembrar onde o imperativo do descarte parece prevalecer.

Referências

- AARSETH, Espen J.. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. London: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.
- _____. *Vida Líquida*. 2ª ed. Tradução de Carlos Alberto Medeiros Rio de Janeiro: J.Zahar, 2009.
- CAMPBELL, Colin. *A ética romântica e o espírito do consumismo moderno*. Tradução de Mauro Gama. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- ELIAS, Norbert. *Sobre o tempo*. Tradução de Vera Ribeiro. Edição de Michael Schröter. Revisão de Andréa Daher. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1998.
- EWALT, David M. *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*. Nova York: Scribner, 2013.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: a study of the play-element in culture*. Londres: Routledge, 1980.
- HUYSSSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória*. Tradução de Sergio Alcides. Rio de Janeiro: Aeroplano Editora, 2000.
- 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.
- 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.