

## **Anais do V Congresso de Letras da UERJ-São Gonçalo**

### **DA CENOGRAFIA NO DISCURSO DO RPG: DISPOSITIVO REVELADOR DE MODOS DE SER SUJEITO**

FABIO SAMPAIO DE ALMEIDA (CEFET-RJ)

#### **RESUMO:**

Este trabalho tem por objetivo discutir a produtividade da noção de cenografia discursiva (MAINGUENEAU, 1997 e 2002) no estabelecimento da relação entre a dimensão “linguajeira”, intitulada por Rocha (1996), linguagem-intervenção e os processos maquínicos de produção de subjetividade (GUATTARI, 1990).

Situamo-nos na perspectiva de estudos das práticas de linguagem enquanto práticas sociais, proposta por uma Análise do Discurso de viés enunciativa, norteada pelas noções de gêneros do discurso, polifonia e dialogismo (BAKHTIN, 1979 e 2000) e seu círculo. Nosso corpus de análise constitui-se de textos da revista Dragão Brasil, publicação especializada nos jogos de representação de papéis chamados RPG. Nossa análise visa demonstrar, por intermédio da incorporação de um *ethos* instituído na cenografia discursiva dos textos estudados, a constituição de uma forma de subjetividade que garantiria o interesse que tais publicações despertam em seus leitores.

Os resultados obtidos permitem caracterizar uma relação de identificação entre os interlocutores da revista com uma cultura pop, instituída por um mesmo modo de ser, fazer, pensar e viver.

#### **Introdução**

Este trabalho é um desdobramento de minha dissertação de mestrado em Lingüística (ALMEIDA, 2008) que teve por objetivo geral caracterizar modos de produção de subjetividade que perpassam o discurso dos jogos de interpretação de papéis, conhecidos pela sigla RPG (*Role playing game*), constituídos, principalmente, na

## **Anais do V Congresso de Letras da UERJ-São Gonçalo**

polêmica do embate entre diferentes vozes, em textos da revista *Dragão Brasil*. Neste artigo focalizamos a cenografia como principal dispositivo de produção de subjetividade em editoriais da referida revista.

Tomamos como perspectiva teórica, os estudos da Análise do Discurso de linha francesa de base enunciativa (doravante AD)

### **O que é mesmo RPG?**

A sigla RPG vem do inglês *Role Playing Game*, também conhecido no Brasil como “Jogo de Interpretação de Personagens”. É um jogo onde dois ou mais jogadores interpretam papéis de personagens ficticiais em uma história narrada por outro jogador. No RPG, atuam dois tipos distintos de jogadores: o mestre, também chamado DM (do inglês *Dungeon Master*), e o personagem-jogador, também chamado PC (do inglês *Player Character*) ou simplesmente PJ, sigla da designação em português.

O jogo ocorre em encontros marcados denominados sessões. Uma sessão de jogo conta com um mestre e dois ou mais personagens-jogadores. Durante o jogo, estes últimos atuam como personagens protagonistas da narrativa e o mestre atua como narrador. Ao mestre cabe conduzir o jogo oralmente, introduzindo a narrativa, descrevendo os cenários e os coadjuvantes, e narrando suas ações e acontecimentos. É ele também quem arbitra as questões no jogo e determina quando os outros jogadores devem interagir (jogar), dan-

## **Anais do V Congresso de Letras da UERJ-São Gonçalo**

do-lhes o direito de dizer o que seus personagens estão fazendo, dizendo, pensando e sentindo.

Além disso, ambos, personagens-jogadores e mestre, também atuam rolando dados, comparando resultados, fazendo anotações e discutindo aplicação de regras.

### **A enunciação**

Ao situarmo-nos em uma perspectiva de trabalho em Análise do Discurso de base enunciativa, torna-se fundamental delimitar o entendimento que fazemos do conceito de enunciação.

Flores e Teixeira (2005) atribuem a Charles Bally uma introdução mais sistemática desse conceito na terminologia do campo dos estudos lingüísticos.

Contudo é com Benveniste que os estudos da enunciação começam a ganhar corpo na lingüística. Benveniste é um dos primeiros lingüistas, a partir de um quadro saussuriano, a desenvolver um modelo de análise da língua especificamente voltado para a enunciação, para ele, a enunciação é o colocar em funcionamento a língua por intermédio de um ato individual de utilização (BENVENISTE, 1989).

Segundo Charaudeau e Maingueneau (2004), atualmente, o conceito de enunciação oscila entre duas concepções, uma lingüística e uma discursiva, dimensões de limites pouco claros e indefinidos. Na dimensão discursiva, o conceito pode ser entendido como “acon-

## **Anais do V Congresso de Letras da UERJ-São Gonçalo**

tecimento em um tipo de contexto e apreendido na sua multiplicidade de dimensões sociais e psicológicas” (p. 193), enquanto na dimensão estritamente lingüística, é definido como um conjunto de operações constitutivas de um enunciado, isto é, as operações que condicionam e possibilitam o surgimento do enunciado.

Flores e Teixeira (2005) acrescentam que este conceito se configura por um acontecimento único e irrepetível no espaço (*aqui*) e no tempo (*agora*) deixando marcas no enunciado.

Estudar a enunciação é uma tentativa de ultrapassar os limites impostos pela Lingüística da língua, inaugurando possibilidades de discussão de questões como subjetividade, referência, dêixis e modalização.

O que interessa para a AD é a natureza fundamentalmente interdiscursiva da enunciação, pois é por meio dela que se pode delimitar aquilo que constitui uma dada identidade, ainda que provisória, ao discurso, problematizando as fronteiras entre o que pode e o que não pode ser dito e os efeitos de sentido que daí se produzem.

### **A cena de enunciação**

Para Maingueneau (2002, p. 85), “um texto não é um conjunto de signos inertes, mas o rastro deixado por um discurso em que a fala é encenada”, isto significa dizer que a cena é um elemento que se constrói na própria enunciação. O autor divide o conceito de cena em três instâncias: a *cena englobante*, a *cena genérica* e a *cenografia*.

## **Anais do V Congresso de Letras da UERJ-São Gonçalo**

A primeira corresponde a uma macrocategoria que é a do tipo de discurso (publicitário, político, religioso, científico, etc.). A segunda se relaciona ao gênero de discurso no qual o texto se organiza, como um folheto, uma carta comercial, um editorial de revista, etc. Essas duas cenas conjuntamente estabelecem o que Maingueneau (*Ibidem*) denomina *quadro cênico*.

No entanto, nem sempre o leitor se confronta diretamente com o quadro cênico, muitos textos mobilizam o que o autor chama de cenografia. Esta é a construção de uma cena que desloca o quadro cênico para um segundo plano, validando o discurso produzido progressivamente por intermédio da própria enunciação e fornecendo pistas para a sua interpretação e produção de sentidos.

A cenografia se estabelece simultaneamente como fonte e aquilo que o discurso engendra; “ela legitima um enunciado, que por sua vez, deve legitimá-la, estabelecendo que essa cenografia onde nasce a fala é precisamente a cenografia exigida para enunciar como convém” (*Idibidem*, p. 87-8). Para Rocha (1997, p. 92-3), a noção de cenografia vem “ratificar uma certa função dos discursos que, longe de apenas refletirem uma realidade que lhes preexiste, revelam-se efetivamente como produtores de um universo que os legitima”.

### **Enunciação e produção de subjetividade**

De acordo com Cox (1995), apoiada em Deleuze e Guattari, o sujeito da enunciação não passa de um *efeito de sentido* produzido no

## **Anais do V Congresso de Letras da UERJ-São Gonçalo**

regime de signos pós-significante, no qual este sujeito, cativo de uma ordem simbólica, se desdobra sobre o sujeito do enunciado, criando a ilusão de autonomia, de intemporalidade, de universalidade, de eternidade e imutabilidade, como se ele fosse sempre idêntico a si mesmo. Sendo o sujeito uma construção já instalada em nosso universo cultural, temos a crença de que este é evidente, eterno, *já-desde-sempre*, para usar as palavras de Cox (*Ibidem*).

Para Guattari (1990b), os diferentes registros de produção de sentidos que concorrem nas diferentes formas de constituição da subjetividade não possuem relações hierárquicas fixas e pré-estabelecidas, o que afastaria uma concepção de ideologia estabilizada em uma superestrutura. Ele enfatiza o caráter plural e polifônico da subjetividade, ela não obedece a regras de dominação ou causalidades unívocas.

O autor inclui na subjetividade psicológica, além das máquinas sociais, chamados *equipamentos coletivos*, as máquinas tecnológicas de comunicação e de informação. Dessa forma, o autor afirma a heterogeneidade dos componentes (maquímicos) de produção de subjetividade, que atuam nas memórias, na inteligência, na sensibilidade, em seus afetos e em seus fantasmas inconscientes. “*As transformações maquímicas da subjetividade nos obrigam a levar em conta, antes que uma homogeneização universalizante e reducionista da subjetividade, uma heterogênese desta*”. (*Idibidem*, p. 5).

Na questão relativa à produção de subjetividade, Rocha (2006) propõe problematizar o potencial que possui a linguagem em não

## **Anais do V Congresso de Letras da UERJ-São Gonçalo**

somente representar uma dada realidade, mas fundamentalmente produzir uma qualidade de real.

O autor, com base em Naffah Neto (*Apud* ROCHA, *ibidem*), relativiza a distância que separa o sujeito, entendido como o interior, do mundo, entendido como exterior, mostrando que ambos dentro e fora participam da mesma substância, ou seja, são produzidos nas mesmas relações.

(...) o poder de falar do mundo significa que nele encontramos algo que nos afeta; tal encontro corresponde à atividade de interpretação exercida pelo sujeito que vai buscar no mundo ressonâncias suas, uma vez que, como afirma Naffah Neto (1998), é real aquilo que nos toca em nossos interesses. Linguagem-intervenção. (ROCHA, 2006, p. 356)

Na busca da compreensão do lugar que ocupam as práticas de linguagem junto à produção de subjetividade e a articulação entre o sujeito e o mundo, Rocha propõe investigar a dimensão da linguagem que contribui decisivamente para a construção do “real”. Dimensão nomeada por ele de linguagem-intervenção.

Como proposta para recuperar tal dimensão da linguagem nas práticas discursivas cotidianas, o autor aponta o conceito de cenografia, já que, como vimos no item 4 deste trabalho, trata-se de um plano que não remete a uma simples representação de uma dada realidade, mas a uma produção instituída pelo próprio discurso atualizada em cada enunciação.

Para Rocha, “O plano cenográfico parece encontrar-se, pois, diretamente ligado à produção de uma dada ‘condição’ de realidade

## Anais do V Congresso de Letras da UERJ-São Gonçalo

que não mantém necessariamente um vínculo com o empírico.” (*Idibidem*, p. 366).

### Cenografias em jogo

Analisando a estruturas dos editoriais, comentaremos a relação entre o verbal e o não-verbal em alguns dos textos. Balões de histórias em quadrinhos compõem com fotografias de pessoas reais que trabalham com RPG, de atores interpretando personagens em filmes e fãs usando fantasias em eventos, uma cena recorrente que, parece mesclar o “real” e o ficcional. A imagem enquanto “mostra do real”, linguagem-representação, e a história em quadrinhos enquanto produto ficcional atuam de forma integrada na construção de uma nova realidade da qual fazem parte os jogadores de RPG, linguagem-intervenção. Nessa perspectiva reafirma-se o papel de produção de realidades exercido pela linguagem-intervenção (ROCHA, *ibidem*) em uma relação intersemiótica situada em todos os seus planos por uma semântica global (MAINGUENEAU, 2005).

Analisando a imagem I (Anexo), pode-se afirmar que no plano do quadro cênico (gênero e tipo de discurso), temos uma fotografia dos editores e outros funcionários da DB próximos a um cartaz do personagem *Darth Vader* dos filmes *Star War*, possivelmente em algum evento. No plano cenográfico, o personagem citado, retratado como em uma história em quadrinhos, ganha “vida”.

## Anais do V Congresso de Letras da UERJ-São Gonçalo

Os balões da esquerda e da direita indicam a voz do narrador e a do personagem, reespectivamente.

Na imagem II, percebe-se novamente a mescla entre o real e o ficcional. O escritor Flavius, criador da HQ *Rogue Hunters*, torna-se personagem no quadrinho e dialoga com o leitor, como se pode perceber pelo uso da segunda pessoa do discurso: “Morram de inveja! Eu fiz o que todos **vocês** sonham fazer um dia” [grifo meu]. Trazendo o leitor, dessa forma, para a história.

No universo do RPG, as histórias se mesclam. Vemos na imagem III, referências aos filmes *Star War* e a *O Senhor dos Anéis*, construídas com base em uma foto de *cosplay*<sup>1</sup> em eventos.

Na imagem IV, a fotografia retrata um trecho do filme *Harry Potter e a câmara secreta*. O universo do filme é tomado como “realidade”, criando a possibilidade de um correspondente da DB estar em Hogwarts, a escola de bruxaria inventada pela autora da obra.

### Considerações finais

Retomando as análises apresentadas, podemos afirmar que o gênero editorial cumpre uma função bem mais complexa do que a apresentação dos conteúdos da revista. Ele produz uma interlocução

---

<sup>1</sup> Do inglês *costume play*, prática de fantasiar-se como um personagem conhecido de desenhos animados, filmes, histórias em quadrinhos, videogames entre outros. Muitos eventos e convenções de RPG organizam concursos de fantasia, oferecendo prêmios ao *cosplay* melhor caracterizado e que execute o melhor desempenho. Normalmente são os próprios usuários que confeccionam suas fantasias.

## **Anais do V Congresso de Letras da UERJ-São Gonçalo**

entre a voz da revista e o leitor que, passam a fazer parte de uma mesma comunidade discursiva, Compartilhando gostos e práticas. Vêem os mesmos filmes, jogam os mesmos jogos, freqüentam os mesmos ambientes. E no que tange à dita função opinativa e argumentativa do editorial, reafirmamos as palavras de Maingueneau, no que diz:

Coerentemente, o discurso convence porque ia pela nossa cabeça o que já convencia, mais ou menos obscuramente. Reminiscência platônica que permite dizer “é isso mesmo”, o *mesmo* marcando a coincidência com a verdade já lá, da qual o texto seria apenas a explicação ou a repetição. (MAINGUENEAU, 2005, p. 117-8)

O caráter argumentativo do editorial, então, está compartilhar um mesmo perfil com seu co-enunciador. O etos investido pelo discurso da revista define-se pelo tom de brincadeira, característico da adolescência, que através da oralidade mostra a cumplicidade entre os coenunciadores: atualizados com as novidades e o que há de melhor no universo da cultura pop, como RPG, filmes (principalmente os de ficção científica e fantasia medieval), jogos eletrônicos, desenhos animados e quadrinhos, pois fazem parte dele.

## Anais do V Congresso de Letras da UERJ-São Gonçalo

### Referências Bibliográficas

ALMEIDA, F. S. *O que (não) é um RPG: polêmica e produção de sentidos em discursos sobre o role playing game*. Dissertação (Curso de Mestrado em Letras, área de concentração em Linguística – Instituto de Letras) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

ALMEIDA, F. S. de; RODRIGUES I. C. “Enunção e heterogeneidade: o que (não) é um Role Playing Game”. In: SANT’ANNA, V.; DEUDARÁ, B. (Orgs.) *Trajetórias em enunção e discurso: conceitos e práticas*. São Carlos: Claraluz, 2007.

BAKHTIN, M. *A estética da criação verbal*. São Paulo, Martins Fontes, 2000.

BENVENISTE, E. *Problemas de Linguística Geral I*. 3. ed., São Paulo: Pontes, 1991.

\_\_\_\_\_. *Problemas de Linguística Geral II*. 3. ed., São Paulo: Pontes, 1989.

BRANDÃO, H. H. N. *Introdução à análise do discurso*. 2. ed., Ver. Campinas: Unicamp, 2004.

CHARAUDEAU, P.; MAINGUENEAU, D. *Dicionário de Análise do Discurso*. 1. ed., São Paulo: Contexto, 2004.

COX, M. I. P. “Benveniste e a subjetividade: trajeto e nuances”. *Cadernos de subjetividade*. São Paulo [s.n.], v. 3, n. 2, set/fev, 1995.

FLORES, V. N.; TEIXEIRA, M. *Introdução à Linguística da Enunção*. São Paulo: Contexto, 2005.

GUATTARI, F. *As três ecologias*. Campinas: Papirus, 1990a.

\_\_\_\_\_. “Linguagem, consciência e sociedade”. *Revista Saúde e loucura*. São Paulo: Hucitec, n. 2, 1990b. p. 3-17.

MAINGUENEAU, D. *Análise de textos de comunicação*. São Paulo: Cortez, 2002.

\_\_\_\_\_. *Discurso Literário*. São Paulo: Contexto, 2006.

## **Anais do V Congresso de Letras da UERJ-São Gonçalo**

\_\_\_\_\_. *Gênese dos discursos*. Curitiba, PR: Criar, 2005.

\_\_\_\_\_. *Novas tendências em análise do discurso*. Campinas, SP, Pontes, 1997.

ROCHA, D. *Produção de subjetividade: para uma cartografia dos discursos das publicações sobre videogames*. Tese (Curso de Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1997.

\_\_\_\_\_. “A opção por um espaço discursivo de análise: questões metodológicas”. **In:** PAULIUKONIS, M. A. L.; GAVAZZI, S. (Orgs.). *Texto e discurso: mídia, literatura e ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

\_\_\_\_\_. “Representação e intervenção: produção de subjetividade na linguagem”. **In:** Gragoatá. Niterói: EdUFF, v. 17, n. 21, 1996.

PIETROFORTE, A. V. *Análise do texto visual: a construção da imagem*. São Paulo: Contexto, 2007.

ANEXOS

Imagem I



Imagem II



### Imagem III



### Imagem IV

