

Concepção poético-crítica de personagem feminina para *League of Legends*

Naiara de Castro* Laura Nogueira Igor Sanches
 Daniel Reis Bruno Marques Eliane Betocchi Rucciela Frazzatto

Universidade Federal de Juiz de Fora, Departamento de Artes e Design, Brasil

RESUMO

O presente artigo visa apresentar uma proposta de concepção ludopoética de uma personagem feminina para o jogo de MOBA *League of Legends*, partindo da tradução intersemiótica de uma obra lírica da escritora angolana Ana Paula Tavares para a linguagem visual com a intenção de discutir temas importantes para a sociedade como o feminismo, o patriarcado a hipersexualização e o racismo, inserindo-os na comunidade virtual. A LudoPoética é uma atividade projetual de base semiótica peirceana-barthesiana definida segundo o ponto de vista humanístico, com finalidades diversas, porém com uma intenção específica: a de questionar. Este questionamento se apresenta como um desejo de usar o poder de sedução o tradicional valor agregado ao objeto pelo Design que leva ao consumo para persuadir o usuário a pensar de maneira crítica, produzir conhecimento e ganhar experiência, como se fosse um jogo. Como resultado, pretende-se mostrar que é possível conceber personagens através do uso de outras áreas do conhecimento e de outras linguagens para além das artes de modo criar uma personagem rica em conteúdo imagético, teórico, coerente e crítico "in game"

Palavras-chave: Intersemiótica, Game Design, LudoPoética, Criação, *League of Legends*, Multidisciplinaridade

1 INTRODUÇÃO

League of Legends é um jogo online competitivo que mistura a velocidade e a intensidade de um RTS com elementos de RPG. Duas equipes de poderosos campeões, cada um com design e estilo único, lutam em diversos campos de batalha e modos de jogo. Com um elenco de campeões em constante expansão, atualizações frequentes e uma cena competitiva exuberante, *League of Legends* oferece diversão incessante para jogadores de todos os níveis de habilidade [1]

O cenário de jogos eletrônicos vem aumentando consideravelmente nos últimos anos, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), um em cada quatro brasileiros joga algum tipo de game. Hoje essa indústria movimenta mais dinheiro que a bilionária indústria cinematográfica e ainda está em constante expansão, segundo o SEBRAE a previsão é de 86 bilhões em 2016. Desta forma, empresas como a RIOT Games buscam constantemente encontrar um padrão em seus personagens e mecânicas que aumentem as vendas.

Assim, vemos cada vez mais o uso da personagem feminina como forma de arrecadar lucros através de seu exagerado apelo sexual. A princípio, a resposta da comunidade de jogadores seria a de que "personagens sexys [sic] vendem mais" e que este seria o motivo de serem constantemente reproduzidas.



Figura 1: Personagens femininas de *League of Legends*, retirada do site techtudo.com.br.

Esse é um fato alarmante e causa muito desconforto àqueles que buscam alguma representação dentro do cenário, porém, se analisarmos o que acontece dentro do jogo, percebemos que essas personagens realmente vendem mais. A justificativa para isso não está em uma simples escolha baseada em um padrão estético, mas sim emaranhada no imaginário social humano desde as primeiras culturas: o machismo.

“Como se trata de um ambiente predominantemente masculino, o fato de haver jogadoras parece causar espanto e outras reações por parte dos homens. Entre as reações comuns, está a desconfiança de que a pessoa por trás do avatar realmente seja uma mulher. Isso ocorre porque são comuns os casos de “shemales”, homens que se fazem passar por mulheres visando benefícios. Outra reação é a agressão, uma vez que alguns jogadores parecem entender que ali não é um lugar apropriado para mulheres. “Attention whore!” é a frase que muitas jogadoras escutam quando se identificam como mulheres. Há relatos de que as jogadoras são agredidas verbalmente: as ofensas se referem a alegações de que as mulheres não sabem jogar, de que não tem competência e não deveriam estar ali; ofensas de conteúdo sexual também são frequentes. O site Fat, Ugly or Slutt é um site que coleciona ofensas dirigidas às jogadoras” [2].

Atualmente, com a crescente força do feminismo e dos movimentos de empoderamento, vemos algumas propostas de criação de personagens que são menos sexualizadas, então não podemos deixar de creditar a empresa por esse tipo de atitude, pois é uma conquista enorme e que buscamos reforçar e aperfeiçoar através desse artigo. Entretanto, na maioria das vezes, o que resulta dessas criações não atende a alguma normalidade, pois ou não são mulheres e sim animais ou monstros, como a personagem Rek'sai, ou são adolescentes e crianças, como o caso de Taliyah e Annie.

*e-mail: naiaracastrodesign@gmail.com



Figura 2: Rek'Sai, retirada do site: leagueoflegends.com.

A criação de personagens “normais” ainda é muito hostilizada pela comunidade de jogadores e os designers que se propõem a isto, são bombardeados por uma uma grande carga de comentários negativos e as personagens dificilmente se popularizam, como é o caso da personagem Taliyah, que foi extremamente criticada por não atender aos padrões de beleza dos jogadores.



Figura 3: Taliyah, retirada do site leagueoflegends.com.

Um funcionário da própria RIOT, Daniel Klein, contestou as reclamações a respeito da fisionomia de Taliyah:

"O League tem um recorde (menor do que o perfeito) em objetificar personagens mulheres. Não há nada de errado com uma campeã colocar sua sexualidade como principal(...). MF e Ahri? Faz total sentido.

O problema não é haver algumas mulheres objetificadas, mas sim não haver NENHUM OUTRO TIPO (se não uma criança ou yordle). Restringir os tipos de corpo é limitante para nós, como criadores. Nós só podemos fazer um tipo? (...).

Nossas personagens mulheres mais recentes têm sido muito mais interessante. Da aparência monstruosa de Kalista a Rek'sai, um monstro de verdade... Da Illaoi e sua imagem de 'quebrar ossos ensinam melhor do que sermões' ao visual etéreo e animalesco da Ovelha [Kindred].

Essas personagens não fazem seu tipo? OK! Nós já temos 33 mulheres sexualizadas no jogo (eu fui e contei). Estou certo de que faremos outra personagem sexy no futuro. (...)

Taliyah é uma jovem lutando com um poder elemental diferente de qualquer coisa já vista. Ela é uma garota lutando para proteger seus entes queridos de um antigo poder e preocupada de que vá feri-los. Ela é uma garota crescendo em uma época de conflitos centrada em sua terra natal, e sua viagem é um dos domínios sobre seu poder. Quando, no meio disso tudo, ela iria falar: 'e enquanto isso eu vou ser sexy para o meu encontro em Shurima?'.

Veja o quão coesa Taliyah é. Quem ela é, o que ela faz, como ela é ... Tudo isso faz sentido tomado como um todo. Por que ela tem essa aparência? Porque FAZ SENTIDO" [3].

Entretanto, Taliyah é uma adolescente. Mesmo quando a ideia é sair do padrão e usar realmente um corpo feminino, este corpo tem que ser adolescente para justificar a falta de seios exagerados e corpos inalcançáveis. Porque não poderia ser uma mulher com seus 26 anos e normal, com um corpo possível?

Apesar da rígida escolha dos jogadores, a entrada de mulheres na comunidade é cada vez maior e junto com elas vemos um aumento na contestação do exagerado padrão das personagens. Desta forma, a proposta deste artigo é apresentar o método da criação de uma personagem, Siara, conceitualmente inspirada no poema “Abóbora Menina” de Paula Tavares. Uma personagem adulta e que não fosse um objeto de apelo sexual para o outro, mas que soubesse e dominasse sua sexualidade para si mesma.

2 CONCEPT ART E LUDOPÓETICA

Nossa intenção é apresentar uma alternativa na criação de personagens, buscando nessa construção o estímulo da criatividade ao trabalhar a interpretação e ao dar vida ao poema de Paula Tavares

Este processo criativo também trata de uma personagem para um jogo (MMO), no qual os designers têm que dar conta não só das características estéticas e visuais, mas também um conjunto de habilidades coerentes com a mecânica do jogo, ou gameplay.

Entretanto, não abordaremos a fundo um conjunto de habilidades para a personagem, pois o foco principal do artigo é o processo de Tradução Intersemiótica e Ludopóetica que caracterizam, principalmente, o Concept Art de Siara.

Assim como é descrito no artigo “Processos de Concept Art no Game Design: Uma proposta de metodologia de criação de personagens”, desenvolvido pelo grupo de estudos em *League of Legends* da UFJF, a criação de uma personagem deve seguir algumas etapas fundamentais para o bom funcionamento do jogo e coerência com a proposta inicial [4].

“CONCEPT ART é uma modalidade de IMAGEM cuja meta principal é configurar por meio da LINGUAGEM VISUAL os ELEMENTOS NARRATIVOS presentes em diversos tipos de narrativas figuradas (cinema, quadrinhos, livro ilustrado, jogos etc) antes de se finalizar o produto” [5].

Tendo em mente nossa material base para iniciarmos a elaboração da personagem e, em se tratando de uma personagem para um jogo, optamos por uma atividade projetual distinta, a Ludopóetica, orientados pela Professora Eliane Bettocchi, buscando compreender as relações entre referências teóricas e a prática, na tentativa de estabelecer elementos da linguagem visual que interajam com as características externas e internas da personagem.

League of Legends pode ser considerado uma narrativa se entendermos como um “discurso capaz de evocar, através da sucessão temporal e encadeada de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados. [...] Como uma imagem, a narrativa põe diante de nossos olhos, nos apresenta, um mundo”[6]. apresentando os poderes da narrativa apresentados por Barthes na forma de *mathesis* (muitos tipos de conhecimentos que se entrelaçam) e *mimesis* (representação da realidade), permitindo que a narrativa atue como o encontro lúdico de diversos saberes na medida em que este lúdico remete ao jogo do “faz-de-conta”[7], acionando fantasias pré-existentes que geram interesse, identificação e afeto (no sentido geral de resposta emocional, não necessariamente prazerosa), e transformando tais fantasias na Fantasia, segundo J.R.R. Tolkien, a atividade humana de representar, por meio da arte, aquilo que não existe no “mundo primário”, cotidiano,

criando “mundos secundários” tão narrativamente consistentes que se tornam críveis [8].

Também se trata-se de um jogo, se entendermos lúdico com base no conceito de ludus do filósofo holandês Johan Huizinga, de jogos como atividades livres e voluntárias com regras separadas da realidade cotidiana pelo que o autor define como círculo mágico [9]. Frans Mäyrä, citando Morrison, propõe o conceito de dinâmica como “forças ou movimentos que caracterizam um sistema”, para abordar aquilo que define um jogo, a mecânica (gameplay), que chamamos de *dynamis*: aquilo que permanece igual mesmo quando se modifica a superfície, um conjunto mínimo de regras que o/a jogador/a tem que conhecer antes de começar a jogar. Em palavras mais simples, é aquilo que o/a jogador/a faz, independentemente de interface, gráficos ou história [10].

Deste modo, trabalhamos o jogo *League of Legends* como uma ludonarrativa: uma dinâmica em que uma narrativa é construída em situação de jogo; cujas regras proporcionam contar ou construir uma narrativa; que é construída ou contada usando as regras de um jogo. Ludonarrativas se apoiam nos poderes para narrativas, apontados por Roland Barthes, de *Mathesis*, vários saberes se entrelaçando, e *Mimesis*, representação criativa que vai além da mera reprodução do real, assumindo um compromisso poético, agregando-se esses poderes a *Dynamis*, a dinâmica lúdica da história dada pelas decisões dos leitores sobre as ações das personagens em situações-chave do enredo, transformando-os em co-autores.

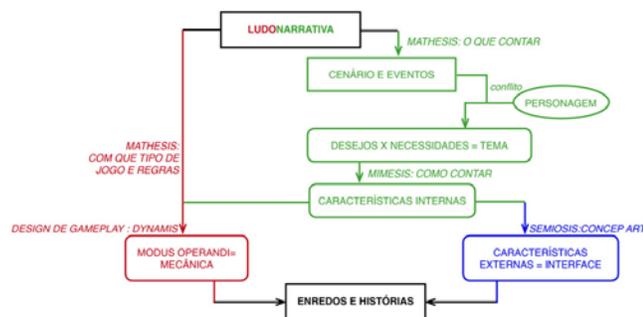


Figura 4: nosso esquema conceitual de ludonarrativa feito pela professorar Eliane Bettocchi.

Com base no esquema conceitual da figura 4, observamos que a concepção visual de uma personagem para uma ludonarrativa precisa levar em consideração tanto os aspectos lúdicos quanto os aspectos narrativos. É isso que chamamos de *semiosis*, processo no qual procuramos dar significado em níveis comunicacional e interpretativo a uma série de imagens que usamos como referência para representar nossa personagem, estabelecendo as relações e os objetivos que elas teriam ao nos influenciar na criação. Tais imagens darão forma e trarão primordialmente uma mensagem decodificada ao observador, que ao compreender a função e a forma da imagem será capaz de abstrair o conceito base que permeará todo o alicerce do processo, permitindo-se fazer interpretações e ressignificações. Essa *semiosis* será norteadada pela LudoPoética.

O ponto de partida da LudoPoética é a definição de Design segundo o enfoque humanístico, uma atividade de projeção de expressões estéticas e funcionais para finalidades diversas, enfatizando as etapas de conceituação e as relações de significação da linguagem visual. Para Gustavo Bomfim, o Design como atividade de configuração de objetos e de sistemas de informação materializa também os ideais e incoerências da

sociedade tanto quanto anuncia novas possibilidades; e como práxis, participa da criação cultural, confirmando ou questionando a cultura: “[...] O Design tem assim natureza essencialmente especular, quer como anúncio, quer como denúncia” [11].

O foco deste método projetual foco recai sobre a capacidade de denúncia do Design, que se aproxima do que se entende pelo dito “fazer poético”. Atualmente, a poiesis, não é só um “fazer”; é, antes, uma “intenção”, daí seu uso para as formas de expressão artísticas contemporâneas: a intenção de oferecer novas possibilidades de construção de significados pelos sujeitos fruidores, levando a uma refiguração destes sujeitos e de seus contextos. Portanto, as imagens resultantes desta atividade projetual devem abrir espaço para a natureza especular do Design como denúncia, atuando como imagens-link.

O link (elo, em português) é o signo de pontuação mais característico do hipertexto, o ponto de intersecção entre os “nós” textuais, a janela de acesso entre as diferentes camadas textuais e visuais. O propósito de uma imagem-link é abrir as possibilidades para a construção de significados pelo receptor. Para que isso seja possível, temos que entender uma imagem como objeto estético.

Roman Ingarden apresenta na fenomenologia estética o conceito de objeto estético como distinto do objeto físico, mesmo podendo ser gerado a partir dele. O objeto físico em uma pintura são tela, pigmentos e pinceladas; em uma música, as vibrações sonoras produzidas por um dado instrumento; em um livro, papel e tinta; em um site, a emissão luminosa do monitor e os efeitos alcançados ao clique e assim por diante [12].

O objeto estético se forma na pessoa, no modo como o receptor entra em contato com a obra ou mídia, primeiramente pelos seus sentidos, depois pelo seu intelecto. É assim que ocorre a experiência estética. Se não houver essa experiência, a obra não passa de um objeto físico para a pessoa, nada lhe dizendo simbolicamente. Ou seja, as linguagens não são fruídas.

Desse modo, podemos dizer que a LudoPoética é uma atividade projetual de base semiótica peirceana-barthesiana definida segundo o ponto de vista humanístico, com finalidades diversas, porém com uma intenção específica: a de questionar. Este questionamento se apresenta como um desejo de usar o “poder de sedução” – o tradicional valor agregado ao objeto pelo Design que leva ao consumo – para persuadir o usuário a pensar de maneira crítica, produzir conhecimento e ganhar experiência, como se fosse um jogo.

Para garantir a perspectiva de abertura poética no processo de criação de imagens, a LudoPoética lança mão do processo mimético de Paul Ricoeur que na Mimese 1 (M1) temos a prefiguração dos elementos, na Mimese 2 (M2) a configuração das relações entre esses elementos e na Mimese 3 (M3) uma fruição da imagem ou objeto que leva à refiguração do sujeito [13].

Neste processo mimético, estabelecemos relações semânticas de significância entre palavras chaves que descrevem um contexto representativo e essas imagens, escolhendo palavras com o potencial descritivo do poema e das demais demandas que trarão sentido e poética à arte final da personagem.

3 PREFIGURAÇÃO (M1): DESCONSTRUÇÃO VERBAL

A prefiguração mimética é o momento de escolhas conceituais, levantamento de referências e delimitação temática.

Siara será inspirada no poema *Abóbora Menina* de Paula Tavares e a escolha deste poema não foi arbitrária. Primeiramente, o fato de se tratar de uma escritora angolana nos garante indícios uma boa base para uma personagem negra de traços africanos (o que não existe no jogo). Além disso, também vemos neste poema o tipo de discurso de uma mulher que não se deixa ser submissa pelo o patriarcado.

Paula nasceu em 30 de outubro de 1952, é uma historiadora e poetisa angolana, famosa por seus poemas que abordam o corpo feminino. Em seu livro “Ritos de passagem”, a escritora apresenta poemas que falam sobre a tradição angolana e sobre o erotismo da mulher.

Em seus poemas eróticos, a escritora apresenta a figura de uma mulher que conhece seus poderes sexuais e compreende a importância de seu sexo para a manutenção da vida da comunidade. Desta forma, a poeta faz um comparativo entre a mulher e as frutas tropicais, mas não da forma como vemos na mídia nacional, como se fosse algo a “ser comido”, e sim como uma fruta que sabe do seu sabor, que escolhe quem vai saboreá-la e que tem o poder da semente que dá vida a novos frutos.

“Na poesia de Paula Tavares há uma patente referência a uma íntima relação com o corpo feminino. Ritos de Passagem, sua obra inaugural, reúne vinte e quatro poemas escritos no período de 1983 a 1985, momento de turbulência política no contexto angolano da época.

O livro, entretanto, representou um grito poético feminino de liberdade de expressão das forças eróticas. Para Mafra, a obra de Paula Tavares Ainda guarda a utopia das transformações sociais que as lutas pela Independência provocaram nas mentalidades do país, as descobertas do Amor e do prazer da mulher que queria sentir os cheiros e sabores do sexo e dos frutos da terra, a rebeldia feminina de transgredir as tradições e a linguagem”.[14]

A Abóbora Menina

Tão gentil de distante, tão macia aos olhos
vacuda, gordinha, de segredos bem escondidos
estende-se à distância procurando ser terra quem sabe possa
acontecer o milagre: folhinhas verdes
flor amarela ventre redondo depois é só esperar
nela desaguam todos os rapazes.[15]

O primeiro passo da LudoPoética é identificar palavras-chave que na linguagem original que possam ser traduzidas para a outra linguagem, no caso, a visual. Assim, temos na M1 a escolha dos temas e das suas respectivas traduções para elementos da sintaxe visual e do gameplay, lançando mão da Tradução Intersemiótica, segundo Julio Plaza.[16]

A abóbora menina é o retrato de uma mulher fértil, poderosa e dona de sua sensualidade. A personagem Siara será um retrato visual deste poema. Para chegar a este resultado, desmembraremos o poema em estrofes, relacionando-os às características que estarão na personagem, assim teremos um briefing, que é o primeiro passo para a criação de uma personagem:

“Tão gentil de distante, tão macia aos olhos”. Nessa estrofe temos uma imagem da fruta macia e quieta, uma figura da mulher tranquila e segura, silenciosa e sedutora. Siara, nossa personagem, incorporará esse trecho em seu ar misterioso e olhar marcante: tradução intersemiótica por semelhança de estrutura, seja com elementos diferentes configurados em sistema similar.

“vacuda, gordinha”. Siara seria a primeira personagem rechonchuda do jogo. Seu corpo gordo e iluminado será sensual e diferente, de forma a quebrar com o apelo até então visto: semelhança de estrutura, seja com elementos diferentes configurados em sistema similar.

“de segredos bem escondidos”. A personagem será mística, conhecedora das artes das trevas e da luz, e, principalmente, da arte da sedução: tradução intersemiótica por transcodificação, utilizando os mesmos códigos simbólicos da referência (magia, segredos místicos para elementos de gameplay relativos à regras de magia).

“Estende-se à distância”. Em *League of Legends* existem dois tipos de personagens: *ranged* e *melee*, o primeiro grupo ataca de longe e o segundo de perto. Siara será uma campeã *ranged*, e se manterá a distância durante seu ataque, preservando seu ar misterioso: tradução intersemiótica por transcodificação, utilizando os mesmos códigos simbólicos da referência (relação interpessoal para elementos de gameplay relativos ao modo de ação).

“Procurando ser terra”. Essa estrofe fala sobre a fertilidade, desta forma, relacionamos este fato às divindades Ia Mi Oxorongá. Elas são matriarcas temidas e adoradas por culturas africanas: tradução intersemiótica por transposição de referências individuais, incorporando ao novo sistema partes da referência que se mantem idênticas e plenamente reconhecíveis.

“Quando se pronuncia o nome de Yíá Mi Oxorongá, quem estiver sentado deve-se levantar, quem estiver de pé fará uma reverência, pois se trata de temível Orixá, a quem se deve apreço e acatamento.

Iyá Mi Osorongá (Ìyá Mi Osorongà) é a síntese do poder feminino, claramente manifesto na possibilidade de gerar filhos e, numa noção mais ampla, de povoar o mundo. (...)

Poder procriador, tornaram-se conhecidas como as senhoras dos pássaros e sua fama de grandes feiticeiras as associou à escuridão da noite; por isso também são chamadas de Eleyé e as corujas são seus maiores símbolos” [17]

“quem sabe possa acontecer o milagre”. O milagre da geração foi interpretado como alguém que gera vida. Siara poderá dominar as artes das trevas e da luz, dando ou tirando vida, dependendo da situação e vontade do jogador: tradução intersemiótica por transcodificação, utilizando os mesmos códigos simbólicos da referência (magia, segredos místicos para elementos de gameplay relativos à regras de magia).

“Depois é só esperar nela desaguam todos os rapazes” ciente de seus poderes de atração, Siara poderá ter a habilidade que até então foi vista apenas em dois personagens do jogo: Ahri e Rakan, o charme. A habilidade consiste em puxar o personagem para si com o poder de sua sedução, atraindo assim seus adversários para a morte: tradução intersemiótica por transcodificação, utilizando os mesmos códigos simbólicos da referência (relação interpessoal para elementos de gameplay relativos ao modo de ação).

“Ventre redondo” é encontrado tanto na descrição da Abóbora Menina no texto de Paula Tavares como para se referir à Ia Mi:

“As mães são compreendidas como a origem da humanidade e seu grande poder reside na decisão que tomar sobre a vida de seus filhos. É a mãe que decide se o filho deve ou não nascer e, quando ele nascer, ainda decide se ele deve viver. A mulher, especialmente nas sociedades antigas, tinha inúmeros recursos para interromper uma gravidez. E, até os primeiros anos de vida, uma criança depende totalmente de sua mãe; se faltarem seus cuidados a criança não vingará. Em síntese, todo ser humano deve a vida a uma mulher. Se todas as mulheres juntas decidissem não mais engravidar, a humanidade estaria fadada a desaparecer. Esse é o poder de Iyá Mi: mostrar que todas as mulheres juntas decidem sobre o destino dos homens”[18]: tradução intersemiótica por semelhança de estrutura, seja com elementos diferentes configurados em sistema similar.

4 CONFIGURAÇÃO (M2): CONSTRUÇÃO VISUAL

Na etapa de configuração mimética, partimos para o processo de tradução intersemiótica propriamente dito.

Para iniciar a tradução intersemiótica por semelhança fizemos uma busca de imagens pela palavra abóbora no site de pesquisa. As entradas mais numerosas foram abóboras de Halloween. Uma vez que Siara é uma ocultista, achamos interessante incorporar o dia das bruxas como parte de seu visual, o que gerou uma segunda pesquisa de imagens, sobre a data comemorativa. Notamos

predominância das cores laranja, verde, preto e roxo. Procuramos então estas cores em personagens que tivessem alguma ligação com a África, e encontramos o vilão da animação da Disney *A Princesa e o Sapo*, Doutor Facilier. Esta personagem pratica Voodoo Louisiano, feitiçaria de origem africana.

Após esta personagem, outros vilões da Disney foram acrescentados no nosso quadro imagético reforçando ainda mais que estas cores tinham relação com nossa personagem. Malévola, Rainha Má e Úrsula, principalmente, tinham a essência da mulher temida e forte que procurávamos. Desta forma, foi decidida a paleta de cor de Siara.

Partindo ainda da imagem da abóbora, buscamos um formato corporal que fosse semelhante e que expressasse uma mulher poderosa, dona da própria sexualidade, mas de forma que não se enquadre em padrões comuns da sociedade ou da grande maioria de personagens vistas em *League of Legends*. Deste modo, visualizamos uma mulher, gorda e negra, que utiliza de magias e artes ocultas como forma principal de combate.

“Tão gentil de distante”, uma matriarca, que apesar de sua força, é doce e gentil. “Macia aos olhos”, mulher gorda de pele negra e lisa, como nativas da tribo Himba na Angola. Estas mulheres utilizam uma pasta chamada otjize, que as protege do sol e de parasitas.

As Himba também foram escolhidas como referência transposta ao figurino da personagem, que exibe muita pele, e inúmeros adereços na cintura e pescoço. Em seus quadris, amarram retalhos de couro, deixando suas pernas à mostra. Os retalhos são mais longos atrás como em saias *mullets*.

Como referência das Lá Mi Oxorongá, “segredos escondidos”, transposta ao figurino, usamos um adereço específico usado pelas Iabás (orixás femininos), o Adê. um grande capacete que cobre a cabeça deixando cair sobre os olhos uma cascata de contas. Como estampa e padronagem no figurino e nos acessórios, usamos o animal símbolo das referidas divindades, o pássaro.

A pesquisa sobre Lá Mi nos permitiu relacionar a personalidade de Siara à Lilith, que na mitologia judaico-cristã é a primeira mulher de Adão, criada do barro como ele. Por ser obediente somente a si e recusar-se a se submeter ao homem, não foi aceita a seu lado no Paraíso e condenada ao Inferno, na forma de uma serpente, frequentemente associada à serpente da tentação.

Fizemos uma transcodificação deste mito utilizando não a condenação, mas sim a dominação da serpente como símbolo fálico: a serpente estará sempre por perto de Siara, para que ela a possa usar da forma que bem entender. Siara será um pássaro de rapina que se alimenta de seres como as serpentes, uma mulher que se deleita de seres como os homens.

5 REFIGURAÇÃO (M3): PROCESSOS DE RESSIGNIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM

O processo ludopoético relatado neste artigo vem acontecendo em grupos de estudos e disciplinas do Bacharelado Interdisciplinar em Artes e Design da UFJF. Deste modo, a refiguração mimética dos sujeitos criadores e fruidores implica processo de aprendizagem, mobilização e construção de competências.

Como vimos, ludonarrativas são, além de de jogos, formas de narrar. Entretanto, devido às suas características interativas, diferem do conceito tradicional de narrativa por se tratarem de uma plataforma operacional não só para contar uma mesma história de diferentes maneiras SOBRE um cenário e/ou tema narrativos, mas para contar diferentes histórias A PARTIR de um cenário e/ou tema narrativos, que pressupõe não uma história, mas várias histórias diferentes, engendrando não uma produção SOBRE O QUE foi narrado, mas múltiplas produções A PARTIR DO QUE foi narrado.

A produção dos participantes se inicia na dinâmica lúdica, onde se busca trabalhar com seus interesses e fantasias pré-existent

para que venham a se constituir em produções próprias. Neste caso, as fantasias pré-existent disparadoras do processo foram relativas às personagens de *League of Legends*, jogo fruído pelos/as discentes participantes da pesquisa. Aproveitamos a potência de uma ludonarrativa para construção de conhecimentos e competências, aqui entendidas como operações mentais que articulam e mobilizam as habilidades e os conhecimentos, de acordo com o comportamento e a atitude do sujeito em uma dada situação.¹ Ao estimular o questionamento, o método mobiliza a articulação de conhecimentos e competências pré-existent pelos participantes para a produção, favorecendo a construção de novos conhecimentos e competências e o comprometimento de todos com o projeto, em um círculo virtuoso [19].

Este processo visa estimular uma postura autônoma e crítica dos participantes, respeitando seus desejos e mobilizando-os para atitudes de transformação de suas realidades pessoal e social, criando as condições para a construção de conhecimentos e não sua simples transferência [20].

Roland Barthes destaca o potencial na educação dos poderes de *mathesis* (vários saberes se entrelaçando) e *mimesis* (representação do real) das narrativas. As narrativas permitem o encontro lúdico de diversos saberes em sua fruição, facilitando a concretização de um trabalho multidisciplinar ou interdisciplinar.

Para a *dynamis*, lançamos mão da constatação de Tania Ramos Fortuna de que “[...] o jogo dá acesso ao simbólico no duplo sentido de introduzir o sujeito no mundo simbólico dos símbolos conscientes e compartilhados, equipando-o para que nele seja capaz de mover-se com desenvoltura, e de introduzir o próprio repertório de simbolismos do sujeito (simbolismos inconscientes, provenientes de seu mundo imaginário) no mundo real. Em uma realidade social que não é apenas moldura da experiência, mas uma das fontes de sentido e direção dessa experiência, o jogo habilita à recriação da realidade através de sistemas simbólicos. Uma vez recriada, é com essa realidade que o sujeito interage e é nela que ele se desenvolve, tornando-se quem ele é” [21].

Em se tratando de aprendizagem projetual, seguimos também o exemplo dos Projetos de Trabalho, de Fernando Hernández, que se refere a “projeto” no mesmo sentido que arquitetos, designers e artistas compreendem o “procedimento de trabalho que diz respeito ao processo de dar forma a uma idéia que está no horizonte, mas que admite modificações, está em diálogo permanente com o contexto, com as circunstâncias e com os indivíduos que, de uma maneira ou outra, vão contribuir para esse processo” [22].

Quando pensamos em educação, pensamos em desenvolvimento de autonomia e senso crítico, onde o/a aprendiz é estimulado a sair do papel de receptor passivo de conhecimentos “encaixotados” para o papel ativo de construtor/a de seus próprios significados, protagonizando sua história de maneira holística, integrada e potencialmente poética. Esse potencial poético é a “cereja do bolo” do que entendo como aplicação didática. O ato de projetar implica um aspecto multidisciplinar, referente à multiplicidade de disciplinas com seus conteúdos, conhecimentos e habilidades e um aspecto interdisciplinar, referente ao uso de métodos de diferentes disciplinas para a mobilização de competências [23]. A demanda Multi e Interdisciplinar das produções A PARTIR DO conteúdo requer mais esforço do usuário, promovendo a Transdisciplinaridade, não significando somente que as disciplinas cooperam entre si por um projeto de conhecimento em comum, “Mas, significa também que há um modo de pensar organizador que pode atravessar as disciplinas e que pode dar uma espécie de unidade. [...] A transversalidade ou transdisciplinaridade é qualquer coisa que é mais profundamente integradora. Agora, para que haja transversalidade é necessário um pensamento organizador. É o que chamo de pensamento complexo” [24].

6 CONCLUSÃO

Para Roland Barthes toda linguagem é um sistema de classificações, e toda classificação é opressiva, ressaltando a responsabilidade da forma – que vira fôrma – com que se constrói a mensagem [25][26][27], em acordo com a máxima de Marshall McLuhan “o meio é a mensagem”. Mas se pode – e se deve – trapacear a opressão da linguagem no uso de seus códigos formais, sejam quais forem seus elementos sintáticos – letras, números, linhas e cores, movimentos, notas musicais – e aí reside a poética: o jogo com os signos e a denúncia da falsa naturalidade dos mitos e estereótipos, para escorregar de discursos engessados pelo poder para uma criação mais livre e autônoma.

Por este motivo, procuramos evitar ao máximo configurações previsíveis – estereótipos, redundâncias – que possam incorrer em “anestesia” (a-aesthesia, ausência de sensação), o que levaria a uma perda de potencial poético e, conseqüentemente, de potencial refigurados dos sujeitos tanto criadores quanto fruidores.

O processo de construção de Siara trouxe a todos os envolvidos uma nova percepção do fazer artístico. Vivemos em condições de opressão constante e por conta disso, a representação é cada vez mais colocada em lugar de discussão e nós como futuros profissionais devemos buscar ferramentas para representar a todos, principalmente nos games, uma comunidade que cada dia mais se diversifica e aumenta.

A LudoPoética promove a ideia que não precisamos focar apenas em uma área para a construção de um projeto. Ele pode ser mais rico e interessante se nos dispormos a olhar para os lados. Como alunos do Bacharelado Interdisciplinar em Artes e Design, é nossa função levar para o mundo os benefícios de ser múltiplo.

Siara é a uma demonstração de que é possível construir uma personagem complexa, com um conteúdo fantástico e representativo, sem deixar de ser interessante para a comunidade.

Finalizada a análise da personagem, o grupo buscará construí-la ao longo do ano letivo, com um conjunto de habilidades, uma história completa e uma concepção visual que atenda a todas as definições exploradas nesse artigo.

REFERÊNCIAS

- [1] “O que é League of Legends” <https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-lol/>, website oficial do jogo “League of Legends”. Não há autor/a identificado/a.
- [2] I. Fortim. (2012, 07). Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs . SBgames.
- [3] D. “ZenonTheStoic” Klein. website ESPN, link: http://espn.uol.com.br/noticia/597021_league-of-legends-jogadores-reclamam-sobre-taliyah-ser-feia-e-nada-sexy-designer-responde
- [4] I. Marini et al. Processos de Concept Art no Game Design: Uma proposta de metodologia de criação de personagens. Anais do XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames. São Paulo: USP, 2016.
- [5] E. Bettocchi. IMAGEM & NARRATIVA. Em: <<http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/aula/conceptart/definiacao.htm>>. Acesso em: 17 julho 2017.
- [6] M. Sodr . Best-Seller: a Literatura de Mercado. S rie Princ pios. S o Paulo, Editora  tica: 1988.
- [7] R. Barthes. S/Z. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992. [1970].
- [8] J.R.R.Tolkien, The Tolkien Reader. New York: Ballantine Books, 1966.
- [9] J. Huizinga. Homo Ludens. Tradu o Jo o Paulo Monteiro. S o Paulo: Perspectiva, 2001.
- [10] F. M yr . An Introduction to Game Studies. London: SAGE Publications Ltd, 2008
- [11] G. Bomfim. Coordenadas cronol gicas e cosmol gicas como espa o de transforma es formais. In: R. Maria de Souza Couto & A. O. Jefferson. (org). Formas do Design – por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB & PUC-Rio, 1999, p.150-151.
- [12] In: S. Chatman. Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca and London: Cornell University Press, 1980.
- [13] P. Ricoeur. Temps et R cit, Tome I. Paris: Editions du Seuil, 1983.
- [14] B. Siqueira Mafra. A Voz de um corpo de mulher: O erotismo em Paula Tavares. 2009. 15 f. Curso de Letras, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2009.
- [15] A. Paula Tavares. Do livro: "Ritos de Passagem", Cadernos Lavra e Oficina. 1985.
- [16] J. Plaza. Tradu o Intersemi tica. S o Paulo: Ed. Perspectiva, 1987.
- [17] C. Pai Cido de Osun Eyin. Candombl  – A panela do segredo. *Apud* Taba de Oxossi, link: <http://tabadoxossi.tripod.com/id40.html>
- [18] P. Perrenoud. Construir as compet ncias desde a escola. Tradu o: Bruno Charles Magne. Porto Alegre: Artes M dicas Sul, 1999.
- [19] C. Moreira de Castro Neves. Pedagogia da Autoria. In: Boletim T cnico do Senac. Rio de Janeiro:  rg o Oficial do Senac/ Departamento Nacional. V.31, n.3, set/dez. 2005, pp. 19-27.
- [20] P. Freire. Pedagogia da Autonomia: saberes necess rios   pr tica educativa. S o Paulo: Paz e Terra, 1996.
- [21] T. Ramos Fortuna. Brincar   Aprender. In: *Jogos no Ensino de Hist ria*. Porto Alegre: UFRGS, 2013, pp. 63-98.
- [22] F. Hern ndez. Transgress o e mudan a na educa o: os projetos de trabalho. Trad. Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- [23] B. Nocescu et all. Educa o e Transdisciplinaridade. Tradu o Judite Vero, Maria F. de Mello e Am rico Sommemman. Bras lia: UNESCO, 2001.
- [24] E. Morin. In: Cole o Grandes Educadores. Apresenta o Edgard de Assis Carvalho e participa o especial de Edgar Morin. S o Paulo: Paulus, ATTA M dia e Educa o, 2006.
- [25] R. Barthes. Aula. Tradu o e Posf cio: Leyla Perrone-Mois s. S o Paulo: Editora Cultrix, 1977.
- [26] R. Barthes. Mitologias. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, (1957) 1999, 10a. ed.
- [27] R. Barthes. Prazer do texto. S o Paulo: Perspectiva, 2002, 3a. ed.