



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS – PORTUGUÊS**

ANDERSON LUAN DIAS GONÇALVES

**O CORPO TRANSFORMADO EM *LEAGUE OF LEGENDS*: SENSUALIDADE E
MONSTRUOSIDADE**

**CAMPINA GRANDE – PB
2023**

ANDERSON LUAN DIAS GONÇALVES

**O CORPO TRANSFORMADO EM *LEAGUE OF LEGENDS*: SENSUALIDADE E
MONSTRUOSIDADE**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso de Graduação em Letras Português da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Letras.

Área de concentração: Literatura.

Orientador: Prof. Doutor Antônio de Pádua Dias da Silva.

**CAMPINA GRANDE – PB
2023**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

G635c Gonçalves, Anderson Luan Dias.
O corpo transformado em *League of legends* [manuscrito] :
sensualidade e monstrosidade / Anderson Luan Dias
Goncalves. - 2023.
20 p. : il. colorido.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras
Português) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Educação, 2023.
"Orientação : Prof. Dr. Antônio de Pádua Dias da Silva,
Coordenação do Curso de Letras Português - CEDUC. "

1. Análise literária . 2. League of legends. 3. LGBTI+. 4.
Personagens. I. Título

21. ed. CDD 801.95

ANDERSON LUAN DIAS GONÇALVES

O CORPO TRANSFORMADO EM *LEAGUE OF LEGENDS*: SENSUALIDADE E
MONSTRUOSIDADE

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado à Coordenação do Curso de
Graduação em Letras Português da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
Licenciado em Letras.

Área de concentração: Literatura.

Aprovado em: 26/06/2023.

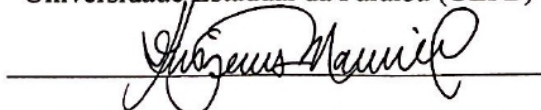
BANCA EXAMINADORA



Prof.(a) Dr. Antônio de Pádua Dias da Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof(a). Dr. Anacã Rupert Moreira Cruz e Costa Agra
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof.(a) Dr. Diógenes Vieira Maciel
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Momento VIII

O corpo existe e pode ser pego.

É suficientemente opaco para que se possa vê-lo.

Se ficar olhando anos você pode ver crescer o cabelo.

O corpo existe porque foi feito.

Por isso tem um buraco no meio.

O corpo existe, dado que exala cheiro.

E em cada extremidade existe um dedo.

O corpo se cortado espirra um líquido vermelho.

O corpo tem alguém como recheio.

(Arnaldo Antunes)

SUMÁRIO

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	6
2. O CORPO COMO INSTRUMENTO DE PODER E PRODUTO CULTURAL.....	8
3. O SER FICCIONAL E O CORPO DE LINGUAGEM.....	9
4. TRANSFORMAÇÃO, MONSTRUOSIDADE E <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>.....	10
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	18
REFERÊNCIAS.....	19

O CORPO TRANSFORMADO EM *LEAGUE OF LEGENDS*: SENSUALIDADE E MONSTRUOSIDADE

Anderson Luan Dias Gonçalves¹

RESUMO

As narrativas de contos baseadas em jogos *online* acompanharam o crescimento da inclusão de uma comunidade mais diversa nos veículos de cultura. Atualmente em *League of Legends* há uma multiplicidade de gêneros e sexualidades representados em suas histórias. Diante disso, esta pesquisa se concentra nas práticas e composições corporais na literatura, em especial para responder à questão: como os corpos LGBTI+ são retratados em *League of Legends*? Defende-se que as personagens são caracterizadas tanto de maneira monstruosa em razão de suas capacidades de transformação, quanto de maneira sensual em virtude da configuração das partes humanas de seus corpos. À vista disso, o objetivo foi examinar os corpos de personagens transformados presentes em três contos e três biografias do jogo com a intenção de apresentar seus atributos, comportamentos e individualidades. Para isso, analisou-se os campeões Varus de *Raça Sombria* (MCNEILL, 2017), Neeko de *O Monstro do Posto Avançado de Kalduga* (DUNN, 2018) e Evelynn de *A Margarida Mais Alta* (RIOT GAMES, 2017). Trabalhou-se com os conceitos de corpo à luz de Foucault (1976); Judith Butler (1993) e Elizabeth Grosz (2000); de personagem com os estudos de Beth Brait (1993); Antonio Candido (2009) e Regina Dalcastagnè (2005); e monstruosidade segundo Célia Magalhães (2001) e Fernando Silva (2007).

Palavras-chave: Análise literária; *League of legends*; LGBTI+; Personagens.

THE BODY TRANSFORMED IN LEAGUE OF LEGENDS: SENSUALITY AND MONSTRUOSITY

ABSTRACT

The narratives of short stories based on online games have accompanied the growth of a more diverse community's inclusion in cultural media. Currently, in *League of Legends*, there is a multiplicity of genders and sexualities represented in its stories. That said, this research focuses on body practices and compositions in literature, specifically aiming to answer the question: how are LGBTI+ bodies portrayed in *League of Legends*? It is argued that the characters are characterized both in a monstrous manner due to their transformative abilities and in a sensual manner due to the configuration of the human parts of their bodies. In view of this, the objective was to examine the bodies of transformed characters present in three short stories and three biographies of the game, in order to present their attributes, behaviors, and individualities. To achieve this, the champion Varus from *Darkin Kin* (MCNEILL, 2017), Neeko from *The Monster of Kalduga Outpost* (DUNN, 2018), and Evelynn from *The Tallest Daisy* (RIOT GAMES, 2017) were analyzed. The research employed the concepts of the body as discussed by Foucault (1976), Judith Butler (1993), and Elizabeth Grosz (2000); the notion of character as studied by Beth Brait (1993), Antonio Candido (2009), and Regina

¹ Graduando no Curso de Licenciatura em Letras Português, pela Universidade Estadual da Paraíba – Campus I.
E-mail: anderson.goncalves@aluno.uepb.edu.br

Dalcastagnè (2005); and the concept of monstrosity according to Célia Magalhães (2001) and Fernando Silva (2007).

Keywords: Literary analysis; League of legends; LGBTI+; Characters

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O corpo e a personagem são elementos literários indissociáveis. Até mesmo quando o corpo não aparece na obra através do narrador ou das outras figuras da narrativa, é ele o responsável pelo arranjo estético, psicológico e social do sujeito ficcional. Nesse sentido, investigar essas duas categorias implica, por conseguinte, analisar suas performatividades, relações de poder, semiologias e correspondência com a realidade humana. Segundo Oswald Ducrot e Tzvetan Todorov (1972, p. 286), apesar da personagem não existir fora das palavras no texto, não se deve rejeitar sua conexão com os indivíduos concretos, pois “as personagens representam pessoas, segundo modalidades próprias da ficção.”

A concepção de que as personagens reproduzem uma mímica do comportamento dos sujeitos no mundo real foi difundida inicialmente pelo pensamento aristotélico na definição de *mimesis*, termo cunhado pelo filósofo em *Poética*. Desde então, a dualidade pessoa/personagem foi ampliada e colocada em uma posição de destaque nas teorias da narrativa. Contudo, paralelo às discussões sobre essa relação, tem-se os estudos sobre o corpo e seu papel de manutenção e subversão da engrenagem cultural no ocidente. Um dos pioneiros a trabalhar a conceituação de corpo como manifestação de gênero e composição da personagem foi Michel Foucault, a partir da década de 1970.

Da *História da Sexualidade* em diante, muitos intelectuais investigaram esse vínculo corpo/personagem e atestaram que por meio dele é que os autores conseguem abordar questões socioculturais na literatura, como bem defende Carlos Fernandes (2016, p. 85), ao afirmar “que o texto não é o mero reflexo, mas um meio dinâmico cuja dependência e fidelidade com a realidade não acontece de forma direta.” Dessa forma, corpos LGBTI+² não somente começaram a aparecer com mais frequência nas obras dos séculos XX e XXI, como também na crítica e análise literária, funcionando como epicentro das discussões de representatividade, verossimilhança e relações de gênero.

Nas plataformas de jogos digitais essa tendência em trazer maior visibilidade para esses corpos marginalizados não foi diferente. Direcionado para o público jovem, *League of Legends*³ consegue por meio dos contos⁴ ambientados no universo do jogo possibilitar uma experiência mais imersiva para aqueles jogadores que desejam conhecer mais sobre as histórias dos campeões⁵. Suas personagens são singulares e possuem uma diversidade sexual e de gênero emergente e significativa na história do jogo. O que surte efeito de mobilização da massa leitora contemporânea em perceber, na linguagem verbal e não-verbal desse produto de cultura, qual o padrão de corpo LGBTI+ que está sendo instaurado.

²Apesar da diversidade de siglas para se referir à comunidade não heterossexual e cisnormativa haver aumentado ao longo dos anos, não há respaldo científico para a ampliação da sigla, uma vez que LGBTI+ já contempla lésbicas, gays, bissexuais, travestis, transexuais, intersexuais e demais identidades e expressões de gênero. Como consta no Manual de Comunicação LGBTI+ (2018).

³ *League of Legends* é um jogo online no estilo multijogador que possui servidores no Brasil desde julho de 2012.

⁴ Os contos baseados na história do jogo podem ser encontrados exclusivamente no site oficial da Riot Games Brasil com acesso gratuito.

⁵ “Campeão” é a forma como as personagens são referidas em *League of Legends*, no qual se escolhe o campeão que o usuário deseja controlar.

A canção de Antunes (2000), *Momento VIII*, da epígrafe destaca duas propriedades desse corpo-linguagem: objeto físico e embalagem da subjetividade humana. E é sobre o “recheio” linguístico do corpo LGBTI+ na literatura que este trabalho se debruçará no movimento de busca para responder a seguinte questão problema: Como os corpos LGBTI+ são retratados em *League of Legends*? Como um caminho de explicação para essa pergunta, levantou-se a hipótese de que essas personagens são concebidas somente a partir do processo de transformação e modificação corporal. Além disso, a mensagem de inclusão, em apresentar seres plurais dentro da plataforma, é passada de maneira idealizada para o público.

A tese defendida é de que a caracterização das personagens LGBTI+ em *League of Legends* inclina-se para uma descrição monstruosa e sensual alicerçada nas transformações corporais, sexuais e psicológicas dos seres ficcionais. Embora o efeito narrativo de reduzi-las a vilãs *sexys* dentro da convenção interna das obras funcione de modo geral, o salto positivo em agregar profundidade com essas incorporações corrobora, por outro lado, na construção de personagens subversivas e resilientes.

Partindo dessas considerações, o objetivo desta pesquisa foi examinar os corpos transformados de personagens LGBTI+ presentes em três contos e três biografias do jogo *online League of Legends*, com a finalidade de apresentar suas composições e seus comportamentos. Para tal, utilizou-se as personagens Varus de *Raça Sombria* (MCNEILL, 2017), Neeko de *O Monstro do Posto Avançado de Kalduga* (DUNN, 2018) e Evelyn de *A Margarida Mais Alta* (RIOT GAMES, 2017). Além disso, suas *splash arts*⁶ também serão avaliadas com o propósito de auxiliar no entendimento de como esses corpos de linguagem se materializam em outras instâncias artísticas do universo fantástico de Runeterra⁷.

A justificativa deste trabalho consiste na relevância, para os estudos de gênero e literatura contemporânea, em compreender os mecanismos de confecção de corpos e sexualidades que se distanciam da normatividade. Uma vez que a arte pode se configurar como elemento catalisador da cultura de um povo, perceber a concavidade das personagens alvo deste estudo é também identificar o lugar social que seus autores reservaram para seus corpos. Esse lugar carece de uma sensível observação para que se descortine a inclusão da população LGBTI+ no cenário despontante das narrativas de jogos *online*.

Considerando a abrangência dessa proposta é preciso dedicar-se ao estudo de três conceitos basilares para sua realização: o de corpo, o de personagem e o de monstruosidade. Acerca do primeiro, foi utilizado as contribuições de Foucault (1976), Judith Butler (1993) e Elizabeth Grosz (2000). Para os estudos sobre a personagem, usou-se os trabalhos de Beth Brait (1993), Antonio Candido (2009) e Regina Dalcastagnè (2005). Já os estudos de Célia Magalhães (2001) e Fernando Silva (2007) elucidaram o significado de monstruosidade e sua interação com a cultura dos corpos na literatura.

O texto está organizado desta maneira: a princípio, será exibida a relação que o corpo exerce na constituição da personagem em uma perspectiva teórica e conceitual. Na sequência, será apresentada a definição de personagem como um ser fictício de linguagem a partir da transformação cronológica dessa categoria literária. Em seguida, serão conhecidos os critérios para identificar um corpo monstruoso e como ele é arquitetado na literatura. Esse compêndio teórico é indispensável para compreender os desdobramentos narrativos das obras exploradas no decorrer da análise das caracterizações imagéticas e escritas dos corpos transformados. Finalmente, serão feitas reflexões e ponderações sobre a composição monstruosa desses corpos e como esse prisma pode modificar o panorama dos estudos de literatura e gênero na contemporaneidade.

⁶ Imagens artísticas que são utilizadas como carta de apresentação das aparências dos campeões dentro do jogo.

⁷ Continente fictício que abarca os lugares e espaços nos quais as tramas se desenvolvem em *League of Legends*.

2. O CORPO COMO INSTRUMENTO DE PODER E PRODUTO CULTURAL

Quando se fala em corpo, logo aparece no imaginário popular a dicotomia matéria/consciência. Se por um lado tem-se os desejos, natureza e possibilidades amalgamados em um pedaço de carne humana, do outro, tem-se a liberdade e a subjetividade disponíveis em uma instância imaterial. Tal repartição presente neste senso comum inviabiliza a definição de corpo proposta por Butler (1993) que o considera como sendo o espaço no qual o gênero e o indivíduo são moldados. Dessa forma, dificilmente seria possível falar de corpo em uma perspectiva sociocultural sem considerá-lo dentro do sistema sexo gênero.

Compartilhando dessa mesma ideia, Beatriz Preciado (2014, p. 29) afirma que “o gênero é antes de tudo prostético, ou seja, não se dá senão na materialidade dos corpos. É puramente construído e ao mesmo tempo orgânico. Foge das falsas dicotomias metafísicas entre corpo e a alma, a forma e a matéria.” Nesse ponto de vista, o gênero aparece como carta de apresentação dos corpos humanos, é ele o responsável por instaurar a categoria de pessoa através da rotulagem binária (macho/fêmea, homem/mulher) ou não-binária. Se ao gênero o corpo vivo não escapa, logo, o corpo ficcional não estaria imune dessa rotulagem social, uma vez que a característica mais acentuada da personagem é a de se assemelhar em diferentes níveis com alguém que é ou que poderia ser.

O corpo foi concebido e determinado ao longo da história ora pelo pensamento filosófico e seu status biológico, ora por seu papel social. Nos séculos XVII e XVIII foi visto sob uma ótica mecânica; no século XIX sob uma ótica energética. Todas essas acepções engessaram as definições de corpo como algo imutável e isento dos efeitos históricos e práticas culturais. Somente a partir do século XX com os estudos de Foucault (1975) e Gilles Deleuze e Félix Guattari (1972) foi possível repensar o corpo sob a ótica informacional e reconhecer seu poder de subversão e enfrentamento dos dispositivos sexuais e sociais de dominação. Daí em diante, outras concepções de corpos foram estudadas, a exemplo dos “corpos voláteis” de Grosz (2000), e dos “corpos que importam” de Butler (1993), colocando o corpo em uma categoria de análise que admite multiplicidade focal.

Ao refletir sobre a matéria humana, Foucault (1977, p.138) afirma que “o corpo é a superfície inscrita dos eventos, traçada pela linguagem e dissolvida pelas idéias, o *locus* de um eu dissociado, adotando a ilusão de uma unidade substancial – um volume em desintegração”. Nesse sentido, pode-se apreender esse artefato como produto e como elemento suscetível de transformação: da materialidade para a linguagem e, conseqüentemente, convertido em instrumento de poder.

Corroborando com esse pensamento, Grosz (2000) considera que “o corpo deve ser visto como um lugar de inscrições, produções ou constituições sociais, políticas, culturais e geográficas. O corpo não se opõe à cultura, um atavismo resistente de um passado natural; é ele próprio um produto cultural, o produto cultural.” Tal noção de corpo se afasta das vertentes essencialistas e naturalistas, bem como permite, dentre outras coisas, um estudo da matéria humana que parta da sua composição estética e linguística materializada no texto literário.

Assim sendo, o conceito de corpo como pós-gênero⁸, munido de poder, produto de cultura e multifacetado será utilizado neste trabalho. Compreende-se que grande parte das problemáticas que envolvem o corpo humano palpável também acometem aos corpos feitos de linguagem. As personagens serão analisadas a partir de seus gêneros declarados, suas

⁸Em seu livro *Manifesto Contrassexual*, Preciado (2014), utilizando o exemplo de que só nos referimos ao ser humano como um “corpo” quando ele está morto, explica que o corpo pode ser entendido como posterior ao gênero, visto que um indivíduo tende a ver o outro primeiramente sob a ótica do gênero. O outro seria, antes de tudo, um homem ou uma mulher.

condutas e relações de poder. Além disso, buscar-se-á esclarecer quais os efeitos que a estética desses seres ficcionais imprimem nas narrativas em que estão inscritos.

3. O SER FICCIONAL E O CORPO DE LINGUAGEM

Um dos movimentos mais utilizados no ato de leitura é o da associação, entendida como uma correspondência entre leitor e personagem. Do ponto de vista objetivo, tal prática interpretativa consegue fazer aquele que lê se identificar com os fatos da história e o destino dos protagonistas. É mesmo que suas trajetórias sejam divergentes, leitor e texto também se aproximam quando há correspondência ideológica ou descritiva entre os sujeitos da ficção e as pessoas reais. É esse princípio que sustenta o conceito de personagem no imaginário popular, como também é ele a gênese do seu entendimento no pensamento filosófico a partir da concepção de “verossimilhança interna” proposta por Aristóteles. Em seu livro *A personagem de Ficção*, Candido (2009, p.52) faz uma reflexão sobre a relação da verossimilhança com essa categoria literária:

A personagem é um ser fictício, — expressão que soa como paradoxo. De fato, como pode uma ficção ser? Como pode existir o que não existe? No entanto, a criação literária repousa sobre este paradoxo, e o problema da verossimilhança no romance depende desta possibilidade de um ser fictício, isto é, algo que, sendo uma criação da fantasia, comunica a impressão da mais lídima verdade existencial.

Isso significa dizer que a personagem é, segundo esses pensadores, um ser fictício repleto de possibilidades. As ações e decisões tomadas por elas dentro das obras não precisam ter sido realizadas por alguém fora delas, essas atuações só precisam ser possíveis, segundo a lógica interna de cada narrativa.

Os estudos e teorias acerca da personagem sob a perspectiva aristotélica perduraram até o século XVIII. Já a partir do século XIX essa categoria de análise ganhou uma nova roupagem psicologizante “que entende personagem como a representação do universo psicológico de seu criador” (BRAIT, 1993, p. 38). Tal postura buscava retratar esses seres de linguagem a partir da projeção da subjetividade do autor e não mais como réplica da realidade, mas ainda se prendia ao espelho humano para subsistir. Apenas com as contribuições de Gyirgy Lukács⁹, Edward Foster¹⁰ e principalmente dos formalistas russos, esse conceito respira novos ares à luz do século XX: “se desprende das muletas de suas relações com o ser humano e passa a ser encarada como um ser de linguagem, ganhando uma fisionomia própria”. (BRAIT, 1993, p. 45). Dessa forma, e com o surgimento das teorias da narrativa que consideravam o estudo do texto literário uma ciência, a personagem pôde finalmente ser concebida como uma categoria literária que permite uma definição que parta do seu papel narrativo e composição linguística.

Expandindo essa concepção, Mikhail Bakhtin, nas palavras de Anthony Wall (2019, p. 18) considera que “um personagem romanesco é um conjunto de entonações abertas, harmonias e conotações que nós podemos atribuir a uma figura mais ou menos personalizada do texto, um conjunto de vozes realizadas de uma maneira diferente com cada leitura do texto.” Nesse sentido, a personagem ganha uma vida singular a partir da subjetividade do leitor, claro, respeitando alguns limites do “já dado”.

⁹ Lukács apresenta uma concepção de personagem que revitaliza as teorias narrativas da época. Dessa forma, esse autor introduz as estruturas sociais como elemento determinante das configurações do romance, por sua vez, a construção dos seres fictícios se encontraria alheia ao modelo da sociedade vigente.

¹⁰ Com a publicação de *Aspects of the novel*, Foster (1927) difunde uma classificação de personagens, dividida: em *flat* como superficial, genérica e sem profundidade; e em *round* como complexa, intrincada, surpreendente e profunda, geralmente essas são personagens mais bem trabalhadas como protagonistas e antagonistas.

O pensamento bakhtiniano dá a entender que a particularidade de cada leitor (e leitura) resultaria em diferentes maneiras de ouvir as vozes do texto, e que isso só é possível se houver abertura para tal. Uma vez que dificilmente se teria mais de uma ou duas impressões distintas sobre uma personagem considerada plana, esse efeito espelhado de concebê-la e de se reconhecer nela só seria possível com uma personagem complexa. É por essa e outras razões que a categorização quanto à profundidade desse elemento da narrativa se tornou um movimento importante para compreender as especificidades, as características e onde e como elas se encaixam a depender de suas funções narrativas dentro das obras.

No livro *L'univers du roman*, Roland Bourneuf e Réal Ouellet (1976) apresentam quatro papéis disponíveis para a personagem desempenhar: *elemento decorativo* (prescindível à ação e sem profundidade psicológica); *agente da ação*; *porta-voz do autor* (entendida como reflexo do seu autor, tais como vivências e estados emocionais e psicológicos); e *ser fictício com forma própria de existir* (essa última categoria interessa na elaboração deste trabalho pois considera a personagem como um ser que existe em um espaço de ficção, e que esse lugar não é isento das influências do mundo real e seu exterior, bem como possibilita a sua existência através da linguagem).

Sabendo que os textos literários ainda apresentam variados níveis de profundidade de personagens, resta entendê-las a partir da configuração desses níveis. Nesse sentido, uma abordagem atual desse ser ficcional não pode descartar as contribuições oferecidas pela Psicanálise, pela Sociologia, pela Semiótica e, especialmente, pela Teoria Literária moderna centrada na especificidade dos textos.

O que se tem nos estudos da personagem contemporânea é um alargamento teórico referente ao eco de suas vozes, quer dizer, aos efeitos que a representatividade acarreta na percepção dos leitores. Seja desempenhando um papel de manutenção da engrenagem social, seja invisibilizando comunidades marginalizadas, a presença ou ausência da personagem é e deve ser entendida como uma escolha política, tal como afirma Dalcastagnè (2005, p. 16) quando diz que “[...] um dos sentidos de ‘representar’ é, exatamente, falar em nome do outro. Falar por alguém é sempre um ato político, às vezes legítimo, freqüentemente autoritário.” Dessa forma, a pesquisadora chama a atenção para a necessidade de se atentar não somente sobre quais corpos compõem o elenco fictício das obras, mas também para quais corpos possuem voz para contar essas histórias.

4. TRANSFORMAÇÃO, MONSTRUOSIDADE E *LEAGUE OF LEGENDS*

Pensar o corpo na literatura como lugar de resistência e disputa é considerá-lo a partir das escolhas étnicas, sexuais e estéticas feitas pelos autores. Levando em conta que os campeões selecionados neste trabalho passaram por um processo de criação coletiva da empresa de jogos *Riot Games* antes mesmo de seus contos e biografias serem publicados, seria infrutífero analisar essas criações como sendo produto orgânico de seus criadores e, mais ainda, seria um equívoco acreditar que tais predileções nasceram de maneira desprezível. Há um movimento de *marketing* para atrair o público LGBTI+ e adaptar o jogo para as novas demandas sociais, e tal movimento é mascarado pela bandeira da representatividade. Essa que por um lado favorece a formação de uma comunidade gamer que possivelmente se identifique com o que está jogando, mas que por outro, engessa a visão de um padrão de corpo (com um corpo padrão) que atenda duas problemáticas simultaneamente: a de estabelecer um modelo ideal de corpo, e a de subalternizar corpos transformados.

As personagens selecionadas para análise da composição dos corpos LGBTI+ em *League of Legends* compartilham da mesma estratégia de sobrevivência em suas narrativas: a transformação. O conto de Graham McNeill *Raça Sombria* (2017) narra a história do campeão Varus a partir de um conflito interno após a aquisição de um novo corpo. Varus

abriga dentro de si três corpos masculinos: Kai e Valmar (casal homoafetivo) e a de um *darkin*¹¹ (o próprio Varus), que por muito tempo havia sido aprisionado em um poço sem luz. Ferido em uma batalha, Kai foi levado pelo seu companheiro, em busca de uma salvação, para o mesmo templo em que Varus habitava. Por meio de uma magia poderosa o *darkin* consegue se libertar e transformar os três seres em um só. A partir daí, essa criatura bricolada sai em busca de vingança contra os humanos.

Quem também utiliza a transformação taticamente para sobreviver é a camaleoa Neeko, protagonista do conto *O Monstro do Posto Avançado de Kalduga* (2018) de Matt Dunn. Após ter sua terra natal destruída e fugir para uma ilha próxima, Neeko encontra Nidalee, sua companheira e confidente. Depois de anos, a camaleoa decide fundar sua própria tribo e parte em aventuras para encontrar pessoas que compartilhem do mesmo sonho. O conto narra uma dessas aventuras, na qual ela, sem pretensão, causa uma carnificina em um posto de guerra. Os soldados, apavorados com o fato de uma criatura transmorfa¹² estar entre eles, (Neeko tem a habilidade de se transformar em outra pessoa) acabam se matando e abandonando o local.

Outra personagem transmorfa é a Evelynn do conto *A Margarida Mais Alta* por Riot Games (2017). Descrita como uma entidade demoníaca, Evelynn possui a habilidade de se transformar no desejo sexual de suas vítimas (independentemente do gênero), atraindo-as para seu abraço mortal. Ela se alimenta da dor que as pessoas sentem ao serem estripadas até a morte, mas, antes disso, ela converte o próprio corpo em uma forma voluptuosa que seja atraente para o seu alvo. É o que acontece no conto em que ela é ambientada, quando, depois de procurar pelas vielas escuras de uma cidade, encontra um homem extremamente feliz (considerado uma “flor” difícil de se conquistar), mas conhecedora da fraqueza humana, ela consegue seduzi-lo e consumir cada parte de sua dor.

O universo de Runeterra é composto por uma maioria humana, sendo assim, as criaturas não-humanas são geralmente vistas como incomuns pela população no geral. Nesse contexto, as aparições de *darkins*, demônios e *vastaya*¹³ são acompanhadas geralmente de preconceito e/ou medo justamente pela capacidade de transformação corpórea que esses seres possuem, bem como suas forças e magias desconhecidas, uma vez que o contato com essas entidades frequentemente resulta em morte.

O corpo na literatura se materializa através da personagem, essa por sua vez é geralmente constituída de gênero e possui dispositivos sexuais que possibilitam situações de controle e subversão dos corpos em suas narrativas. Compreendendo a transformação corporal como um fenômeno que permite a mudança de estado estético e biológico – permanente ou não – de um indivíduo, defende-se a tese de que essas transformações contribuem para uma caracterização monstruosa e sensual dos protagonistas LGBTI+ dos contos e bibliografias escolhidos. Para demonstrar como essa descrição dos corpos acontece, comparou-se os tipos de transformações utilizadas pelas personagens e suas identidades sexuais.

No entanto, no templo não havia nada além da condenação e os dois caçadores foram consumidos pelo poder do *darkin* que lá estava encarcerado. A matéria dos dois corpos foi completamente desfeita e reagrupada em um turbilhão, criando uma nova; um corpo perfeito para libertar Varus de seu cárcere. O que emergiu do poço foi uma criatura gestáltica, pálida e desumanamente bela, metade humana, metade *darkin*. Depois de mais de mil anos, Varus renasceu. (RIOT GAMES, 2017)

¹¹ Expressão em *League of Legends* que significa “os caídos”. É uma raça de guerreiros-deuses corrompida após a guerra em Shurima, região desértica de Runeterra.

¹²Na mitologia e ficção é um ser que possui a capacidade de transformar-se em um outro corpo a partir da alteração da matéria.

¹³Em Runeterra, os *Vastaya* são criaturas compostas por características humanas e animais que possuem magia espiritual de uma raça anterior a humana na história do jogo.

Na escuridão da noite, ela deslizou pelas sombras até chegar a um portão. Uma única guarda estava a postos. Problema nenhum. Neeko adora disfarces! Ao assumir a forma de outra entidade, ela tinha acesso ao seu *sho'ma*: uma complexa teia de emoções e memórias recentes. [...] Essa Ewii tinha a pele morena e lindos olhos ovais. Ela era forte, mas poucos a levavam à sério, pois era apenas uma simples soldada. Fascinada, Neeko trocou sua aparência de camaleoa pela forma da guarda. (DUNN, 2018)

Evelynn saiu das sombras e seus membros magros e escuros deram lugar à carne quente e humana. Os tentáculos demoníacos desapareceram de suas costas, revelando uma forma feminina atraente e curvilínea, impossível de passar despercebida até pelos olhos mais desatentos. (RIOT GAMES, 2017)

Nos três excertos acima há os momentos de transformação das personagens Varus, Neeko e da demônia Evelynn, diante de situações de sobrevivência. Diferentemente das figuras femininas, Varus modifica seu corpo de forma permanente, seu objetivo não é criar um disfarce ou atrair alguém, mas se libertar de sua prisão. Dessa forma, ele consegue adquirir uma existência física para utilizar sua arma: “O novo corpo que ele forjou para carregar seu arco era belo, rápido e forte, mas possuía as fraquezas da carne. Sentia fome. Sentia sede.” (MCNEILL, 2017). A Neeko por outro lado, utiliza seus poderes de camuflagem para não chamar a atenção sobre sua verdadeira forma, conforme vê-se no trecho:

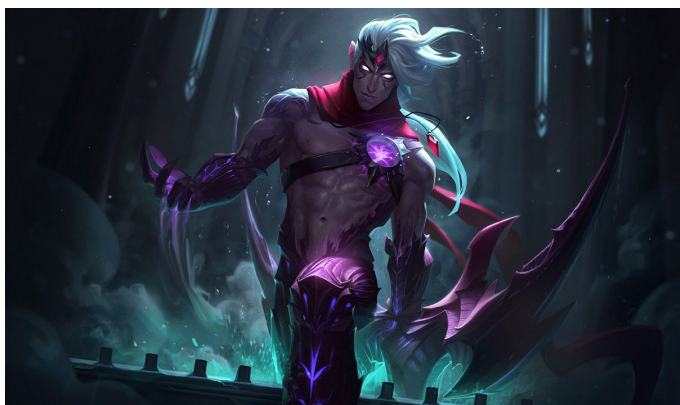
A pele de Neeko girava como um redemoinho enquanto seu corpo se transformava. Ela sentiu apenas cócegas, mas Ewii ficou tonta. Aproveitando-se da desorientação da guarda, ela cruzou o portão e entrou nos silenciosos corredores do posto avançado sem ser vista. (DUNN, 2018)

Com o objetivo similar, Evelynn faz uso da transformação para adquirir uma aparência que seja não só agradável, mas extremamente atraente. Diferentemente da camaleoa Neeko, ela deseja provocar desejos sexuais em suas vítimas, como se vê em “Ela pressionou a mão dele contra a sua pele e deu uma risadinha leve e sensual. Aquele homem doce, amável e *feliz* seria seu naquela noite. Ele tinha tanta dor para dar e ela absorveria tudo.” (RIOT GAMES, 2017). Percebe-se nas intenções de Evelynn um interesse em causar o mal através de seus artificios corporais, enquanto com Neeko, o mal se instala de maneira involuntária a partir da confusão que causa no posto de guardas.

O maior ponto de intersecção entre as três personagens é talvez a relação com a humanidade. Enquanto Varus rejeita as características humanas: “Ele desprezava os ruídos humanos que sua nova boca fazia. Seus sons eram bestiais e primitivos, mas, pelo menos, ele podia falar em voz alta mais uma vez.” (MCNEILL, 2017), Neeko por outro lado, “tinha familiaridade com as formas humanas e, apesar de suas excentricidades – tipo meias... para quê? – ela não via nada de muito estranho neles”. (DUNN, 2018). Já a Evelynn enxerga os humanos apenas como presas fáceis de serem corrompidas pelo desejo.

Apesar de se transformarem em seres humanos, as três personagens em suas formas originais não são. No entanto, até suas aparências não-humanas possuem similaridades com o homem. Como constata-se na imagem a seguir:

Figura 1 – Varus



Fonte: Divulgação: Riot Games (2017)

Na Figura 1 vê-se a *splash art* do Varus, um campeão metade homem, metade *darkin*. Quase completamente nu, ele possui um corpo que mais se assemelha a um corpo de um humano do que com o de um ser místico. Isso se deve a sua origem (formada a partir da mistura de dois rapazes). Entretanto, o que mais chama a atenção é o fato dessa criatura possuir, em suas partes humanas, características consideradas sensuais para o padrão de beleza masculino contemporâneo, como os músculos do tórax definidos e os bíceps malhados. Essas escolhas podem ser justificadas pela intenção da criação artística da empresa em passar uma imagem de força, saúde e virilidade para esse campeão. O que não deixa de soar um tanto incoerente com a história do Varus, uma vez que ele utiliza apenas seu arco para abater inimigos e não há denotação de uma rotina dura (como treinos em academia, ou realização de muitas atividades de esforço físico). Há, portanto, a manutenção de um modelo de corpo masculino homossexual que consegue ser, ao mesmo tempo, idealizado dentro e fora de sua narrativa.

Esse padrão de corpo extremamente musculoso para personagens masculinos está presente nas mais diversas formas de entretenimento, sobretudo naquelas protagonizadas por heróis de quadrinhos. Esses que possuem trajes com uma modelagem diversificada quanto às cores, mas que estão sempre grudados aos corpos, evidenciando seus músculos. A sensualidade no Varus, portanto, estaria ancorada na existência de uma musculatura desenvolvida revelada por sua nudez. Todavia, mesmo se ele estivesse com uma vestimenta aderida/apertada que cobrisse a pele, causaria o efeito semelhante e atenuado de despertar o desejo por meio dos formatos do seu corpo.

Em contrapartida, as extremidades dos seus membros são desenhadas de maneira monstruosa: os braços e pernas são revestidos de uma matéria negra e roxa que emite luzes azuis de pequenas fendas, no peito há uma ferida aberta e fantasmagórica resultante de uma flecha, e seu rosto possui olhos vazios e cabelos brancos. Somados ao corpo humano, esses atributos instituem uma caracterização de monstro enquanto suplemento¹⁴ do homem, fenômeno que Silva (2009, p. 93) define como:

[...] aquilo que se soma ao já existente, é um complemento, uma tentativa de preencher um vazio, colmatar uma falta. Poder-se-ia supor que isso seria uma coisa positiva, acrescentar para melhorar, para clarificar, mas o suplemento em Rousseau encontra-se longe de um sinal positivo. O suplemento nunca vem preencher o vazio, a falha, senão por uma negativa, isto é, o suplemento é excessivo, é uma coisa que vem de fora e que se acrescenta a uma coisa que não tem necessidade do suplemento senão pela própria falha ou vazio que o suplemento faz surgir.

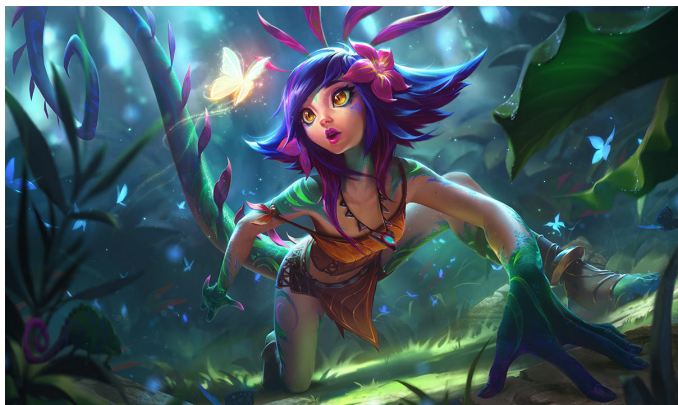
Nessa perspectiva, Varus surge como um monstro que necessita de um corpo material para existir fora de seu exílio, mas o suplemento criado com as formas humanas se configuram como um excesso a sua forma original. Essa solução para existência no plano físico evidenciou sua incompletude e trouxe para ele pensamentos excedentes e incômodos advindos do casal homossexual em sua cabeça: “A voz ecoou em seu crânio, impossível de ignorar. Quem era? Kai ou Valmar? Ele suspeitava que era Val, mas as mentes mortais eram tão simplórias e turvas que era difícil diferenciar uma da outra.” (MCNEILL, 2017). Com isso, a aversão dessa personagem com a humanidade também se realiza no campo ideológico, confirmando que “o monstro, como qualquer corpo, apresenta também um exterior e um interior, interior esse que pode extravasar e formar o exterior que transtorna aquele que vê.” (SILVA, 2007, p. 84). Nesse sentido, pode-se inferir que Varus possui um olhar de

¹⁴Substantivo utilizado com o sentido de suprir uma falta, com o objetivo de acrescentar ou melhorar um outro elemento já existente.

estranhamento para as emoções humanas, ao passo que Kai e Valmar reprovam as atitudes do *darkin*. Ambos os lados consideram o outro como monstruoso não pela aparência ou nível de perversidade, mas pela diferença de naturezas.

A campeã que também compartilha dessa estranheza frente ao desconhecido é a Neeko, mas diferentemente de Varus sua relação com o outro é de curiosidade e às vezes deslumbramento. O homem para Neeko é um bom disfarce para explorar um mundo que rejeita e persegue seu povo, por essa razão, a camaleoa oculta seu verdadeiro aspecto:

Figura 2 – Neeko



Fonte: Divulgação: Riot Games (2018)

Na figura 2, tem-se a campeã Neeko em sua *splash art* vestindo roupas curtas e marrons, aparentemente feitas de materiais encontrados na selva. Junto com seu colar e os sapatos que cobrem apenas parte dos pés, sua vestimenta segue o clichê daquilo que é considerado roupa de selvagem¹⁵. A pose animalésca agachada e com uma das mãos no chão reforça a ideia de que ela dispõe de uma conexão com o ambiente a sua volta e que essa relação somente é possível pela sua condição não-humana. Apesar disso, facilmente encontram-se características humanas em seu corpo, como o formato das suas mãos e a arquitetura do rosto e do busto. Tais partes somadas a uma pele brilhosa e com o caimento sutil de uma das alças de sua blusa conseguem criar uma atmosfera de sensualidade e inocência.

A flor em sua cabeça, juntamente com a presença de uma borboleta dourada, reforça o estereótipo de feminilidade enquanto fenômeno que explora a delicadeza e suavidade da mulher. As curvas do corpo da Neeko são acentuadas e seus seios estão em evidência, acrescido a isso, a exposição de grande parte de sua pele consegue gerar uma figura seminua com traços sensuais. Essa face do feminino geralmente busca revelar a fragilidade desses seres por meio da nudez e da construção de um corpo curvilíneo que funcione como objeto de desejo e exemplo de normatividade.

Embora que nesse caso o arranjo tenha se dado de maneira similar com o do Varus (as extremidades dos membros e o cabelo são os mais afetados pela coloração diferenciada), há, todavia, outros elementos que enfatizam a monstruosidade da Neeko: como a existência de uma cauda e olhos reptilianos. Dessa maneira, apreende-se que a caracterização da campeã tende a construí-la como um monstro fabuloso, categoria trazida por Silva (2007, p. 83) ao refletir acerca dos limites e do cruzamento deles em um corpo humano:

¹⁵ As grandes produções Hollywoodianas associam o uso de roupas marrons ou beges (de preferência curtas) ao baixo nível de civilidade de suas personagens. A exemplo da Disney que apresenta o Tarzan de tanga (homem da floresta) em contraste com o vestido pomposo da Jane (mulher da cidade).

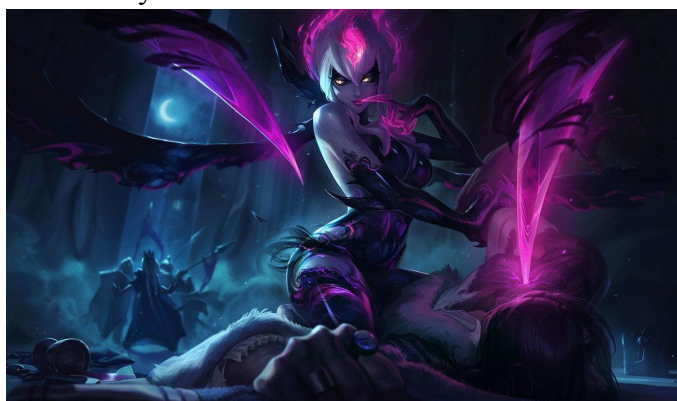
O monstro apresenta-se como um limite numa estrutura que opõe o Homem à divindade, por um lado, e à animalidade ou Natureza, por outro. Se essa distância de oposição se encurta, se os pólos se cruzam, podem originar-se anomalias, isto é, monstros de dois tipos: monstros teratológicos (divindades + homem) e monstros fabulosos (animal + homem).

Os suplementos animais encontrados no corpo da Neeko dão a ela o poder de se transformar no outro. Em seu conto, esse segundo elemento é sempre humano e a transformação precisa do contato entre seus espíritos, como se vê em: “Com seu próprio sho’ma, ela foi ao encontro da aura da guarda, que ultrapassava os limites do seu corpo. Quando seu espírito encontrou o da guarda, um nome lhe veio à cabeça: Ewaii.” (DUNN, 2018). Essa passagem deixa explícita a necessidade que a habilidade da Neeko tem em promover um encontro com o alvo para que ela funcione e seu corpo adquira a aparência desejada. As duas participantes dessa interação se afetam mutuamente: de um lado, a jovem guarda fica tonta, e do outro, a Neeko coleta informações sobre a vida do seu novo disfarce e sobre as últimas impressões que a Ewaii teve acerca do mundo a sua volta. O cruzamento embora passageiro colabora para um entendimento de que a camaleoa exerce em seu conto um papel de parasita temporário em cada corpo com o qual ela mantém contato brevemente.

Isoladamente, esses eventos causam atordoamento nas personagens afetadas pela magia da Neeko, mas considerando o contexto geral da sua estadia no posto de guerra, pode-se afirmar que sua presença foi tida pelos guerreiros ora como uma entidade demoníaca: “Alguns acreditavam que tinham sido possuídos por um demônio devorador de almas.” (DUNN, 2018), ora como ameaça monstruosa: “Será que o comandante estava abrigando secretamente algum tipo de monstro?”(DUNN, 2018). Em todo caso, ela desempenha na trama a função de impostora, de intrusa. Sua capacidade de se ocultar na multidão dá a sua verdadeira identidade o status de invisibilidade, estado que Magalhães (2003, p.60) traduz tal qual um jogo que “pode ser interpretado como um jogo de mímica, pois o parasita precisa contornar as reações inevitáveis de rejeição e exclusão. [...] Assim, ele atinge a condição de invisibilidade, ou o desempenho da mímica, pois não pretende ser um outro, mas o mesmo.” E é exatamente o que acontece com a camaleoa, uma vez que são criadas uma cópia por vez de cada guarda, o corpo da Neeko se altera, se molda, as pessoas se veem como iguais a ela, e por conseguinte, não há enfeitamento estético.

A Evelynn por sua vez, passa a maior parte do tempo invisível, sempre à espreita nas sombras, seu tipo de camuflagem é ser imperceptível aos olhos humanos, dessa forma, o corpo dessa campeã raramente é visto fora de combate. Ela escolhe para quem e como se revela, mas ao se mostrar para o mundo, a demônia tem um único objetivo: causar sofrimento. Sua aparência original normalmente é descoberta após sua vítima ser fisgada pelo desejo carnal idealizado:

Figura 3 – Evelynn



Fonte: Divulgação: Riot Games (2017)

Na figura 3 a campeã Evelynn se encontra sentada sobre o corpo de um homem imobilizado, ao fundo uma pessoa da realeza e alguns guardas assistem a cena que é iluminada pela luz da lua que entra pelos portões abertos. A pose da transmorfa exprime cinismo e satisfação com o que está acontecendo, ela não parece usar vestes, mas sombras cobrem parte dos seus seios e a sua região pélvica. A cintura realiza uma curva sensual que aliada com a pele nua do ombro e um dos dedos nos lábios constroem uma figura que exala voluptuosidade.

Os braços, tal como nos campeões anteriores, destoam do resto do corpo, os dedos parecem garras e o tamanho da mão sugere força e agilidade. Os elementos monstruosos ficam a cargo dos seus tentáculos pontudos, dos seus olhos sobrenaturais e do cabelo flamejante. Mais uma vez as anomalias sobre-humanas se coadunam com o sensual, porém, nessa personagem tal dinâmica corporal se justifica pelo uso que a Evelynn faz dos próprios artificios visuais para abater suas presas e pela coerência que há entre sua aparência e sua personalidade imoral e obscena. Seus atributos psicológicos favorecem o entendimento de que ela precisa ser dessa forma para que continue sobrevivendo. Criar uma ilusão de si mesma demonstra que sua “monstruosidade é ao mesmo tempo horrível e maravilhosa, o que explica porque ‘o monstro arpeja, seduz, fascina, paralisa ou hipnotiza suas vítimas, antes de atacá-las’.” (ESTANISLAU, 2001, p. 50).

Nesse sentido, Evelynn segue um padrão para cometer os assassinatos, o que ela almeja com isso é a garantia de que seu corpo demoníaco fique saciado, como nota-se em: “Em condições normais, ela não daria a mínima atenção para alguém naquele estado, mas como não comia há dias, estava desesperada o bastante para considerá-lo.” Com isso, pode-se constatar que sua organização enquanto protagonista que consome a essência vital das outras personagens permite a interpretação de que o leitor está diante de uma entidade vampiresca, revelando uma inspiração nas tendências góticas¹⁶ de fabricação de monstros na literatura. O medo toma o lugar do sangue como substrato, os tentáculos em contato com a carne absorvem a dor e substituem as presas. Claramente ela não é essencialmente uma vampira, mas performa um estilo de monstro que se assemelha a uma, em especial sobre a maneira como ela arquiteta suas armadilhas e se alimenta.

Esse tipo de monstruosidade funciona com a lógica dos organismos comuns, na qual sempre há a necessidade de consumir matéria para gerar energia em um movimento de esvaziar e preencher, tal-qualmente explica Lídia Estanislau (2001, p.51):

A economia do terror organiza-se segundo o princípio do vazio - ‘o vampiro é como um tanque que precisa ser eternamente preenchido de sangue’ - e o princípio do pleno. Nos filmes, Drácula perde a palidez e ganha peso após atacar suas vítimas e assim, pode-se dizer que todo monstro é um vazio que tende ao pleno e um pleno que tende ao vazio, pois seu destino é ser perseguido, capturado e destruído pelos humanos, depois de persegui-los, capturá-los e destruí-los.

Para Evelynn, esse vazio se refere às emoções ligadas ao sofrimento, uma vez que seu corpo não é feito de carne e osso, logo o combustível que o mantém de pé também não o é: “Talvez, a qualquer momento, o resquício de emoção da última caçada desaparecesse, deixando apenas o nada – um vazio absoluto dentro dela que ocupava o lugar de qualquer outro sentimento.” (RIOT GAMES, 2017). Claramente sua busca por suprimento é praticamente interminável, agregando a ela um caráter de longevidade, característica vista nos vampiros e bruxas acompanhada da decrepitude. Contudo, sua aparência verdadeira não

¹⁶ As tendências góticas na literatura atravessam o Romantismo e ficcionalizam temas centralizados nos problemas produzidos pela sociedade burguesa durante a Revolução Francesa e a Revolução Industrial, se opondo aos valores materialistas e racionalistas. Em lugar disso, a narrativa gótica vai se identificar com o ambiente misterioso, com a morte, os sonhos e a loucura, criando os dois monstros mais famosos: a “criatura” de Frankenstein e o vampiro Drácula.

parece definhar ou sofrer dos males da pele humana, tal qual um ser fabuloso como o demônio não sofreria. Nesse sentido, ainda é mais do que válida a leitura dessa campeã como um monstro demoníaco, embora possua conjecturas acerca de suas inspirações em monstros de outra espécie, como o vampiro, ou o súcubo, por exemplo.

Nesse seguimento, é legítimo considerar Evelynn como uma personagem que tem a capacidade de enganar homens, mulheres e outras criaturas, mas que não esconde sua índole maligna. Talqualmente a primeira mulher de Adão, Lilith, que na tradição hebraica, após abandonar o Éden e rejeitar a dominação masculina contra seu corpo e vontades, invade os sonhos dos homens para seduzi-los sexualmente. Confirmando que a escolha do seu gênero não foi arbitrária. Desde o pecado original, a mulher foi tida como um indivíduo que representava a impureza e a corrupção do homem:

Muitas vezes, a estreita associação do diabo com a mulher era tamanha que, por um curioso processo de contaminação, o imaginário medieval tardio concebia figuras demoníacas, dispostamente caracterizadas como masculinas, mas portadoras de seios femininos, representando o pecado da luxúria, numa época em que o simbolismo feminino se tornava, cada vez mais, carregado de culpa e de maldição. (FONSECA, 2020, p.18)

Dessa maneira, percebe-se na demônia Evelynn a manutenção modernizada da maldição feminina em possibilitar a desvirtuação em massa por meio do aparente poder de aliciação que seu corpo proporciona. Ainda assim, séculos depois da Idade Média, a punição pelo desejo do corpo feminino deu lugar a punição somente pela existência do desejo, indistintamente.

Outro aspecto que une as três obras é a relação que a transformação possui com a morte. Em *Raça Sombria* o protagonista fabrica um novo corpo para conseguir exterminar os humanos que o prenderam; em *O Monstro do Posto Avançado de Kalduga* os guardas matam uns aos outros em razão do caos e da desconfiança provocada pela transformação da camaleoa; Já em *A Margarida Mais Alta* um demônio seduz sua vítima por meio de um corpo transformado atraente. Vale ressaltar que a morte nesses contos possui diferentes motivações, mas que se origina de um mesmo fenômeno: a transformação. Deduz-se que esse processo vivido pelas personagens é tido como antinatural e condenatório, uma vez que mesmo nos casos de morte não intencionais (como na história da Neeko), a transformação resulta em tragédia para aqueles que entram em contato com o ser transformado. Por outro lado, os seres transmorfos enxergam suas habilidades como uma vantagem contra seus inimigos.

Em um movimento de ocultamento do verdadeiro eu, as três personagens se misturam aos humanos, degeneram suas índoles e revelam seus medos e fraquezas. Para esses monstros o homem é a anormalidade, uma criatura corrompida pela luxúria e pela vaidade. Por essa razão, mesmo que os três protagonistas analisados neste trabalho apresentem características mais ou menos acentuadas em relação a uma categoria ou outra de monstro, fica evidente que todos compartilham do uso do suplemento como recurso de composição de corpo de personagem. Esse sistema é uma tendência nas histórias contemporâneas de monstros, assim como explica Magalhães (2003, p. 18):

O modelo do parasita e do hospedeiro, desenvolvido por J. Hillis Miller a partir do tropo derrideano do suplemento, mostra-se apropriado para a análise das estratégias narrativas pós-coloniais, especialmente aquelas desenvolvidas a partir da experiência própria ou da diferença.

A afirmação da autora indica que já há um caminho estabelecido para se conceber a monstrosidade na narrativa, uma vez que facilmente se vê traços em comum dessas criaturas, assim como se viu entre o Varus, a Neeko e a Evelynn. Esses atributos remetem às acepções medievais de monstro como uma entidade mensageira, a qual avisa da proximidade de uma

catástrofe. Contudo, nos contos destacados os monstros não somente indicam a matança, como são eles próprios o meio pelo qual ela acontece.

Do ponto de vista narrativo as transformações atribuem a esses campeões um status de profundidade para suas composições. Considerando que uma personagem profunda é aquela que possui pelo menos mais de uma camada de personalidade, os monstros transmorfo cumprem bem esse papel e conseguem performar tanto aparências diferentes como formas distintas de se estar e experienciar o mundo.

A relação da transformação com o amor, em contrapartida, só aparece nas histórias do Varus e da Neeko. Se por um lado o casal Kai e Valmar precisa do sacrifício e da maldição que a transformação com Varus propicia para que consigam continuar se amando: “Apesar de terem enfrentado e afugentado os agressores com extrema coragem, Kai terminou sendo ferido mortalmente e Val o carregou para dentro do templo em um luto profundo, acreditando que a magia proibida do poço poderia trazer Kai de volta”. (RIOT GAMES, 2017), por outro lado, com a Neeko o amor surge por acaso quando ela encontra a Nidalee e a enxerga como uma igual:

Tentando se consolar, ela assumiu a forma dos elegantes gatos selvagens que encontrou entre as árvores e tentou correr com eles. Neeko adorava ser rápida e ágil, e os olhos brilhantes e atentos deles a lembravam de casa; até que, inesperadamente, o líder se transformou em uma linda e forte mulher de cabelos escuros. Após um breve momento de tensão, ela se apresentou como Nidalee e, relutantemente, aceitou que Neeko entrasse para o grupo. (RIOT GAMES, 2018)

A caracterização da Nidalee, depois que se transforma em uma mulher, exterioriza muito mais as considerações da Neeko sobre ela do que a do narrador. Isso justifica a leitura da bibliografia dessa campeã como sendo ela uma criatura não-humana, feminina e lésbica. Em alguns momentos a camaleoa curiosa transparece para o leitor o desprezo que ela tem pelo gênero oposto, como se pode observar em: “Neeko gostou dele, mas não da sensação do *sho'ma* masculino. Era muito... não Neeko” (DUNN, 2018). Essa observação sinaliza duas coisas acerca dela: a primeira é que sua identidade de gênero não se modifica com as suas transformações temporárias; e a segunda é que não há interesse sexual em corpos masculinos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Perante a análise das personagens, constatou-se que a composição dos corpos LGBTI+ dos campeões Varus, Neeko e Evelynn é constituída de elementos sensuais e monstruosos. A transformação em suas histórias funciona como força motriz para o desencadeamento do enredo, mas além disso, ela proporciona verdadeiros momentos de superação das adversidades encontradas pelos protagonistas. Nessa conjuntura, a relação dos monstros com os humanos se dá de maneira exploratória com benefícios unilaterais para os seres transformados. Fato que propicia o entendimento de que a monstruosidade é a responsável pelo sucesso das personagens em análise, visto que a condição de monstro nessas histórias está muito mais relacionada com o poder de modificação corporal do que com uma aparência assustadora ou estranha. É a transformação que anuncia, prepara, previne e executa a morte, dessa forma, o suplemento se prova como condicionante para o fortalecimento corporal e para a elaboração de estratégias complexas de assassinato.

Com exceção do Varus, os monstros analisados alteram suas aparências para ocultar sua verdadeira identidade, seja para permanecer invisível por meio da igualdade, seja para enganar o outro. Essa necessidade de apagamento da forma original revela que o critério mais utilizado para se reconhecer uma entidade monstruosa é a sua diferença com aquilo considerado normal ou natural. E essa noção, como se atesta nos contos observados, é dependente do olhar, quer dizer, aquele que olha que decide se o outro se parece com algo que

se identifica ou não – tanto as personagens dentro da história, quanto os leitores e jogadores do outro lado das telas. Se a resposta for negativa, geralmente esse elemento incomum, com um corpo rejeitado e uma índole discordante, é posto na literatura em um lugar reservado ao monstruoso.

A sensualidade dos corpos monstruosos por sua vez se mostra incoerente apenas quando não há uma explicação palpável para que eles sejam daquela forma. As personagens analisadas ou estão nuas ou seminuas em situações claras de combate. Suas partes humanas aparentes objetificam corpos LGBTI+ na medida em que perpetua a ideia de um padrão de corpo idealizado (musculoso, curvilíneo e branco). Esse sistema contribui para o avolumamento da busca social obsessiva por uma perfeição estética aos moldes do ocidentalismo. Ademais, essa visão tendenciosa e sensual sobre os corpos LGBTI+ favorece o entendimento de que os corpos desses indivíduos foram feitos somente para o sexo.

Salienta-se que essas caracterizações não se configuram como dado generalizado dos comportamentos e composições dos corpos monstruosos na literatura contemporânea, pois como já se observou, os conceitos de corpo e de monstro possuem sentidos diversificados e participam de contextos específicos. Não obstante, este trabalho serve para delinear um caminho para o estudo de corpos monstruosos nas narrativas de jogos *online*. Sendo assim, no universo de *League of Legends* verificou-se a inspiração nas tendências góticas e medievais para a construção dessas figuras monstruosas, e apesar da excentricidade em envolver componentes humanos sexualizados no processo, não há grandes saltos criativos em relação a confecção literária de monstros dos séculos anteriores.

REFERÊNCIAS

BRAIT, Beth. **A Personagem**. São Paulo: Ática, 1985. 95 p.

Butler, Judith, **Bodies That Matter: on the discursive limits of 'sex'**, Routledge, New York & London, 1993.

CANDIDO, Antonio. A personagem do romance. In: CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Decio de Almeida; GOMES, Paulo Emílio Sales. **A Personagem de Ficção**. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2009. cap. 1, p. 51 - 80.

DALCASTAGNÈ, Regina. **A personagem do romance brasileiro contemporâneo: 1990-2004**. Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea, [S.l.], n. 26, p. 13-71, jan. 2011.

DUCROT, Oswald & Todorov, Tzvetan. **Dictionnaire encyclopédique dez sciences du langage**. Paris, Seuil, 1972. p. 286.

DUNN, Matt. O Monstro do Posto Avançado de Kalduga. In: RIOT GAMES. **Universo de League of Legends**. [S. l.], 2018. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/neeko-color-story/. Acesso em: 2 jan. 2023.

ESTANISLAU, Lídia Avelar. Drácula, de Bram Stoker. In: GUIMARÃES, Euclides et al. **Os Deuses e os Monstros**. Belo Horizonte: Autêntica: PUC Minas, 2001. p. 47-70.

FERNANDES, Carlos Eduardo Albuquerque. **Um percurso pelas configurações do corpo de personagens travestis em narrativas brasileiras do século XX: 1960-1980**. 2016. 179 p. Tese (Pós-graduação em Letras) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa - PB, 2016. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/9301?locale=pt_BR. Acesso em: 17 mar. 2023.

FONSECA, Pedro Carlos Louzada. O demoníaco no imaginário misógino e teratológico medieval: algumas representações. **Todas as Musas**, [S. l.], ano 11, n. 2, p. 14-22, 22 jan. 2020. Disponível em: https://www.todasasmusas.com.br/11_02.html. Acesso em: 16 fev. 2023.

FOUCAULT, Michael. **Vigiar e punir**. Nascimento da prisão. Rio: Vozes, 1977.

GROSZ, Elizabeth. **Corpos reconfigurados**. Cadernos Pagu, Campinas, n. 14, 2000. p. 45-86.

MAGALHÃES, Célia. **Os Monstros e a Questão Racial na Narrativa Modernista Brasileira**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003. 146 p.

MCNEILL, Graham. Raça Sombria. In: RIOT GAMES. **Universo de League of Legends**. [S. l.], 2017. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/varus-color-story/. Acesso em: 2 jan. 2023.

PRECIADO, Beatriz. **Manifesto Contrassexual**. 1. ed. São Paulo: N-1 Edições, 2014. 223 p.

REIS, Toni, org. **Manual de Comunicação LGBTI+**. 2ª edição. Curitiba: Aliança Nacional LGBTI / GayLatino, 2018.

RIOT GAMES. A Margarida Mais Alta. **Universo de League of Legends**. [S. l.], 2017. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/evelynn-color-story/. Acesso em: 2 jan. 2023.

SILVA, Fernando Manuel Machado Arnaldo Pinto da. **Da literatura, do corpo e do corpo na literatura: Derrida, Deleuze e Monstros no Renascimento**. Évora: Covilhã, 2009. 231 p.

WALL, Anthony. Characters in Bakhtin 's Theory. **Odisseia**, Natal, v. 4, n. 2, p. 1-20, jul.-dez. 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/odisseia/article/download/18940/12166>. Acesso em: 8 fev. 2023.