



Design
Arte
e Tecnologia
espaço de trocas

PUC
RIO



Design Poético: intersemiose e abertura no projeto gráfico de um RPG

Eliane Bettocchi

Resumo: Neste trabalho, proponho um método de concepção poética e análise crítica para um objeto de design gráfico, um livro de *role-playing game* (RPG). O estudo reúne os conceitos de abertura e tradução intersemiótica de Julio Plaza; êxtase do texto e deslizamento signico de Roland Barthes; e semiose ilimitada de C.S. Peirce. Com este método, espero poder contribuir não apenas com novas possibilidades de se pensar e produzir um livro, mas também com a construção e questionamento de uma epistemologia do *design* enquanto área de conhecimento.

Introdução

Este trabalho é uma primeira tentativa de desenvolver um método de concepção e análise crítica, partindo do método de tradução intersemiótica de Julio Plaza (2003), complementado pela relação entre os conceitos de êxtase do texto e deslizamento signico de Roland Barthes com o conceito de semiose ilimitada de Peirce.

Nesta etapa, limito-me a aplicar os conceitos de Plaza a uma imagem concebida para uma ambientação, “Brasil Barroco”, do RPG “Incorporais”, objeto de estudo de projeto de doutorado.¹ As etapas teóricas seguintes virão junto com a experimentação do jogo, onde se espera que os participantes interajam materialmente com o livro, incorporando material por eles produzido durante as sessões de jogo.

Grosso modo, podemos dizer que *role-playing game* (RPG) seria um **jogo de representar papéis**: brincar, imitar, agir, disputar (jogo, regras) + desempenhar, encenar, encarnar (teatro, narrativa). Ou seja, contar uma história, coletivamente, através de encenação (narrativa) e superação de desafios (jogo).

A partir de diferentes explicações, em diversas publicações de RPG, pode-se extrair alguns **componentes** narrativos comuns, traçando-se um paralelo com o teatro e a literatura. A

ambientação seria composta de um **cenário** onde se desenrolam **enredos** criados (na maioria das vezes) e conduzidos por um "mestre-de-jogo", ou seja, seqüências de **eventos** vividas pelas **personagens** protagonistas, as quais são criadas (na maioria das vezes) e interpretadas pelos jogadores, coerentemente com tal ambientação e com um **sistema de regras** (diferentemente do teatro tradicional, onde não se pressupõe, de modo geral, a imprevisibilidade). Finalmente, estas personagens reagirão às situações propostas pelo narrador, ou mestre do jogo, que além de "dirigir" o enredo, também interpreta as personagens coadjuvantes e figurantes.

Esta imprevisibilidade faz com que o enredo do mestre do jogo seja aberto e dependente das ações dos jogadores para se completar. Daí, a necessidade do componente aleatório do sistema de regras. Um típico enredo de RPG consiste de um ou vários problemas a serem solucionados pelos jogadores através da interpretação de suas respectivas personagens e do sorteio dos componentes aleatórios do sistema de regras. Ao final da história, os jogadores recebem pontos de experiência, que farão com que suas personagens evoluam e fiquem cada vez menos dependentes da sorte.

Por mais que temas, regras e estilos variem bastante, não se pode deixar de notar que tais componentes estão presentes em todos os títulos de RPG de que já se teve a oportunidade de encontrar, sejam produções brasileiras, sejam estrangeiras. Parece evidente que tais componentes são comuns a outras formas narrativas.

No entanto, o processo do RPG se caracteriza pelas colagens, apropriações e reinterpretações (Bettocchi, 2002). Parece muito pertinente o termo "pilhagem narrativa", cunhado por Sônia Mota (*Apud*: Pavão, 1999:24) para descrever o processo de construção e utilização desta linguagem, cujas histórias e imagens são tecidas a partir de elementos de outras histórias e de outras imagens, apropriadas de autores que não são citados, aproximando essa narrativa da narrativa oral "sem dono". Esta condição especial faz com que o RPG combine, de modo muito próprio, tais componentes, e esta forma de combinação é que o distingue de outras formas narrativas, o que justifica o termo jogo (Bettocchi, 2002).

De acordo com McLuhan, um meio de comunicação deve dispor de tecnologia (veículo, canal e suporte material), linguagem ou sistema simbólico (códigos e repertórios) e condições de fruição (modos de recepção). Qualquer mudança em um destes três elementos é suficiente para diferenciar um meio de comunicação de outro (Coelho, 2004).

Assim, a partir da observação da combinação de seus componentes, considerou-se quatro **características** do RPG que o distinguem, em termos de linguagem, tecnologia e fruição, de outros tipos de jogos e de outras maneiras de se contar uma história: **socialização, interatividade, narrativa e hipermídia**. Em artigo previamente publicado (Bettocchi & Klimick, ago. 2003), buscou-se caracterizar o RPG como meio de comunicação com bases nestes conceitos: a fruição (códigos de recepção) socializante e interativa que o usuário faz de seus componentes (repertório) assim como a apresentação (códigos de tecnologia) narrativa e hipermidiática dos componentes no suporte.

Para a atual Teoria da Comunicação, a linguagem ou o sistema simbólico constitui-se de um sistema que combina elementos (repertório) e regras para utilizá-los (código). Michael Twyman (1982, 1985) propõe uma classificação mais abrangente das linguagens sob o ponto de vista do design gráfico e da tipografia, onde a linguagem é dividida não pela produção, mas pela

recepção, ou canal (linguagem auricular ou visual) e por modos (na linguagem visual: verbal, pictórico e esquemático).²

Como já foi dito, jogar RPG é basicamente uma forma de construir e relatar uma história coletivamente. Para tanto, é necessário pelo menos um modo da linguagem visual: o verbal. Entretanto, outras linguagens são indispensáveis no RPG: a linguagem oral, para narração e interação dos jogadores; a corporal, responsável pela encenação das personagens; e a linguagem visual nos modos pictórico e esquemático, ainda que minimamente sob a forma de rascunhos de mapas, locações e situações. Tal complexidade pode levar à conclusão que o RPG é de fato uma mídia composta de várias outras mídias, cada qual com seus modos de fruição, tecnologia e linguagem. Entretanto, os elementos e seus usos se aglutinam de tal forma a aparentar uma unidade de repertório e código, permitindo-nos intuir uma "linguagem do RPG": componentes narrativos apresentados de forma hipermidiática e fruídos de forma socializante e interativa.

Toda esta "linguagem" necessita de uma tecnologia que a materialize: um suporte material, um veículo de emissão e um canal sensível de recepção. O suporte é o papel impresso mecanicamente; o veículo é o fenômeno físico de emissão luminosa; e o canal sensível é o olho do receptor. E aqui, do mesmo modo que a linguagem, a tecnologia no RPG também é composta, pois cada uma das linguagens envolvidas requer sua própria tecnologia. Entretanto, aqui o foco fecha-se sobre a tecnologia que, no RPG, materializa a linguagem visual nos seus três modos: o **suporte impresso**.

Entende-se suporte através de sua relação com a recepção ou fruição, não com sua execução (isto seria a técnica). Por exemplo, um suporte impresso (livro, revista, jornal etc.) pode ser executado eletronicamente, através de um computador, mas o contato do receptor com a obra se dará bidimensionalmente sobre material impresso. Da mesma maneira, um suporte eletrônico (website, multimídia, ebook, vídeo etc.) pode ter uma instância plástica prévia, digitalizada para ser tratada por programas de computador e finalmente visualizada (ou seja, fruída) através de um monitor. E o suporte plástico (objeto tridimensional, instalação etc.) pode conter colagem de material gráfico ou de material tratado eletronicamente, mas sua fruição se dará sobre material do qual não se pode excluir o aspecto tátil e tridimensional.

Nesta pesquisa, o foco está voltado para o impacto que o suporte material do RPG - o livro - gera e, mais ainda, que impacto que tal suporte pode gerar quando proposto um novo método de concepção deste.

Os componentes costumam ser disponibilizados no suporte impresso como referências em diversos modos da linguagem visual (verbal, esquemática e pictórica). Além do texto, praticamente todas as publicações de RPG possuem ilustrações referentes à ambientação. Inicialmente simples, estas ilustrações cresceram junto com as inovações tecnológicas das artes gráficas, que permitiram, entre outros fatores, a evolução dos primeiros manuais comercializados em caixas para publicações impressas de elaborado acabamento gráfico, produzidas por editoras e comercializadas em livrarias ou bancas de jornal (Bettocchi, 2002).

Atualmente, a forma visual nos suportes impressos de RPG se caracteriza pela mistura e apropriação de diferentes mídias como teatro, cinema, televisão, literatura, quadrinhos ocidentais e orientais e computador sem, no entanto, perder a consciência de sua própria forma. A representação visual expressa-se como uma colcha de retalhos através da mistura de

estilos dentro de uma mesma publicação, fato marcante, sobretudo, nos jogos ditos de terceira fase - fase de maior diversidade estilística e temática, inaugurada pelo RPG “Vampire: the masquerade”, em 1991, publicado pela editora norte-americana White Wolf (Bettocchi, 2002).

Assim, é comum o uso de ilustrações que vão além dos textos verbais, mantendo uma certa autonomia descritiva, acrescentando dados ao invés de simplesmente repetirem o que está escrito. Esta diversidade de linguagens reforça a característica hipermediática da narrativa e destaca suas possibilidades interativas, onde a disponibilidade instantânea de possibilidades articulatórias permite a concepção não de uma obra acabada, mas de estruturas que podem ser recombinadas diferentemente por cada usuário. Estes elementos são, potencialmente, “janelas” ou “*links*” de informação para o jogador sobre o cenário onde serão construídas suas próprias histórias, e, conseqüentemente, suas próprias imagens, textos etc. (Bettocchi & Klimick, 2003).

Esta aproximação alinha-se com a noção de “Obra Aberta”, proposta e revista por Umberto Eco (2001) e ampliada por Julio Plaza (2003): uma construção coletiva e interativa onde a abertura de *links* aponta para a reconstrução da realidade e da própria obra.

Adotei o conceito de abertura da obra não como possibilidade interpretativa ilimitada, onde tudo é possível e, portanto, dilui-se a especificidade da obra, mas sim de abertura como hiperlinks que apontam para referências em torno da obra e que estimulam o sujeito receptor a reconstruí-la e reconstruir-se, em um processo cíclico de renovação da linguagem. Neste ponto, o sujeito que frui passa de leitor a criador e produtor, passagem que questiona a proposta atual de formação de leitores críticos.

A abertura de links pode ser assim, um momento de deslizamento sógnico que proporciona o êxtase (ou fruição, ou gozo) do texto, segundo Roland Barthes (2002). Este é o momento em que linguagem deixa de ser simplesmente sistema simbólico (código mais repertório) e assume também o imaginário, transformando o receptor em sujeito.

Pretendo mergulhar na noção de êxtase (gozo ou fruição segundo diferentes traduções de *jouissance*) do texto, de Roland Barthes (Ibid.), como um evento decorrente do processo de abertura na obra que, por conseguinte, promoveria um deslizamento sógnico na linguagem. A abertura de links é então comparada à noção de fenda proposta por Barthes na obra “O Prazer do Texto”, onde o sujeito mergulha e retorna marcado pelo êxtase, momento em que a linguagem se faz fluida.

A prática semiológica de Roland Barthes é permeada de um cunho crítico-marxista, porém subjetivo (Freud e Lacan) em que o sujeito é fundado no imaginário e a partir daí constrói e frui os objetos; deste modo, propõe-se uma construção subjetiva de um objeto que será fruído subjetivamente e, portanto, espera-se, alterado por outros de forma autônoma, crítica e /ou criativa. Uma vez que se objetiva projetar uma obra aberta, espera-se ainda que tal obra se permita deslizamentos sógnicos de caráter crítico e questionador, como propõe Barthes, tanto na sua construção quanto na sua fruição. Assim, os métodos de concepção do suporte impresso e de sua utilização no processo de jogo terão como ferramenta teórica o conceito de semiose ilimitada de C.S. Peirce (In: Plaza, 1987), que fundamenta o método de tradução intersemiótica de Julio Plaza.

Este referencial é a base do método de concepção do projeto gráfico, denominado *design poético* em virtude da relação final entre a abertura de links como deslizamento no sentido do êxtase e o fazer poético.

1. O êxtase como abertura poética

Para Barthes (1977), cujo conceito de imaginário é retomado de Lacan ([1949]; 1953; [199-]), a linguagem é fascista: ela não impede de dizer, mas obriga a dizer; justamente por ser um sistema de classificações, e toda classificação é opressiva (Konder, 2001:19.7-9).³

É neste momento que o "poder" se exerce. Na obrigatoriedade de dizer, o poder embosca-se em todo discurso, inclusive nos mais íntimos. Assim, a linguagem atua através da afirmação e da repetição dos signos, nesta obrigatoriedade de dizê-los. Lembremos ainda que o poder para Barthes não é um poder institucional, mas um "parasita" da linguagem e acontece em quaisquer de suas manifestações. Não só político nem só ideológico, vai além da mensagem (Barthes, 1977:11).⁴

De acordo com a origem lingüística da semiologia de Barthes, o signo produzido pela comunicação humana é, até onde se sabe, o único "desmotivado": não existe relação natural entre um significante e um ou mais significados; a relação é sempre convencional. E é aí que, segundo Barthes (1977), o poder se infiltra, "cristalizando" esta fluidez (o "senso comum", o "natural", o "desde sempre").

Mas se é no deslizamento entre significante e significado que a ideologia se infiltra, congelando o signo, é aí, também, que se pode - e se deve - trapacear a linguagem, jogar com ela e com os signos: não na mensagem, mas no uso de seus códigos formais.⁵ Neste momento, Barthes (1977, 1999) ressalta a responsabilidade (não a supremacia) da forma como promotora do deslizamento do significante sobre o significado: a escritura - toda manifestação de linguagem humana capaz de promover um "descongelamento" dos signos. Segundo Leyla Perrone-Moisés,

Considerando sempre como sua inimiga no. 1 a *Doxa*, ou Opinião dominante (conceito colhido em Brecht), seu [de Barthes] campo só podia ser o do paradoxo. E como a *Doxa* está sempre recuperando qualquer posição paradoxal, era preciso sempre deslocar-se para continuar exercendo a função que, segundo ele, era a do escritor: uma função crítica e utópica. (Perrone-Moisés, 1983:52).

A escritura difere do estilo, um conceito clássico de revestimento estético de um conteúdo, em que a idéia precede a linguagem. Assim, a escritura não se define pelos conteúdos e nem mesmo pelos sentidos que cria, e sim pelo aspecto formal, que em Barthes não remete ao estilo, e sim a uma materialidade do texto. Deste modo, é definível apenas por um discurso ele mesmo escritural: "[...] a ciência dos gozos da linguagem, seu Kamasutra [...]" (Barthes, in: Perrone-Moisés, 1983:53). Não há critérios claros para demarcar que um texto é escritura: é escritura o que pode ser lido por alguém como escritura. A escritura questiona sem oferecer respostas, desliza a significação sem cristalizá-la, produzindo aqui e ali o próprio sujeito e sua voz, não exprimindo, mas fazendo o próprio conteúdo. Daí a responsabilidade da forma

escritural: abrir uma fenda para que se ouça a voz única de um corpo que se recebe como um êxtase (gozo ou fruição segundo diferentes traduções de *jouissance*), "sentido como intensidade, como perda do sujeito pensante e ganho de uma nova percepção das coisas." (Perrone-Moisés, 1983:56). Como descreve Gombrich (1988:345), Santa Tereza de Ávila, tendo seu coração trespassado pela candente flecha de ouro de um Anjo do Senhor enche-se de dor e ao mesmo tempo bem-aventurança, sentindo-se, desfalecida em êxtase, arrebatada para os céus.⁶

Barthes reposiciona a denotação, antes vista como um significado ideologicamente inocente, anterior à conotação (o então significado mítico),⁷ como sendo sim o processo final de semiose, a última das conotações, revertendo o signo a um aspecto ilusório de "natureza". Segundo Winfried Nöth (1999:137), este novo enfoque traz uma aproximação de uma teoria de fundamentação helmsleviana para a teoria peirceana do interpretante final, onde os significados emergem de acordos entre os intérpretes do signo.

Tal reposicionamento encontra seus paralelos na postura peirceana de semiose ilimitada, em que o processo semiótico *não começa com signos autônomos e sentidos independentes para seguir até o mais alto nível do sentido global* (Nöth, 1998:73). Isto quer dizer que o processo de semiose é referencial, onde não há nem um primeiro nem um último signo, pois cada signo cria um interpretante que pode tornar-se *representamen* de um outro signo indefinidamente.

Pode-se propor um paralelo entre o novo conceito de denotação proposto por Barthes e a interrupção do processo de semiose ilimitada: um clichê, por exemplo, poderia ser uma maneira de controlar, ideologicamente, as possibilidades de deslizamento semiótico. Segundo Coelho (*In*: Jobim & Souza, 2000:27-38), a repetição está na raiz dos discursos e não somente nas manifestações mais simples e óbvias (rituais, por exemplo). A tradição só se sedimenta através da repetição – persistência. Entretanto, esta mesma repetição corrói e esvazia o signo, interrompendo a fluidez da semiose ilimitada e abrindo espaço para as operações gregárias do poder: infiltrações, apropriações, substituições, cristalizações – insistência.

A tradição, entretanto, não se resume à repetição, mas desliza em dois sentidos: sedimentação e inovação. A sedimentação consolida a semiose, mas pode cristalizar-se; a inovação avança a semiose, mas pode causar estranhamento e afastamento, como tem acontecido, em alguns casos, na arte contemporânea.

Paul Ricoeur (1983) fala também deste ato poético ao analisar o processo de configuração da narrativa onde a constituição de uma tradição reside no jogo ou tensão entre inovação e sedimentação. A sedimentação consolida o repertório de paradigmas que constituem a tipologia da configuração: esquemas narrativos ocidentais que se combinam causalmente a partir de uma herança aristotélica, gerando um código paradigmático e uma tipificação de formas.

Se a sedimentação universaliza, a inovação singulariza, pois cada poética produzida, cada maneira pessoal de operar os códigos de configuração, oferece desafios e transgressões às normas que acabam retro-alimentando o repertório sedimentado. Isto pode soar como um ciclo vicioso, mas Ricoeur lança mão da estética da recepção de Wolfgang Iser da relação prazer/êxtase do texto de Roland Barthes (2002) para demonstrar que o jogo entre transgressão e apropriação, que tem como um de seus grandes referentes o receptor que aceita ou rejeita a inovação, é vital para a constituição de um ciclo virtuoso da linguagem. Assim, a retro-alimentação passa a ter uma ação transformadora evocando o paradoxo ordem/caos.

Uma vez que o sujeito se modifica em contato com a escritura, podemos dizer que o êxtase se completa numa dimensão ética de retorno ao campo prático. Leyla Perrone-Moisés (1983:56) diz que "A escritura é poesia no sentido moderno do termo: aquele discurso que acha sua justificação na própria formulação, e não na representação de algo prévio e exterior [...]". Esse êxtase não concerne apenas à abertura para uma multiplicidade de sentidos: concerne o aspecto pulsional que está presente na idéia de "escritura".

O ato poético - como diria também Haroldo de Campos (1977) sobre o "poetar" - é o próprio ato de configurar ou de formular a escritura. As obras poéticas, como qualquer discurso, acontecem na linguagem; entretanto, não se pode negar seu impacto sobre a experiência cotidiana devido ao seu poder de ataque subversivo contra a ordem moral e social. Esta interação do poético com o prático abre um leque de opções que vai da confirmação ideológica da ordem estabelecida (sedimentação, ou prazer) à crítica e à problematização (inovação, ou êxtase), incluindo a alienação em relação ao real, uma interação de ordem ética.

Trazendo esta situação para o contexto desta pesquisa, poder-se-ia supor que os próprios moldes e convenções de representação (sedimentação) dos componentes do RPG acabam por cair em insistências que cristalizam o processo de semiose, fechando "*links*" de significados (Bettocchi, 2002). Por outro lado, se o sentido elementar já contém traços do sentido global e se o sentido global também não pode existir sem os sentidos elementares (Nöth, 1998:74), é através destes mesmos moldes e convenções de representação que se pode dar continuidade ao processo de semiose ilimitada, promovendo-se novas relações sgnificas dentro do próprio código, ou seja, deslizamentos no sentido da inovação e do êxtase.

Neste ponto, talvez seja interessante recorrer ao modelo proposto por Umberto Eco que pretende "não só representar o uso do código como um processo de semiose ilimitada, mas também os processos criativos da modificação do próprio código" (Nöth, 1999:172).⁸

A escritura, portanto, é o discurso poético que não exprime um sujeito, mas o coloca em processo. Ela não é exclusividade ou produto de um determinado suporte ou linguagem (palavra, imagem, som), mas sim uma questão de percepção; aparecendo onde um sujeito a deseja.

2. Método de tradução intersemiótica

Plaza situa sua teoria historicamente, propondo uma relação poética entre passado e presente, em que o primeiro é construído pelo segundo e não o contrário: a tradução como poética sincrônica. Ao fazê-lo, traz à tona a dimensão histórica da própria arte: o tradutor criativo apodera-se do passado e opera sobre ele, reatualizando-o no presente e vice-versa, através de um processo carregado de historicidade.


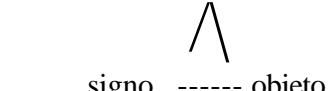
No processo dialético e dialógico da arte não há como escapar à história. A arte se situa na urdidura indissolúvel entre autonomia e submissão [linguagem?]. Filha de sua época, a arte, como técnica de materializar sentimentos e qualidades [*tekhne*, *ars*], realiza-se num constante enfrentamento, encontro-desencontro consigo mesma e sua história. Parafraseando Marx: os artistas não operam de maneira arbitrária, em circunstâncias escolhidas por eles mesmos, mas nas circunstâncias com que

se encontram na sua época, determinadas pelos fatos e as tradições. (Plaza, 2003:5)

Da mesma maneira, por mais que se pretenda uma autonomia para o signo artístico, identificado por Plaza como preponderantemente icônico, não se pode ignorar que todo signo é histórico.

Plaza defende a tradução como o processo semiótico por excelência, principalmente se este processo for pensado nos termos da semiose ilimitada de Peirce, onde só se começa a perceber um signo como significante (segundo Barthes, na relação diádica So/Se de Saussure) ou objeto (segundo Peirce) de outro signo e assim sucessivamente. Deste modo, sugere que aquilo que se tem por criação passa a ser, de fato, uma tradução criativa, uma recriação de um "original", o qual, por conseguinte, perde sua "aura" pois que passa a ser, também, tradução de algo anterior. Pode-se supor que "original" desliga-se de "primordial", na medida em que passa a representar uma origem referencial em vez de uma origem singular e quase sagrada.

Segundo Coelho Netto (2001:66): "[...] Um signo é uma relação triádica ordenada e completa. Quer dizer [...]: ao contrário do que pode fazer crer o famoso triângulo de Ogden & Richards [figura 2.1], "o signo [símbolo, para Ogden & Richards] não é um dos elementos do triângulo, uma de suas pontas, um membro na relação. O signo é a reunião das três pontas [figura 2.2], a relação toda e completa, a totalização dos três vértices do triângulo." (Grifo do autor).

Ogden & Richards:	Peirce:
referência	interpretante
	
<p>Figura 1: Esquema original de Ogden & Richards, que, segundo Umberto Eco (1976) aparentemente traduz o triângulo peirceano</p>	

Este triângulo englobando o signo, entretanto, simplifica demais teorias de relação semiótica entre símbolo e referência tanto de Saussure (base semiológica de Roland Barthes) quanto de Peirce. Ainda segundo Eco,

[...] em outras palavras, para estabelecer o significado de um significante (Peirce fala, não obstante, em 'signo') é necessário nomear o primeiro significante por meio de um outro significante que, a seu turno conta com outro significante que pode ser interpretado por outro significante, e assim sucessivamente. Temos, destarte, um processo de SEMIOSE ILIMITADA. [...]

Portanto, um signo "é tudo que leva outra coisa (seu interpretante) a referir-se a um objeto a que ele próprio se refere...; da mesma forma, o interpretante torna-se por sua vez um signo, e assim ao infinito (2.300). É, pois, a própria definição de signo que implica um processo de semiose ilimitada. (Eco, 1976:58).

	interpretante
--	---------------

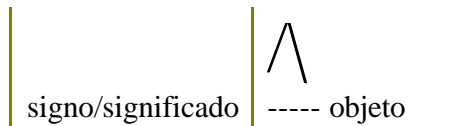
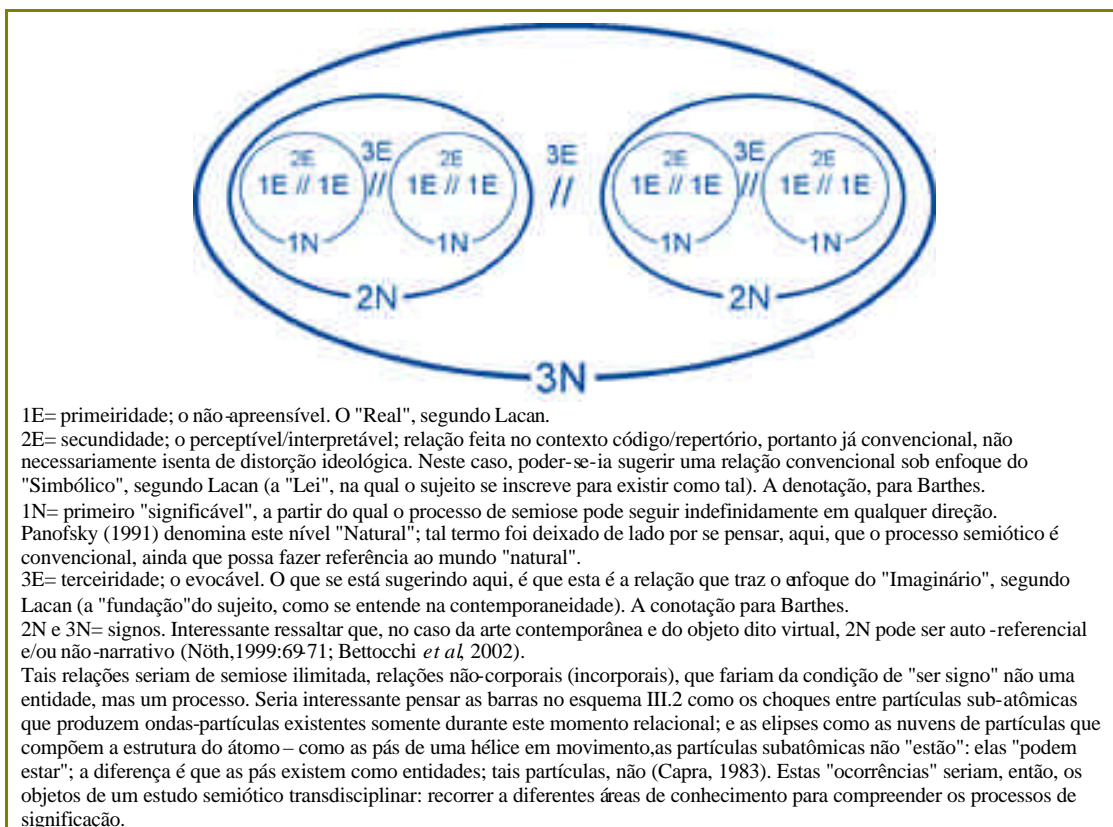


Figura 2: Esquema da segunda representação de signo, em que este resulta da relação completa:

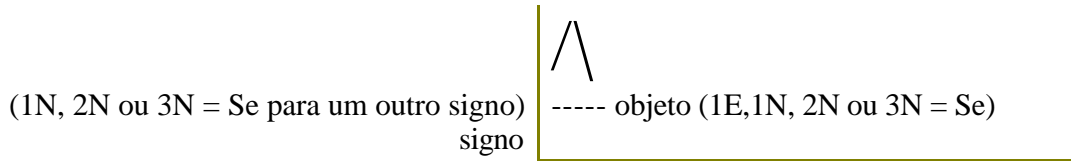
Umberto Eco (1976:58) comenta ainda que Peirce acaba por admitir que o "objeto" é ele mesmo uma representação, o signo ou significado de algum objeto anterior, sucessivamente em uma regressão infinita.

Assim, na figura 3, abaixo, proponho uma ampliação da segunda representação de signo (figura 2) dentro do conceito de semiose ilimitada, com suas relações infinitas para qualquer direção, e trazendo para esta equação o sujeito, não apenas como "emissor" ou "receptor" de mensagem, mas como sujeito da linguagem:



Sobrepondo a figura 2 a 3, as relações semióticas poderiam ser esquematizadas na figura 2.4, onde *Se* quer dizer *Significante*.

interpretante (1E, 1N, 2N ou 3N = Se)



No caso de a relação \triangle ser de secundidade (2E), teremos um primeiro "significável" (1N) muito próximo do "objeto", ou do "Real", onde referente e referência relacionando-se em nível de primeiridade (1E), uma relação hipotética e metodológica, uma espécie de "unidade mínima de informação" de ordem sintática ou ontológica. Talvez seja possível identificar esta relação com a "denotação" para Barthes (1977, 1999), a qual ele reposiciona como o primeiro grande mito da linguagem, ao invés de tê-la simplesmente como suporte "inocente" para mitos e clichês. Um "mal necessário", ou o primeiro grande engano sobre o qual se constróem os outros enganos que chamamos de "comunicação".

Uma vez que este primeiro significável (1N) torna-se significante (Se) de uma relação de terceiridade (3E), temos um signo de ordem semântica (2N), ou de sentido: a famosa "mensagem". E quando o signo (2N) torna-se significante (Se) de uma relação de terceiridade (3E), temos os signos de ordem paradigmática (3N), onde as brincadeiras e agressões têm lugar: as metáforas, os estilos, as enunciações... Para Barthes (1977, 1999), estas seriam as "conotações", a princípio edenizadas ou demonizadas, posteriormente apenas submissas às denotações fascistas da linguagem.

Assim, sucessivamente, tais relações seriam de semiose ilimitada, relações não-corporais (incorporais), que fariam da condição de "ser signo" não uma entidade, mas um processo. Seria interessante pensar as barras (//) na figura 2.3 e o triângulo (\triangle) da figura 2.4 como os choques entre partículas subatômicas que produzem ondas-partículas existentes somente durante este momento relacional. E as elipses como as nuvens de partículas que compõem a estrutura do átomo; como as pás de uma hélice em movimento, as partículas subatômicas não "estão": elas "podem estar". A diferença é que as pás existem como entidades isoladas; tais ondas-partículas, não (Capra, 1983).

Em outras palavras, aquilo que se entende por significado (So), seria a onda-partícula resultante de um choque entre partículas significantes. Estas "ocorrências" seriam, então, os objetos de um estudo semiótico transdisciplinar: recorrer a diferentes áreas de conhecimento para compreender os processos de significação.

Partindo da semiótica peirceana, Plaza instrumentaliza uma tipologia de traduções intersemióticas (tabela 1), que ele não pretende universal e estanque; apenas metodológica.

São tipos de referência, algumas vezes simultâneos em uma mesma tradução, que, por si mesmos, não substituem, mas apenas instrumentalizam o exame das traduções reais. Aliás, não estamos aqui senão atuando em correspondência com o mesmo espírito que guia a organização das tipologias de signos formuladas por Peirce. (Plaza, 2003:89).

Primeira tricotomia: relação ontológica ou sintática dentro do código/repertório (percepção)
<ul style="list-style-type: none"> - qualissigno = \triangle ou // são relações de qualidade sensorial - sinsigno = \triangle ou // são relações de singularidade e auto-referência - legissigno = \wedge ou // são relações de generalização convencional (leis)
Segunda tricotomia: relação semântica de sentido e compreensão (comunicação)

<ul style="list-style-type: none"> - ícone = Δ ou // são relações de semelhança morfológica que tendem à modelização - índice = Δ ou // são relações de rastro, ou evidências da presença de um referente singular, tendendo à individualização - símbolo = Δ ou // são relações de pura convencionalidade dependente do código/repertório em jogo; tendem à arbitrariedade
<p>Terceira tricotomia: relação paradigmática de possibilidades de significação (linguagem)</p> <ul style="list-style-type: none"> - rema = Δ ou // são relações de potencialidade ou virtualidade - dicissigno = Δ ou // são relações de realização do potencial ou atualização do virtual - argumento = Δ ou // são relações de função do signo face a um sistema

Tabela 1: Tipologia de traduções intersemióticas.

Em conformidade com a postura histórica, Plaza limita-se a enquadrar esta tipologia dentro da categoria do legissigno, ou seja, assumidamente dentro do registro do simbólico, e, partindo para a segunda tricotomia, seus estados configurativos onde se podem distinguir informações sobre estruturas (iconicidade), sobre eventos (indicialidade) e sobre convenções (simbolicidade).

Tradução icônica: pauta-se pela semelhança de estrutura, onde se pode configurar diferentes elementos em sistemas similares (isomórfica) ou elementos similares em sistemas diferentes (paramórfica), produzindo-se significados sob a forma de qualidades e de aparências.

Tradução indicial: se pauta pelo contato, ou presença do original na tradução, por contigüidade. O original inteiro é transladado para um novo meio, que promove uma resemantização do referente (topológica-homeomórfica), ainda que mantenha uma relação ponto a ponto entre os elementos dos dois conjuntos (original e tradução). Se apenas partes do original são aparentes na tradução, explora-se a noção de deslocamento metonímico como forma de manter a relação de contigüidade (topológico-metonímica), porém produzindo novos sentidos na relação com o novo meio.

Tradução simbólica: busca a contigüidade de referências convencionais através de metáforas e símbolos; em outras palavras, busca apontar para as mesmas referências do original, o que pressupõe um conhecimento prévio destas referências.

Ao comparar os três tipos de tradução, Plaza acaba propondo uma hierarquia um tanto ideológica. Segundo ele, a tradução icônica é a que tende a aumentar a taxa de informação estética, uma vez que só mantém com o original, similaridades materiais, de qualidade e aparência, despertando sensações análogas: trata-se de uma transcriação. Lembrando que todo signo é histórico, e que a arte é produto do contexto em que está inserida, parece óbvio que, no caso da arte contemporânea este será o processo privilegiado. Cabe a nós manter em mente que a taxa de informação estética a que Plaza se refere só tem sentido e legitimação no nosso contexto atual.

A tradução indicial está determinada pelo signo antecedente numa relação de causa-efeito ou de contigüidade por referência singular, valendo-se das diferenças entre os meios que acolhem original e tradução. Requer, portanto, uma interpretação através de experiência concreta, sendo uma transposição.

Finalmente, a tradução simbólica somente acontece dentro de um conjunto pré-estabelecido de código e repertório, promovendo uma reconexão de referências: trata-se de uma transcodificação. É importante ressaltar, entretanto, que, desde o início estamos lidando com

legissignos, portanto com o simbólico; de fato, qualquer tradução só terá sentido dentro da linguagem, aqui no seu sentido mais amplo de cultura e subjetividade.

Métodos semióticos são ferramentas de pesquisa transdisciplinares que atuam nestas intersecções. As disciplinas protagonistas no método proposto neste trabalho são: a iconologia, segundo Panofsky, como ponto de partida para construção das ilustrações; a narrativa, orientada por Paul Ricoeur, como ponto de partida para a construção da diagramação e enredos do livro; e a própria semiologia de Barthes, como método de análise crítica tanto do objeto quanto da sua fruição.

2.1 A imagem como ilustração: uma construção iconológica (E. Panofsky)

Diversos autores concordam que existe uma relação entre forma e conteúdo quando os elementos e os princípios de uma composição plástica são manipulados, consciente ou inconscientemente, para exprimir idéias.⁹ Tanto a manipulação quanto a percepção dessas informações varia de acordo com a época e a situação social em que se inserem artistas e espectadores.¹⁰ Uma vez que estamos inserindo um sujeito psicológico e social nesta equação, sugiro que falemos em evocar em vez de exprimir idéias, pois estou considerando que o significado se processa no âmbito da subjetividade.

Segundo Panofsky (1991:29-33), pode-se afirmar que todo objeto se constitui de forma, assunto e conteúdo. No caso da obra de arte, cuja experiência é sempre estética, o interesse no assunto é equilibrado e pode ser eclipsado pelo interesse na forma. Quanto maior o equilíbrio entre forma e assunto, mais eloqüentemente a obra oferecerá possibilidades de conteúdo.

Panofsky (1991:47-55) distingue, não apenas na obra de arte, mas até em simples gestos do cotidiano, três níveis de significados: primário ou natural e secundário ou convencional e intrínseco ou conteúdo.

O nível primário ou natural é apreendido pela identificação das formas puras e suas qualidades expressivas, dos motivos artísticos como configurações de linha, cor, espaço, textura etc. que constituem os elementos de uma composição plástica. Trata de uma descrição pré-iconográfica baseada na experiência prática, na familiaridade com os objetos.

O nível secundário ou convencional compreende os motivos artísticos ligados convencionalmente a conceitos e assuntos, que passam a ser chamados de imagens ou personificações ou símbolos (no caso de questões abstratas); e suas composições que passam a ser chamadas de histórias ou alegorias (combinações de personificações ou símbolos). A análise iconográfica pressupõe a identificação dos temas secundários ou convencionais em oposição à forma, que pertence ao campo dos temas primários ou naturais manifestados nos motivos artísticos.

O nível intrínseco ou conteúdo compreende os valores referenciais subjacentes que revelam atitudes histórico-sociais e filosóficas qualificados por uma personalidade e condensados numa obra; e que se manifestam nos motivos artísticos e/ou nas suas significações convencionais. A descoberta e interpretação desses valores é objeto da interpretação iconológica, um processo que advém mais da síntese do que da análise.

Deixemos claro o entendimento sobre os termos intrínseco e essencial. Não se pretende aqui a decifração de uma “Verdade”. Deste modo, não entendo intrínseco ou essencial como sinônimo de latente, ou seja, como algo que exista no objeto independentemente de um sujeito observador, mas como algo que possa ser suscitado (é importante que a forma verbal seja passiva: o conteúdo é suscitado, não suscita), via associação, pelas condições psicológica, social e histórica deste sujeito. Por este motivo, optamos, ao nos referir à capacidade da forma de evocar um conteúdo, pelo verbo evocar em lugar dos verbos expressar, denunciar ou sugerir, pois este verbo parece ser o que mais solicita a presença de um sujeito.

Panofsky (1991:55-64) propõe, para a exatidão deste processo de síntese recreativa, princípios de correção no exame dos significados de uma obra. A descrição pré-iconográfica dos motivos artísticos, suas combinações e qualidades expressivas, deve ser complementada por um estudo da história dos estilos, ou seja, da maneira como elementos de composição plástica são tratados em diferentes sociedades e ao longo da história.

A precisão da análise iconográfica pode ser garantida se acompanhada de um estudo histórico dos tipos, assuntos e conceitos tratados e transmitidos por diferentes formas de comunicação: fontes literárias, tradição oral, mídia contemporânea etc.

Finalmente, a interpretação – ou a leitura – iconológica requer uma “intuição sintética” similar à de um clínico, corrigida e “racionalizada” através da compreensão de uma história dos sintomas culturais (valores, ideologias, tradições etc.), muitas vezes recorrendo-se à comparação com outras fontes documentais originárias do mesmo contexto espaço-temporal da obra examinada.

Ora, se é possível, na avaliação da obra de arte, uma recriação estética intuitiva aliada à uma pesquisa arqueológica, formando o que se chama de “situação orgânica” (Panofsky, 1991:33-37), por que não se aplicar este método, não só para analisar, mas também para construir um objeto de *design*, no caso, o suporte de um RPG? A experiência recreativa se faz, justamente, levando-se em consideração todo o contexto histórico e social de quando e onde tal objeto foi concebido, bem como o contexto do sujeito que o experimenta.

Ao longo de minha pesquisa de mestrado, desenvolvi um método de análise e construção visual (Bettocchi, 2002:91-100;154) baseado nestes conceitos: o nível primário de Panofsky correspondendo aos elementos composicionais manipulados, de acordo com um – ou mais – estilo, em termos de contraste e harmonia compondo os “**Atributos**” da imagem; o nível secundário correspondendo a estes elementos, manipulados convencionalmente de modo a expressar a mensagem visual, compondo as “**Habilidades**” da imagem; e o nível intrínseco correspondendo àquilo que a obra evoca, além da mensagem visual, para um receptor-sujeito com sua história de vida e contexto sócio-cultural influenciando o que se “seleciona” e se “interpreta” (criativamente, não hermenêuticamente) como conteúdos, compondo as “**Características**” da imagem.

Em uma ilustração de RPG, poder-se-ia dizer que a forma é sua estrutura visível (linhas, cores, tonalidades, perspectiva etc.) e o assunto diz respeito à mensagem visual que esta forma expressa (digamos, um castelo). As possibilidades de conteúdo neste exemplo simples são as mais variadas.

Na mesma pesquisa de mestrado (Bettocchi, 2002), propus uma relação entre iconologia e semiologia barthesiana: dois sistemas sógnicos sobrepostos onde o segundo sistema seria parte daquilo que a iconologia chama de conteúdo. Deste modo, o primeiro sistema fica reduzido à condição de significante e sua composição tridimensional não importa mais; importa sim sua composição na totalidade, como forma que servirá de suporte ao conceito que lhe é atribuído nesta segunda instância semiológica. Aquilo que Barthes (1999) diferenciava como denotação (o primeiro sistema sógnico) e conotação (o segundo sistema sógnico).

Entretanto, lembremos o reposicionamento de Barthes sobre a denotação, apresentado na seção anterior, alinhando-se com o conceito de Semiose Ilimitada de Peirce, esquematizado na figura 3 e com a tipologia de traduções intersemióticas de Plaza, esquematizada na tabela 1. Esta nova relação pode ser sintetizada na tabela 2 a seguir:

SISTEMA SÓGNICO	OBJETO DE ANÁLISE/CONSTRUÇÃO	REFERENCIAL PRÁTICO/TEÓRICO
Sintático: Atributos (1N)	variações dos elementos de composição visual, quanto a contraste ou harmonia: configuração, formato, escala, valor, linha, textura, cor (Twyman, 1982,1985; Dondis, 2000)	sintaxe visual convenções estilísticas Estética, Teoria da Arte, História da Arte
Semântico: Habilidades (2N)	iconografia da mensagem visual: imagens, personificações, estórias, alegorias (Twyman, 1982,1985; Panofsky, 1991)	convenções narrativas História, Mitologia, Psicologia, Teoria Literária e da Comunicação
Paradigmático: Características (3N)	iconologia das "impurezas" da linguagem: valores, ideologias, repetições, insistências, gregarismos, paixões... (Barthes)	subjetividade convenções histórico-culturais Semiologia, Estudos Culturais, Sociologia, Psicologia, História, e humanidades em geral

Tabela 2.1.1: Resumo das relações entre o método iconológico, a tipologia semiótica e a semiologia de Barthes, onde 3N constrói-se sobre 1N/2N: {[(1N//1N)2N//2N]3N//3N}3N e assim por diante.

Trata-se de um processo de sobreposição de sistemas sógnicos uns sobre os outros indefinidamente. Assim, o que antes era denominado "nível", passa a ser denominado "sistema sógnico" tanto para evitar hierarquias quanto para expressar a complexidade que a tipologia carrega.

A tabela 2 serve, então, como ponto de partida para construção de uma imagem levando em consideração seu entorno. Aqui cabe a questão colocada por Twyman (1985): para quê servem as imagens? Entre várias coisas, para contar histórias, descrever fatos, persuadir, dar prazer, resolver problemas.

A principal função de uma imagem no livro de RPG é descrever visualmente os componentes sem, no entanto, simplesmente repetir o texto escrito, servindo como exemplo para o jogador na construção de suas próprias histórias (Bettocchi, 2002). Assim, espera-se que o primeiro contato deste receptor com esta imagem seja através do sistema sógnico semântico.

Em seus artigos sobre o uso da linguagem pictórica, Michael Twyman (1982, 1985) propõe que, para se construir ou perceber uma imagem com função de mensagem, deve-se observar as seguintes variáveis: objetivos, conteúdo informativo (assunto), recursos de produção, usuários (sujeito "grupo de indivíduos" e "grupo social"), circunstâncias de uso e configuração (elementos estruturais, estilo e tempo). Na minha pesquisa de mestrado (Bettocchi, 2002), apliquei estas variáveis à ilustração de RPG, reconhecendo como principal **objetivo** o entretenimento; como **conteúdo informativo**, a ambientação do jogo; como o **recurso de produção** mais utilizado, a impressão gráfica *off-set* industrial, em geral monocromática; como

os **usuários**, um grupo com características em comum - jogadores e mestres de RPG, segundo levantamento realizado por Pavão (1999); como as **circunstâncias de uso**, a manipulação direta do livro de RPG pelos jogadores; e, finalmente, como **configuração**, diretamente relacionada aos objetivos e conteúdo informativo, as tradições compositivas da arte fantástica (Grant & Tiner, 1996).

A ilustração de RPG trata-se, portanto, de uma descrição visual de um componente narrativo do jogo, conceito que se pretende genérico o suficiente para atuar como exemplo para o usuário, visto que, como já foi dito, o suporte impresso de RPG é uma plataforma operacional a partir da qual os jogadores construirão suas próprias histórias. Segundo a tipologia apresentada na tabela 1, enquadra-se na categoria de legissigno icônico dicissígnico, como sistema sígnico paradigmático (3N) que se sobrepõe e realiza o sistema sígnico paradigmático do conceito do componente, este um legissigno icônico remático (um potencial).

Por exemplo, suponhamos um componente narrativo "personagem" de um RPG ambientado no Brasil colonial. Dentro de uma imensa gama de possibilidades, um/a ilustrador/a vai escolher uma realização que represente este conceito; realização esta que, por sua vez, pode ou não abrir-se como significante para um novo sistema sígnico paradigmático sobreposto pelo receptor-sujeito. Esta abertura possível pode promover deslizamentos nos sistemas sígnicos, tanto no sentido da tradição/prazer quanto da inovação/êxtase. Vamos ver no item 3 como a Tradução Intersemiótica pode servir para apontar aberturas.

2.2 A imagem na diagramação: uma relação poética (Paul Ricoeur)

Uma vez pronta, a ilustração, seja ela pictórica ou esquemática, precisa ser inserida no contexto gráfico do livro, relacionando-se com o texto escrito, constituindo-se numa nova imagem chamada mancha gráfica. Trata-se de uma relação entre pelo menos 2 modos (pictórico e verbal ou esquemático e verbal) da linguagem visual, que compõe a base do sistema gráfico da diagramação.

A diagramação consiste na escolha do formato, extensão, tipografia (micro e macro), materiais (papel e encadernação), reprodução, impressão e acabamento. A mancha gráfica é um elemento do que Hochuli e Kinross (1996) denominam "macrotipografia", ou *layout*, onde se determina o formato da página, o tamanho de colunas de texto e de ilustrações, bem como a localização destas e dos outros elementos tipográficos, incluindo títulos, notas, paginação. Difere da "microtipografia", onde se determina formato da letra (tipo), tamanho e espaçamento entre letras, entre palavras, entre linhas e entre colunas.

A configuração da mancha gráfica como imagem numa página depende de como ela se relaciona com a identidade visual do livro, dentro do sistema como um todo, e, no atual formato de codex, com a mancha gráfica da página ao lado, formando um sub-conjunto cujas regras de configuração têm suas bases nos conceitos de simetria e assimetria.

Na Grécia antiga, *symmetría* significava medida, harmonia, assim como proporção correta; seu oposto, *ametria*, significava desequilíbrio, desproporção (Hochuli & Kinross, 1996). Já a definição matemática de simetria, mais restrita, porém mais precisa, a conceitua como a repetição regular de motivos e comportamentos análogos; e governados pela relação entre a parte e as outras partes e entre as partes e o todo (Ibid.). A simetria axial bilateral governa o codex aberto, uma vez que as páginas viram ao longo de um eixo central. As páginas,

entretanto, não são necessariamente simétricas, principalmente se levarmos em consideração seu conteúdo textual e imagético; o que nos leva a deduzir que as manchas gráficas, por mais que obedeçam a um projeto visual, dificilmente serão iguais.

Esta interessante relação entre simetria e assimetria evidencia a quarta dimensão do livro, o tempo: o movimento de virar as páginas ao longo de um eixo central seguindo uma ordem linear imposta pelo sentido da leitura, seja leitura das ilustrações, seja do texto escrito.

Que relação temporal é esta? No RPG, é uma relação narrativa, onde a diagramação "conta a história" da ambientação e das regras de forma hipermidiática. Podemos exemplificar isto através do conceito de poiésis desenvolvido por Paul Ricoeur.

No primeiro volume da obra *Temps et Récit (Tempo e Narrativa)*, Ricoeur (1983) propõe a hipótese da necessidade transcultural de relacionar o tempo "real" à narração; ou seja, o ser humano narra para perceber a passagem do tempo. Ricoeur busca construir um modelo de composição de enredo, partindo do conceito de tempo de Santo Agostinho e da Poética de Aristóteles. A Poética é a arte de compor enredos, que por sua vez são uma forma de representação da ação. Esta representação é definida como Mimese, o processo ativo de imitar a ação, não no sentido de cópia, mas no sentido de produção de algo além da referência: a própria disposição dos feitos mediante a construção do enredo.

O enredo passa a ser a arte (poética) de agenciar fatos, um signo ou processo de mediação da percepção do tempo, onde a mimese atua como operação, não como estrutura.

Partindo da análise da tragédia, uma relação dialética, Ricoeur entende a Mimese como imitação criadora e representação não somente como corte que abre o espaço da ficção, mas também como união que estabelece precisamente o estatuto de transposição metafórica do campo prático pelo *mythos*. Assim, é necessário manter na própria significação do termo mimese uma referência ao retorno ao "antes" da composição poética: a ética.

Ricoeur propõe, então, que tal processo acontece em três instâncias: mimese I, referencial, o "antes" prático onde estão inseridos os sujeitos criadores e receptores; mimese II, criativa, onde acontece a mediação poética e o processo de significação; e mimese III, receptiva, onde ocorre (ou deveria ocorrer) um efeito de retorno ao referencial do receptor.

Retomando a hipótese da relação sógnica entre tempo e narrativa, segue-se pois o trajeto de um tempo prefigurado para um tempo refigurado pela mediação de um tempo configurado: o enredo. Têm-se, deste modo, Mimese I como prefiguração do campo prático, Mimese II como configuração mediática e Mimese III como refiguração pela recepção da obra.

A composição do enredo se enraíza na pré-compreensão do campo prático da ação - Mimese I: de suas estruturas inteligíveis, de seus recursos simbólicos e de seu caráter temporal. Estes traços mais se descrevem que se deduzem. O primeiro passo é identificar a ação, em geral por seus traços estruturais, o que se constitui na semântica da ação:

- circunstâncias: situações que atuam sobre os agentes, independentemente destes;
- interação: cooperação e competição (entre dois ou mais agentes) ou conflito (interno a um agente).

- agentes: fazem algo que gera conseqüências;
- motivos: porque os agente fazem algo;
- fins: antecipação do resultado, comprometendo quem depende da ação;
- resultados: mudanças de sorte, positivas ou negativas.

Ou o porquê e como alguém faz o quê, sob quais circunstâncias. A ação é, portanto, a unidade narrativa.

O segundo passo é elaborar a significação articulada da ação, identificando suas mediações simbólicas (Ricoeur usa o termo símbolo como sinônimo de signo). Esta qualificação, ou valoração, das ações no âmbito da cultura diferencia a ação poética da ação prática e a identifica como um construto da linguagem, que não necessariamente obedece a uma lógica prática ou aleatória. Todos os membros do conjunto da rede da ação estão numa relação de intersignificação. Dominar a rede conceitual em seu conjunto, e cada termo como membro do conjunto, é ter a competência que se pode chamar de compreensão prática.

Enquanto provêm da ordem paradigmática, todos os termos relativos à ação são sincrônicos, enquanto que a narrativa, por sua vez, tem um caráter diacrônico. Segundo Ricoeur (1983), o caráter temporal da ação é melhor explicado pela noção de tempo de Agostinho, um paradoxo onde futuro, presente e passado são simultâneos: uma projeção do desejo. Ao passar da ordem paradigmática da ação para a sintagmática da narrativa, os termos da semântica da ação são atualizados. O enredo é o equivalente poético da ordem sintagmática que a narração introduz no campo prático. Esta passagem constitui a própria transição de mimese I para II e é fruto da atividade de configuração.

A relação entre a compreensão narrativa e a compreensão prática é de pressuposição e transformação: toda narração pressupõe um conjunto código/repertório comum entre narrador e receptor, que é o princípio básico da comunicação. Deste modo, a narração não apenas faz uso da rede conceitual da ação: ela acrescenta os traços discursivos que a distinguem de uma simples sequência de frases de ação.

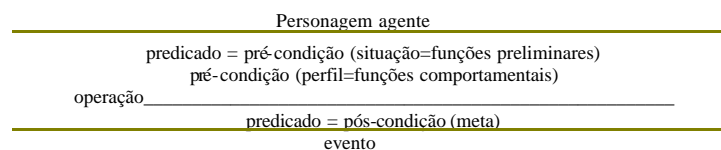
A mimese II exerce a força de mediação entre o antes (mimese I) e o depois (mimese III) da configuração. Esta força provém do caráter dinâmico da operação de configuração, que faz Ricoeur preferir os termos "construção de enredo" a simplesmente "enredo" e "disposição" a "sistema". Esta configuração é mediadora por relacionar eventos individuais à história como um todo, integrando fatores heterogêneos como agentes, fins, meios, interações e circunstâncias através de características temporais próprias.

O paradoxo temporal de Agostinho é refletido e solucionado no ato poético, pois a narração têm duas dimensões: episódica e configurada. A dimensão episódica é a representação linear, uma série aberta onde episódios seguem-se sucessivamente de acordo com a ordem irreversível do tempo. A dimensão configurante transforma a sucessão dos acontecimentos em totalidade significativa, impondo à sucessão indefinida de acontecimentos o sentido de ponto final, o que permite ver a história como totalidade. Graças a esta reflexão, todo o enredo pode ser traduzido em um pensamento que é seu ponto ou tema: o tempo narrativo que faz a mediação entre os aspectos episódicos e configurante.

Assim, eventos singulares recebem sua definição a partir do encadeamento temporal, ganhando significado no todo configurado, já na mimese III (a recepção). Esta é a segunda mediação da mimese II, a constituição de uma tradição que reside no jogo ou tensão entre inovação e sedimentação. A sedimentação consolida o repertório de paradigmas que constituem a tipologia da configuração: esquemas narrativos ocidentais que se combinam causalmente a partir de uma herança aristotélica, gerando um código paradigmático e uma tipificação de formas.

O ato poético - aqui no sentido de poiésis como ato de refigurar - se converte assim no agente que une mimese II a III. Pode-se estender o ato poético ao *design* através do próprio conceito de mimese como imitação criadora ou representação - "apresentação", no caso do signo auto-referente (Bettocchi *et al*, 2002), sobretudo lembrando-se que, a partir do Renascimento, a mimese passa a ser associada ao visível: "ver para crer" passa a ser o fundamento do método científico na modernidade. A imagem perspectivista funciona como cenário (circunstância) ou palco para o desenrolar das ações (enredo), exercendo um papel similar ao do texto descritivo na narrativa realista.

Aproveitando a aproximação do RPG com a narrativa oral, portanto, com o mito e o conto de fadas, baseados no modelo narrativo aristotélico, aproximação já defendida por Sonia Mota (1997), parece pertinente utilizar o modelo construído por Antonio Furtado e Ângelo Ciarlini (1999, 2000, 2002) para concepção de um programa gerador de enredos (*IPG: Interactive Plot Generator*), extraído da análise morfológica dos contos de magia realizada por Vladimir Propp (1984) para traçar uma breve analogia entre os componentes do RPG e os elementos estruturais da ação:



Predicados: fatos estáticos coerentes com o banco de dados, que no RPG são definidos a partir das regras e do cenário (circunstâncias), incluindo as funções, os "procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação" (Propp, 1984:26), ou seja, os "comos", os motivos, ou "porquês" e as metas (fins, ou "o quê").

Operações: relações dinâmicas de causa e efeito entre os predicados que vêm a se consistir em eventos resultantes das ações dos agentes. O conjunto de eventos relacionados por operações de causa e efeito constitui-se em planos, que no RPG podem ser identificados com os desafios propostos pelo/a mestre de jogo e que, em seqüência temporal, compõem o enredo.

Como já foi mencionado, no suporte impresso de RPG, a ilustração não-sequencial cumpre, junto com o texto explicativo, a função de dar forma descritiva aos seus componentes narrativos (cenário, personagens, eventos e regras). Esta etapa de seleção de representação descritiva, pictórico-esquemático-verbal, dos componentes do RPG, precede a etapa de diagramação do suporte e poderia ser identificada com a prefiguração narrativa, ou mimese I, que precede a composição de um enredo.

A narração dos componentes acontece na relação entre os elementos descritivos pictóricos, esquemáticos e verbais. Esta relação é justamente a configuração da mancha gráfica, seja ela

impresa ou eletrônica e sua inserção na diagramação. A relação de ilustrações e textos na mancha gráfica confere à imagem sua característica temporal e narrativa, enquanto que a sua inserção face ao sistema gráfico da diagramação (lembramos que um livro tem quatro dimensões), organiza as informações sobre o jogo do mesmo modo como o enredo "temporaliza" os elementos de uma história. A diagramação poderia ser, então, identificada com a configuração narrativa, ou mimese II, fazendo a mediação entre mimese I (componentes narrativos do RPG) e III (processo de jogo).

Temos, então, a mimese I como a etapa de construção iconológica da ilustração. O sistema sógnico paradigmático dicissógnico anterior, que, através da sobreposição feita pela mimese II, passa a ser significante para um novo sistema sógnico paradigmático - a mancha gráfica; um argumento que exerce uma função narrativa face a um sistema gráfico, a diagramação. Lembremos que a mancha gráfica também é uma imagem - um legissigno icônico argumentativo; e que, portanto, também pode ser construída iconologicamente.

Da mesma maneira que no exemplo do item anterior, este sistema sógnico argumentativo pode ou não abrir-se para sobreposições do receptor-sujeito, onde se fecha o ciclo da refiguração poética.

3.0 Brasil Barroco: a TI como ferramenta para construção das imagens de uma ambientação para *Incorporais*

Este ensaio procura exemplificar como a Tradução Intersemiótica (TI) pode apontar aberturas na construção dos sistemas sógnicos discutidos anteriormente. Chamo atenção para o verbo "apontar" no intuito de deixar clara minha crença que cabe àquele que constrói apenas sugerir caminhos, mas não forçar o receptor a percorrê-los.

O tratamento formal para o RPG experimental "Incorporais" proposto neste projeto pretende refletir sua condição de forma-objeto (o suporte) que se relaciona com um conteúdo-objeto (um cenário de jogo e seus desdobramentos). A condição de "objeto" é para lembrar que tanto conteúdos como formas são pretextos para se experimentar o deslizamento do signo visual dentro do contexto de uma obra coletiva que significa à medida que se constrói; e que se constrói à medida que os participantes interagem.

Assim, a questão formal deste estudo é uma questão de concepção da "forma-objeto"; isto é, sua organização compositiva e estrutural considerando suas especificidades técnicas e materiais e sua capacidade de significar, de se relacionar com o "conteúdo-objeto" (narrativa) de maneira hipermidiática, ou seja, capaz de abrir vários "*links*" de informação, permitindo a abertura deste processo de significação.

Conteúdo-objeto: a sociedade colonial brasileira

Forma-objeto: o barroco colonial brasileiro

A forma-objeto consiste nas escolhas de composição visual que descrevem (mimese I) e narram (mimese II) os componentes do jogo, as quais seguem um padrão de diversidade estilística típico dos RPGs contemporâneos (Bettocchi, 2002). A descrição dos componentes (personagens, regras, cenário, eventos) é feita tanto verbalmente quanto pictoricamente,

através de ilustrações. Estas escolhas baseiam-se no método de tradução intersemiótica já descrito.

O primeiro desafio é realizar uma transposição desta iconografia e expressividade para uma narrativa visual bidimensional composta de ilustrações e mancha gráfica, objetivando o maior grau de abertura possível em termos de possibilidades de significação e referencial. Neste trabalho, procuro exemplificar esta relação através de uma imagem (figura 7) concebida para o cenário *Brasil Barroco*, verificando os tipos de relações de significação e de traduções intersemióticas ocorrentes. Em se tratando de um livro, esta imagem tem pelo menos duas instâncias a serem consideradas: sua atuação como descrição visual (ilustração) e como narrativa visual (mancha gráfica), no contexto da diagramação.

3.1 Prefiguração: a imagem como ilustração (descrição visual)

O desenho foi inspirado nos três tipos de retábulo brasileiros: maneirista, nacional-português e joanino (figura 5).

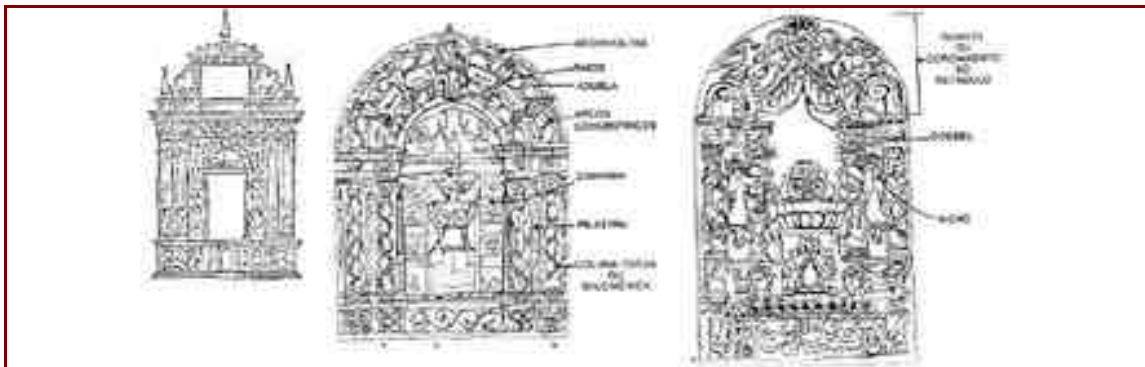


Figura 5: Esquemas de retábulos (a) maneirista, século XVI; (b) nacional-português, século XVII a 1720/30 ; (c) joanino, 1720/30 a 1760.

Os elementos transpostos (figura 3.2) foram correlacionados segundo a estrutura geral de um retábulo, a partir de uma síntese destes três esquemas, em uma **tradução icônica paramórfica**, em que elementos similares aos originais foram configurados em um sistema diferente dos originais.

Para a parte superior, foi utilizado o remate em dossel de um retábulo no estilo Dom João V, ou “joanino”, de influência italiana, que prevaleceu entre 1720/30 e 1760. A estrutura foi retirada de um retábulo maneirista, estilo predominante no século XVI e início do XVII. As colunas torsas da estrutura foram baseadas nas colunas de um retábulo em estilo nacional-português, mais tradicional, de linhas barrocas, surgido em Portugal no século XVII, sem equivalentes em nenhuma outra região europeia, predominante até 1720/30 (figura 6).



Figura 6: Retábulos (a) do altar-mor de São Lourenço dos Índios, século XVI, Niterói, RJ; (b) do Mosteiro de São Bento, Rio de Janeiro, século XVII; (c) de Manuel de Brito, do altar-mor da Ordem Terceira de São Francisco da Penitência, Rio de Janeiro, século XVIII.

Como ilustração, a imagem final (figura 7) guarda com estes originais uma relação de **tradução indicial topológica-metonímica**, em que partes de cada retábulo individual foram transpostas para um novo meio (desenho sobre papel).

A imagem final (figura 7) como ilustração pode ser resumida pela tabela 3 a seguir, partindo da tabela 2:

SISTEMA SÍGNICO	OBJETO DE ANÁLISE/CONSTRUÇÃO	REFERENCIAL PRÁTICO/TEÓRICO
Sintático: Atributos (1N) Legissigno	Tipo de imagem: bidimensional, gráfica, figurativa. Técnicas: desenho a caneta sobre papel Meios e recursos de produção: digitalização e conversão em imagem raster para tratamento em programa gráfico. Circunstâncias de uso: manipulação direta das bonecas impressas pelos usuários. Usuários: jogadores e mestres de RPG iniciantes ou experientes e curiosos sobre RPG; adolescentes e adultos Configuração Formato: simétrico, arredondado, retangular Escala: natural Valor: contrastante Linha: precisa Textura: variada Cor: monocromia (cinza) Orientação: vertical Movimento: ativo Localização: centralizada Enquadramento: inteiro	Sintaxe visual (Twyman, 1982, 1985; Dondis, 2000) Convenções estilísticas do barroco (segundo bibliografia listada no final); de ilustração de RPGs de terceira fase (Bettocchi, 2002)
Semântico: Habilidades (2N) Ícone	Função da imagem: apresentar o componente "cenário" do RPG, ambientado no Brasil colonial entre 1650 e 1720. Transmissão da mensagem: descrição figurativa.	Convenções de representação (Twyman, 1985), de narrativa (Ricoeur, 1983), de temática mítica (Propp, 1984) e de cultura de massa (quadrinhos, cinema, jogos etc.); iconografia barroca e história do Brasil colonial (segundo bibliografia listada no final)
Paradigmático: Características	Iconologia das "impurezas" da linguagem: fantasia, ludicidade, história	Subjetividade (Barthes, Ricoeur, Plaza, Campos) Convenções histórico-culturais de jogos narrativos

Trata-se de um sistema sógnico paradigmático dicissígnico pictórico que realiza uma descrição figurativa do componente "Cenário: Brasil colonial barroco" cuja configuração foi construída a partir de duas traduções intersemióticas: uma tradução icônica paramórfica que aponta para uma síntese de três referências históricas esquemáticas (os três modelos de retábulos comuns no Brasil colonial barroco); e uma tradução indicial topológica-metonímica que aponta para três objetos históricos individualizados (três retábulos classificados historicamente segundo os três modelos comuns no Brasil colonial barroco).

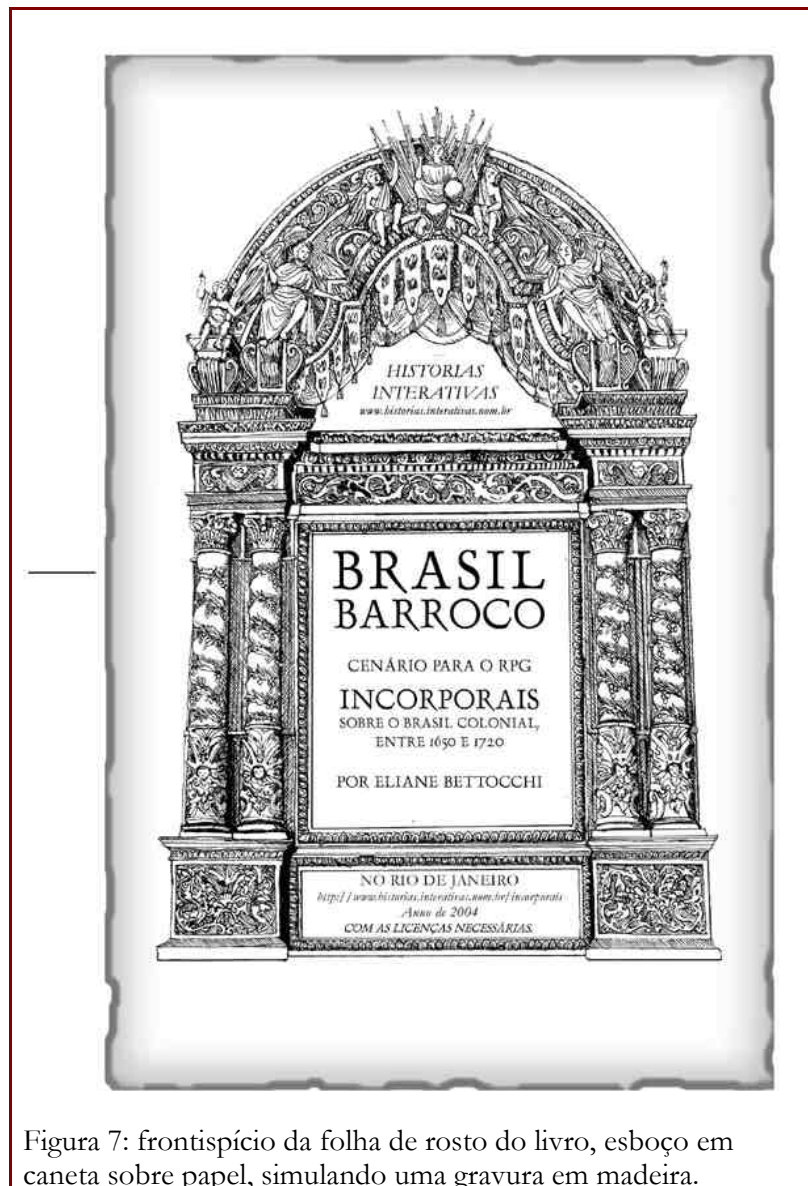


Figura 7: frontispício da folha de rosto do livro, esboço em caneta sobre papel, simulando uma gravura em madeira.

Configuração: a imagem como mancha gráfica na diagramação (narrativa visual)

A configuração da figura 7 teve como modelo o frontispício de um livro impresso em Portugal no século XVII (figura 8).



Figura 8: Frontispício do Regimento do Santo Ofício da Inquisição. Portugal, 1640.

Como mancha gráfica, a imagem final (figura 6) guarda com este original uma relação de **tradução icônica isomórfica**, em que elementos diferentes (figuras 5 e 6) são organizados em estrutura e meio similares (ornamento gráfico e tipologia sobre papel).

Como elemento na diagramação, a figura 6 insere-se no seguinte contexto: três manchas gráficas que se relacionam com a fragmentação barroca do olhar cúbico e centralizado renascentista, conforme proposto por Alberti no tratado *Da Pictura* (In: Schollhammer, 2002). Partindo de Giordano Bruno (Ibid.), o barroco assume a anamorfose associando um segundo olhar à morte (*vanitas*), em geral focalizando, ainda que de forma desfocada, objetos temporais: o tempo invade o espaço renascentista. Este tempo barroco se dá no conflito dos olhares central e subjetivo, simbólico-divino e imaginário-mundano, deixando entrever um terceiro olhar, o Real (Ibid.: p. 82-85). O cenário será textualmente narrado, a princípio, sob dois pontos de vista: o do livro “Cultura e opulência do Brasil por suas drogas e minas”, do Pe. João Antonil (1711); e o de um caderno de assentos e diário da artesã Maria do Rosário Menezes. Uma terceira forma textual, explicativa como um manual técnico, será utilizada para apontar informações sobre regras e referências históricas e iconográficas.

O texto descritivo poderá ser acompanhado de ilustrações simulando pinturas sobre tela, madeira e azulejos ou de reproduções de obras da época. As folhas de rosto (figura 7), índice e prefácio pertencem ao terceiro tipo de mancha gráfica, do texto descritivo, onde elementos arquitetônicos servem como referência (*links*) para os ornamentos gráficos. Os elementos arquitetônicos da figura 6 serão referidos também nas outras duas narrativas, como contratos de trabalho da artesã, sob seu ponto de vista técnico-estilístico e sob o enfoque da sua inserção cultural no tratado de Antonil (1711), servindo como marcadores intertextuais.

Na mancha gráfica exemplificada, cada elemento arquitetônico representado na figura 3.3 atua, dentro do sistema da diagramação como um *link* para:

- os três momentos histórico-artísticos do cenário (maneirista, barroco, rococó);
- três contratos de trabalho da artesã em três fases diferentes da sua história pessoal: juventude (maneirista), maturidade (nacional-português/barroco) e velhice (joanino/rococó);
- a mancha gráfica do sacerdote, com a descrição da importância do altar na devoção pública e privada (figura 9);
- a mancha gráfica da artesã, com o detalhamento de técnicas e materiais para execução de retábulos (figura 10);

- as três seções técnicas do jogo: “Criação de Personagem”, “Resolução de Ações” e “Encadeamento de Eventos”.

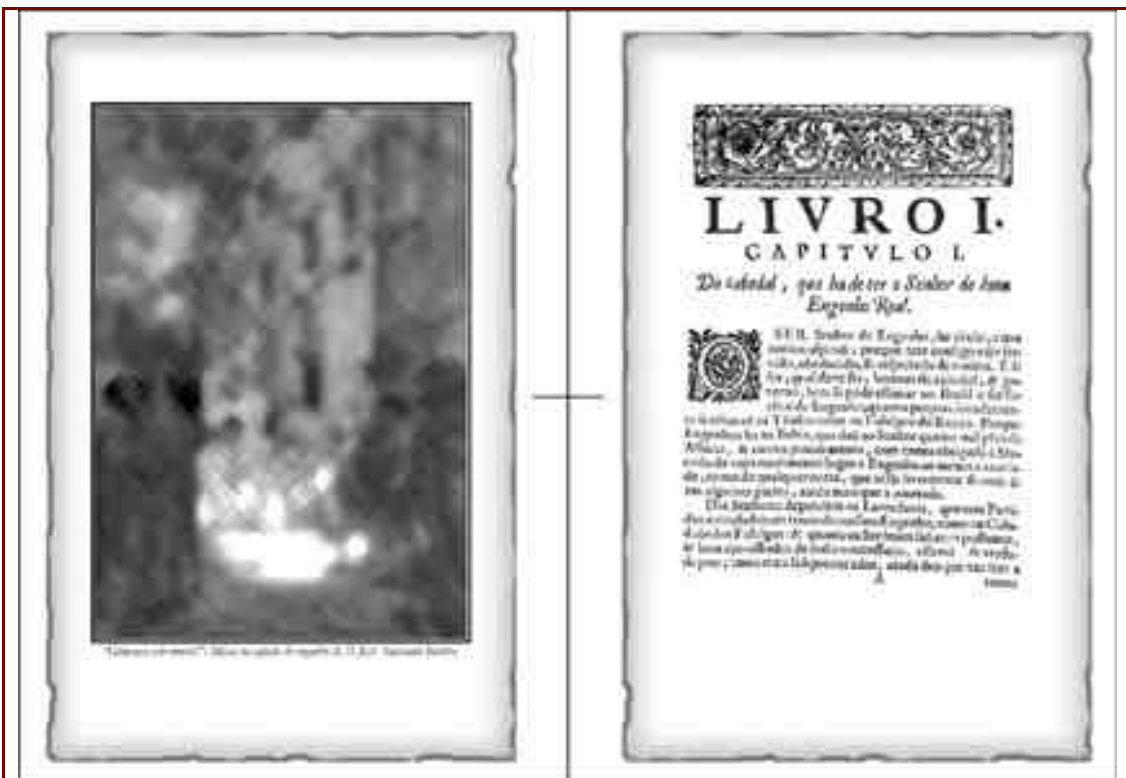


Figura 9: Esboço da abertura da mancha gráfica do livro de Antonil (1711). A ilustração, simulando uma gravura em metal, representará uma missa na capela de um engenho, mostrando um altar devocional.

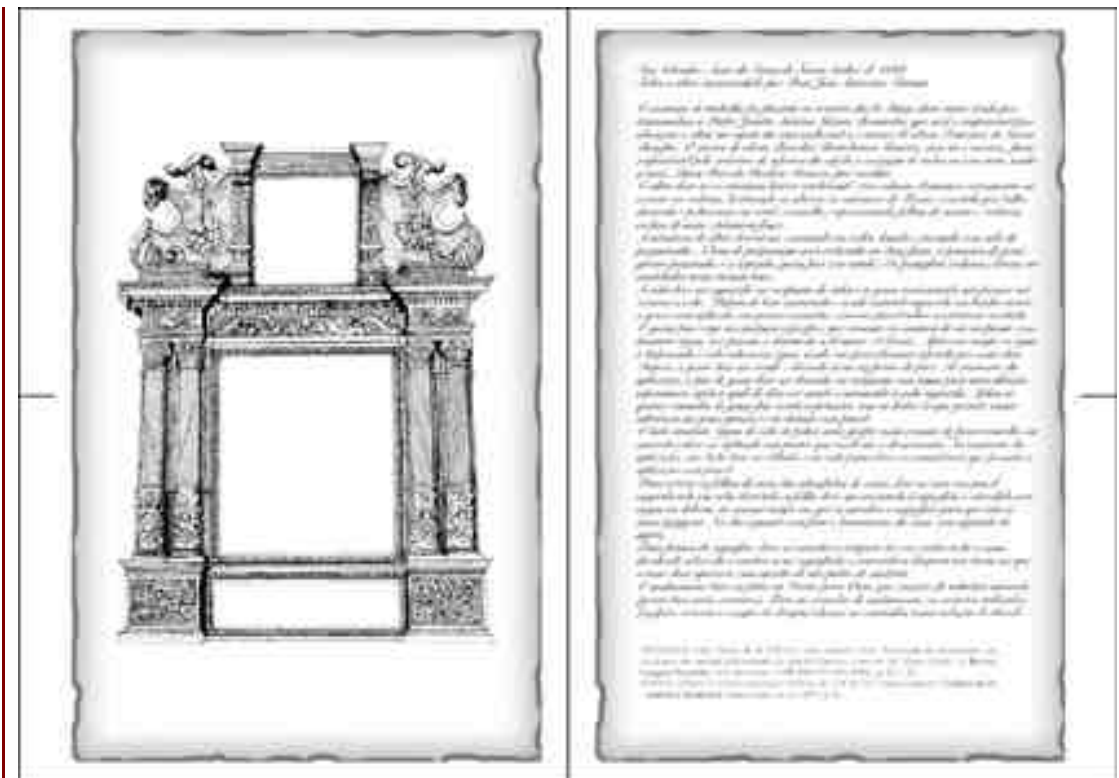


Figura 3.6: Esboço da abertura da mancha gráfica do caderno de assentos da artesã Maria do Rosário. A ilustração representa um risco (projeto) de retábulo em estilo maneirista.

A imagem final (figura 7) como mancha gráfica na diagramação pode ser resumida pela tabela 4 a seguir, partindo da tabela 2:

SISTEMA SÍGNICO	OBJETO DE ANÁLISE/CONSTRUÇÃO	REFERENCIAL PRÁTICO/TEÓRICO
Sintático: Atributos (1N) Legissigno	Tipo de imagem: bidimensional, gráfica, figurativa. Técnicas: imagem digital raster e tipografia eletrônica Meios e recursos de produção: diagramação em programa de editoração e fechamento de arquivo para impressão reprográfica Docutech em escalas de cinza. Circunstâncias de uso: manipulação direta das bonecas impressas pelos usuários. Usuários: jogadores e mestres de RPG iniciantes ou experientes e curiosos sobre RPG; adolescentes e adultos Configuração Formato: simétrico, arredondado, retangular Escala: natural Valor: contrastante Linha: precisa Textura: variada Cor: monocromia (cinza) Orientação: vertical Movimento: ativo Localização: centralizada Enquadramento: inteiro	Sintaxe visual (Twyman, 1982, 1985; Dondis, 2000) Convenções estilísticas do barroco e de diagramação de livros no período barroco (segundo bibliografia listada no final); de diagramação de RPGs de terceira fase (Bettocchi, 2002)
Semântico: Habilidades	Função da imagem: apresentar o componente "cenário" do RPG, ambientado no Brasil	Convenções de representação (Twyman, 1985), de narrativa (Ricoeur, 1983), de iconografia visual e

(2N) Ícone	colonial entre 1650 e 1720. Transmissão da mensagem: narrativa figurativa, complementando -se com texto e relacionando-se com as outras manchas gráficas	literária barroca, história do Brasil colonial e do livro (segundo bibliografia listada no final)
Paradigmático: Características (3N) Argumento	Iconologia das "impurezas" da linguagem: fantasia, ludicidade, história	Subjetividade (Barthes, Ricoeur, Plaza, Campos) Convenções histórico-culturais de jogos narrativos (Tolkien, Pavão, Mota, Furtado & Ciarlini) e da própria noção de "História"

Trata-se de um sistema sógnico paradigmático argumentativo pictórico que realiza uma narração figurativa do componente "Cenário: Brasil colonial barroco", cuja configuração foi construída a partir de uma tradução intersemiótica: uma tradução icônica isomórfica que aponta para um objeto histórico individualizado (o frontispício de um livro barroco) escolhido como exemplo de configuração de frontispícios em livros que circularam pelo Brasil colonial barroco, além de apontar para as outras manchas gráficas que compõem o sistema da diagramação do livro deste RPG.

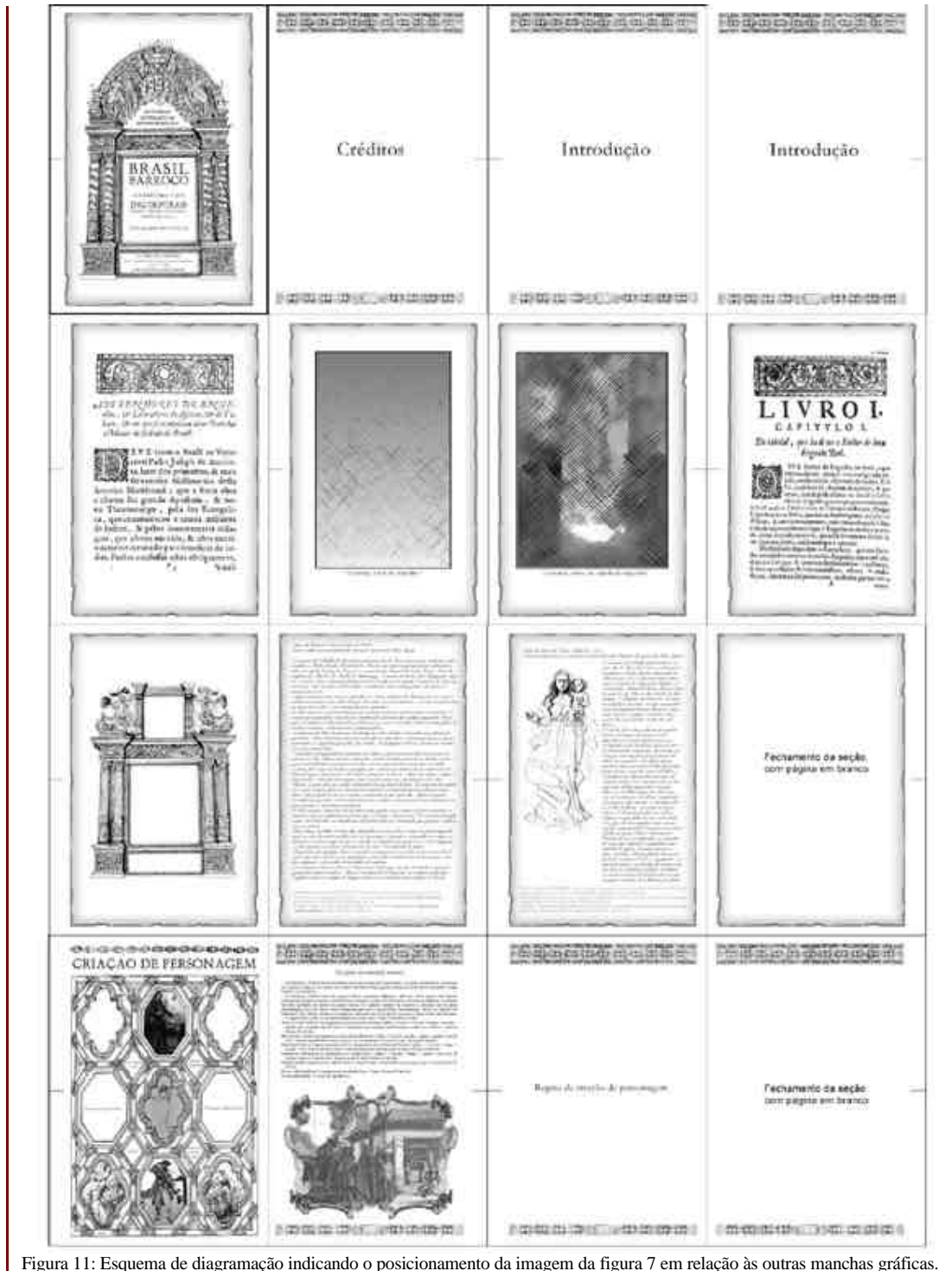


Figura 11: Esquema de diagramação indicando o posicionamento da imagem da figura 7 em relação às outras manchas gráficas.

4.0 Refiguração: aberturas e fechamentos na forma-objeto

Relembremos a hierarquia estética entre os tipos de tradução intersemiótica sugerida por Plaza. Esta postura ideológica pode ser exemplificada pela discussão sobre as supostas limitações da imagem figurativa, elemento fundamental na diagramação de um livro de RPG. Tome-se como

exemplo a imagem gerada eletronicamente, capaz de simular textura, movimento e tridimensionalidade "à perfeição", como querem seus defensores. Pode-se argumentar que tal "perfeição" tende ao fechamento, limitando as possibilidades de se "imaginar" o objeto. Dois pontos precisam ser ressaltados: primeiro, a noção ilusória de "perfeição", que parece beber na velha fonte platônica de um objeto ideal. Quem se acredita capaz de representar algo "à perfeição" esquece que toda percepção é mediada significativamente, e, portanto, que o "Real" é irrepresentável como tal. Assim, a perfeição só pode ser pretendida em relação a uma idéia particular e subjetiva de um objeto.

Isto nos leva ao segundo ponto: se toda representação acaba sendo particular e subjetiva, ela pode facilmente funcionar como ponto de partida para outras representações particulares e subjetivas. Aliás, "imaginar" um objeto pressupõe um conhecimento mínimo de código e repertório, mesmo que seja a linguagem oral. Deste modo, "imaginar" não é possível sem referência, e, neste ponto, não tem limites, pois seus limites são inatingíveis dentro da linguagem. E, sinceramente, fora da linguagem, não interessa.

Estamos trabalhando o tempo todo na tricotomia paradigmática, em que uma imagem figurativa aparentemente "fechada" como legissigno icônico dicissignico ou argumentativo, como é o caso da figura 3.3, pode servir como ponto de partida para uma outra representação do mesmo conceito "componente: cenário", mesmo que esta segunda carregue em si elementos da primeira por tradução icônica ou indicial. Ou seja, pode ou não abrir-se para ser apropriada por um novo sistema signico concebido pelo receptor-sujeito.¹¹

Indo mais além, como pretende o método de concepção proposto neste trabalho, apontar aberturas para suas próprias referências, como no caso da tradução indicial que atua como *link* para os "originais" (figura 5 e 6), sugere no mínimo uma abertura que pode vir a ampliar o repertório do receptor-sujeito. Seja qual for o caso, há uma reapropriação deste sistema signico que o transforma em um sistema signico remático, quer dizer, uma reapropriação que o virtualiza: uma tentativa de realizar um *design* como um fazer estético-crítico que problematiza e retorna ao real; e não que apenas rompe com ele.

Neste ponto, o *design* pode atuar como deslizamento no sentido da inovação, como processo de reabertura de *links* oferecendo novas associações para signos cristalizados. A forma-objeto aqui esboçada surge como um veículo para se repensar o *design* gráfico como uma atividade que passe a levar em consideração condições contemporâneas como: autoria coletiva e democratização do conhecimento; novas possibilidades conceituais e tecnológicas que atualizem o livro impresso destacando suas vantagens de custo em relação ao meio eletrônico ainda restrito a uma elite econômica; e o jogo como processo de comunicação que objetiva a participação direta dos participantes na ampliação da obra pode servir a um propósito de questionamento de clichês e reconstrução de realidade, aumentando a autonomia criativa e a capacidade crítica, unindo o lúdico ao didático e o estético ao ético.¹²

Referências:

ANDRADE, Flavio Mauricio. *RPG: Fantasia e Socialização*. Disponível: <http://www.historias.interativas.nom.br/educ/rpgtese.htm> [capturado em 1997].

BARTHES, Roland. *Aula*. Tradução e Posfácio Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 1977.

_____. *Mitologias*. Trad. Rita Buongiorno e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, (1957) 1999, 10^a. ed.

_____. *O prazer do texto*. São Paulo: Perspectiva, 3a. ed., 2002

BETTOCCHI, Eliane. *Aventuras visuais na terra de Santa Cruz: concepção do projeto gráfico para um livro de RPG ambientado no Brasil colonial*. Monografia de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Teoria da Arte, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 1999.

_____. *Role-playing Game: um jogo de representação visual de gênero*. Dissertação (Mestrado em Design), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002.

_____; COELHO, Luiz Antonio L.; FORMIGA, Simone. “Quem reflete que reflexo?” In: *I Simpósio do Laboratório da Representação Sensível: O Outro*. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, ago. 2002. Disponível em: <<http://www.users.rdc.puc-rio.br/imago/site/virtualidade/ensaios/reflexo.htm>>.

_____ & KLIMICK, Carlos. “O lugar do virtual no RPG, o lugar do RPG no Design”. In: *I Simpósio do Laboratório da Representação Sensível: Atopia*. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2003.

_____. “A imagem como link: autonomia, crítica e criatividade na aquisição de linguagem”. In: *Espaço Informativo Técnico Científico do Ines*, Rio de Janeiro, v.18/19, 2003, p. 76-82

CAMPOS, Haroldo de. *A arte no horizonte do provável*. São Paulo: Perspectiva, 4a. ed., 1977

CAPRA, Fritjof. *O tao da física*. São Paulo: Editora Cultrix, (1975) 1983.

COELHO, Luiz Antonio. Os aspectos afetivos do objeto e mídia livro. Palestra apresentada no *I Seminário Brasileiro sobre o Livro e a História Editorial* da Fundação Casa de Rui Barbosa/MinC e Universidade Federal Fluminense, Fundação Casa de Rui Barbosa/MinC, Rio de Janeiro, nov. 2004.

_____. A repetição na cultura. In: JOBIM E SOUZA, Solange (org.). *Mosaico: imagens do conhecimento*. Rio de Janeiro: Marca d'Água, 2000, p. 27-38.

DONDIS, Donis A. *A sintaxe da linguagem visual*. Tradução Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ECO, Umberto. *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 8a. ed., 2001

_____. *Tratado geral de semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2a. ed., 1976.

- FERRY, L. *Homo aestheticus*. Chicago: University of Chicago Press, 1993.
- FURTADO, Antonio L. & CIARLINI, Angelo E. M. *Operational characterization of genre in literary and real-life domains*. Departamento de Informática, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, [1999]. Disponível em: <<http://www-di.inf.puc-rio.br/~furtado>>.
- _____. “Generating narratives from plots using schema Information”. In: *5th International Workshop on Applications of Natural Language for Information Systems*. Versailles, jun. 2000.
- _____. “Cognitive and affective motivation in conceptual modeling”. In: *Revista Colombiana de Computación*, v. 3, n. 2. Dez. 2002.
- GOMBRICH, E. H. *A história da arte*, Rio de Janeiro, Ed. Guanabara, 4a. ed. 1988.
- GRANT, John & TINER, Ron. *The encyclopedia of fantasy and science fiction art techniques*. Philadelphia: Running Press Book Publishers, 1996.
- HOCHULI, Jost & KINROSS, Robin. *Designing books: practice and theory*. London: Hyphen Press, 1996.
- KONDER, Leandro. *A questão da ideologia*. Texto inédito, 2001, caps. 19 e 20.
- LACAN, Jacques. “O estádio do espelho como formador da função do eu”. In: *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, ([1949]; 1953) [199-].
- MACHADO, Arlindo. “Formas expressivas da contemporaneidade”. In: *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.
- MOTA, Sônia Rodrigues. *Roleplaying Game: a ficção enquanto Jogo*. 1o. sem. 1997. Tese (Doutorado em Literatura) Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro, PUC-Rio, Depto. De Letras, 1997.
- NETTO, J. Teixeira Coellho. *Semiótica, informação e comunicação*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.
- NÖTH, Winfried. *A Semiótica no século XX*. São Paulo: Annablume Editora, 2ª ed., 1999
- _____. *Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce*. São Paulo: Annablume Editora, 2ª ed., 1998
- PANOFSKY, Erwin. *Significado nas artes visuais*. Tradução de Maria Clara F. Kneese et J. Ginsburg. São Paulo: Perspectiva, 3ª ed (1955) 1991, p. 11-87.
- PAVÃO, Andréa. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de role playing games (RPG)*. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.
- PERRONE-MOISÉS, Leyla. *Roland Barthes: o saber com sabor*. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- PLAZA, Julio. “Arte e interatividade: autor-obra-recepção”. In: *Concinnitas*, no. 4. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Editora 7Letras, mar. 2003, p. 7-34.

_____. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1987.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

SCHOLLHAMMER, Karl Erik. “A procura de um novo realismo: teses sobre a realidade em texto e imagem hoje”. In: SCHOLLHAMMER, Karl Erik & OLINTO, Heidrun Krieger (Org.). *Literatura e mídia*. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio; São Paulo: Edições Loyola, 2002, p. 76-90.

RICOEUR, Paul. **Temps et récit, tome I**. Paris: Editions du Seuil, 1983.

TWYMAN, Michael. “The graphic presentation of language”. In: *Information Design Journal*, vol.3 (1). Stony Stratford: Grillford Ltd, 1982, p. 2-22.

_____. Using pictorial language: a discussion of the dimension of the problem. In: DUFTY, T. et WALLER, R. *Designing usable texts*. New York: Academic Press, 1985, ch. 2, 245-312.

Fontes Iconográficas:

Mosteiro de São Bento, Rio de Janeiro, século XVII; retábulo do altar-mor de São Lourenço dos Índios, Niterói, RJ, século XVI; Manuel de Brito, retábulo do altar-mor da Ordem Terceira de São Francisco da Penitência, Rio de Janeiro, século XVIII. In: COLEÇÃO *Arte no Brasil*. São Paulo: Nova Cultural, 1986, p. 52, 59 e 85, respectivamente.

Esquema de retábulo maneirista (século XVI). In: COSTA, Lúcio. *A Arquitetura Jesuítica no Brasil*. In *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*. Rio de Janeiro, M.E.S., v. 5, il. IV.a, 1941.

Esquemas de retábulos nacional-português (século XVII a 1720/30) e joanino (1720/30 a 1760). In: AVILA, Affonso, GONTIJO, João M. Machado & MACHADO, Reinaldo Guedes. *Barroco Mineiro: glossário de arquitetura e ornamentação*. São Paulo: Fundação João Pinheiro, Fundação Roberto Marinho e Companhia Editora Nacional, 1980, p. 172.

Frontispício do Regimento do Santo Ofício da Inquisição, Portugal, 1640. In: MELLO E SOUZA, Laura de (Org.). *História da vida privada no Brasil*, volume I. São Paulo: Companhia das Letras, 1997, p. 36.

¹ Desenvolvido sob orientação do Dr. Luiz Antônio Coelho no Depto. de Artes e Design da PueRio, com apoio financeiro do CNPq.

² Para a Linguística tradicional, linguagem verbal é uma tautologia, pois neste caso a imagem não é considerada linguagem. Para aqueles que trabalham com imagens de qualquer natureza, entretanto, a imagem é linguagem, daí a necessidade de se dividir a linguagem em verbal e pictórica (Twyman, 1982).

³ Para Lacan ([1949]; 1953; [199-]), sujeito só pode ser sujeito da linguagem: "eu" é o primeiro signo do ser humano.

⁴ Este termo, neste momento, para Barthes, parece referir-se à ideologia não como distorção, mas como conjunto de valores, talvez já criticando este conceito de ideologia como conjunto de crenças e valores e resgatando o conceito de ideologia como o proposto por Marx: o de distorção (Konder, 2001:4).

⁵ O mito, por exemplo, é uma operação de linguagem que cristaliza o signo. Seu processo se caracteriza não pelo congelamento de um conteúdo, mas pela intrusão de um conteúdo numa forma. Este conteúdo intruso, uma escolha histórica, "achata" o signo, eliminando todos os conflitos e naturalizando um processo que deveria ser

convencional e fluido. A forma "roubada" se torna rasa, e muitas vezes insistente na sua representação (Barthes, 1999).

⁶ Vimos nesta escultura a perfeita tradução de *jouissance*, termo cuja tradução para o português é motivo de polêmica. Ficamos então com o termo "êxtase" devido à descrição do seu momento êxtase celeste, pela própria santa espanhola Tereza de Ávila, freira do século XVI, em seu livro sobre suas visões místicas. Êxtase (gr. *ekstasis*: ação de estar fora de si.) **1**. Em seu sentido estrito, estado ao mesmo tempo afetivo e intelectual marcado exteriormente por uma imobilidade quase total e por uma diminuição das funções de relação. (Japiassú, Marcondes, 2001:96)

⁷ Ideologia, neste momento, para Barthes, parece referir-se à distorção, não a um conjunto de valores, talvez já criticando este conceito genérico de ideologia e antecipando o conceito de ideologia como o inicialmente proposto por Marx (Konder, 2001:4). Um dos exemplos de infiltração ideológica é o mito, uma operação de linguagem que cristaliza o signo. Seu processo se caracteriza não pelo congelamento de um conteúdo, mas pela intrusão de um conteúdo numa forma. Este conteúdo intruso, uma escolha histórica, "achata" o signo, eliminando todos os conflitos e naturalizando um processo que fora convencional e fluido. A forma "roubada" se torna rasa, e muitas vezes insistente na sua representação (Barthes, 1999).

⁸ Levando-se em conta as limitações deste modelo e da conceituação de código deste autor, deve-se acrescentar ainda, que as questões de delimitação do campo semiótico do autor não serão levantadas visto que aqui se trata de uma produção cultural.

⁹ Donis Dondis (2000), Argan, Wickiser, Gioseffi e Francastel (1968), Erwin Panofsky (1991), entre outros.

¹⁰ Desta maneira, desenvolvem-se, ao longo da história, diferentes idéias de arranjo da composição, os estilos de representação – geométrico, clássico, naturalista, maneirista, barroco, impressionista, expressionista etc. (Argan, Wickiser, Gioseffi *In: Encyclopedia of World Art*, 1968). Poder-se-ia dizer, dentro deste contexto e em concordância com Panofsky (1991), que esta síntese visual seria o estilo, a síntese de uma série de expressões formais e metodológicas partilhadas por artistas e espectadores que coexistem num determinado ambiente histórico e cultural cujas percepções atribuem significados a essas expressões. Como diria Dondis (2000:161), “[...] uma categoria ou classe de expressão visual modelada pela plenitude de um ambiente cultural”.

¹¹ A questão da construção de um suporte impresso que permita a materialização das refigurações dos jogadores está sendo desenvolvida na etapa experimental desta pesquisa, parcialmente disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/paginas/etapas.html>.

¹² Uma primeira aplicação da experimentação e dos conceitos aqui propostos já está em parte esboçada no projeto de pesquisa de Carlos Klimick, publicado na revista **Espaço** n. 18/19 (2003), do Instituto Nacional de Educação de Surdos do Rio de Janeiro (INES). Desenvolveu-se um *site* (suporte eletrônico) com estrutura de navegação similar a de um livro-jogo, uma atividade lúdica que auxilia crianças surdas na aquisição do português (disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/zoo>).