



## **Incorporais RPG: interatividade e poética no *design* de livro<sup>1</sup>**

Eliane Bettocchi<sup>2</sup>

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em *Design* do Departamento de Artes e *Design* da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio).

### **Resumo**

O artigo apresenta uma possibilidade de interatividade em suporte impresso, concentrando-se em uma alternativa de encadernação de um livro de *Role-playing Game*, por meio de um método de concepção de nominado *Design Poético*, fundamentado na associação do conceito de deslizamento de Roland Barthes ao conceito de semiose ilimitada de Charles Sanders Peirce e no conceito de mimese de acordo com Paul Ricoeur.

### **Palavras-chave**

Livro, *Role-playing Game*, Design Gráfico, Interatividade, Poética.

### **Introdução**

O principal objetivo deste artigo é apresentar o andamento de uma pesquisa de doutorado que trata da concepção poética de um livro impresso.<sup>3</sup>

O objetivo específico da pesquisa é projetar e experimentar o RPG *Incorporais* e seu suporte impresso de modo a verificar, por meio de um enfoque metodológico semiótico, a hipótese de serem esta forma e este processo abertos e interativos. Para instrumentalizar a pesquisa, o problema foi desdobrado em duas questões, as quais são trabalhadas em duas instâncias: formal e processual.

Com a instância formal, objetiva-se chegar à configuração de um suporte impresso que, através da abertura de significados, possibilite e estimule a participação direta dos usuários na sua própria ampliação e reconstrução, caracterizando tal suporte como obra aberta. Com a instância processual objetiva-se, através da experimentação do objeto gerado na instância formal, evidenciar a capacidade interativa do RPG, caracterizando-o como fenômeno representativo da condição relacional do signo e como obra aberta de acordo com o que é postulado na fundamentação teórica.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Nucleo de Produção Editorial.

<sup>2</sup> Pós-graduação lato sensu em Teoria da Arte pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1998) e mestrado em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2002). Atualmente doutoranda em Design na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Experiência na área de Desenho Industrial, com ênfase em Ilustração, atuando principalmente nos seguintes temas: role-playing game, ilustração, comunicação, linguagem e design gráfico.

<sup>3</sup> Pesquisa de doutorado intitulada *Incorporais RPG: design poético para um jogo de representação*, sob orientação do Dr. Luiz Antonio Luzio Coelho e financiada pelo CNPq.



Neste artigo, fecharemos o foco sobre a instância formal, mais especificamente sobre a encadernação do livro, apresentando de forma breve os conceitos teóricos que nortearam as soluções de design gráfico.

### ***Role-playing Game, suporte impresso e interatividade***

O projeto *Incorporais* busca contemplar, de modo mais abrangente, a comunicação visual no *design* de um livro de *Role-playing Game* (RPG), e mais especificamente, a possibilidade de se projetar tal livro como obra aberta, de modo a evidenciar as características interativas e hipermediáticas do jogo e, ao mesmo tempo, levantar questionamentos sobre a forma do que entendemos atualmente como suporte impresso. Segundo Emile Brehier, incorporais são todas as condições conceituais que nos alteram a nível relacional sem nos alterar fisicamente.<sup>4</sup> As relações incorporais se refletem nos tipos sociais representados pelos indivíduos, que mudam suas relações com o mundo sem alterar seus corpos físicos. Essas relações (incorporais) constituem uma rede que está continuamente alterando e sendo alterada pelos indivíduos (corpos), e dessa ação cíclica surgem conceitos a todo o momento, os quais ignoram hierarquias e calcificações. Alterar essas relações incorporais de forma não usual causa impacto e estranheza, gerando uma ruptura com o princípio de identidade.

O RPG é uma forma de narrativa em que os participantes criam em conjunto uma história a partir de um enredo inicial semi-estruturado. Os chamados Jogadores criam as personagens protagonistas, por sua vez o Narrador, também chamado de Mestre, interpreta as demais personagens (antagonistas, coadjuvantes etc) e faz a condução geral da narrativa como um diretor de cinema. Os livros de *RPG* descrevem os cenários, onde se passam as histórias. As personagens têm de ser coerentes com o cenário e o clima escolhidos, o ambiente ou ambientação da história. A história começa a ser contada pelo Narrador, mas os Jogadores são livres para decidir o que suas personagens falam e fazem. Assim, os rumos da história são freqüentemente alterados pelas ações das personagens, sendo o *RPG*, na verdade, uma história contada em conjunto por um Narrador e por Jogadores. Muitas vezes o sucesso ou insucesso de uma personagem numa ação é determinado por regras que visam simular a realidade, evitar que todas as decisões de desfecho narrativo fiquem por conta do Narrador e aumentar a emoção.

---

<sup>4</sup> Partindo do pensamento estoíco segundo apresentado por Winfried Nöth (1998).



A grande área que se dispôs a acolher este objeto de pesquisa foi a da Comunicação no *Design*, ou seja, o estudo do objeto configurado e manufaturado pela intenção humana como veículo de transmissão de mensagens. E dentro desta grande área, a teoria que acolheu o RPG foi a *Media Ecology* a partir de Marshall McLuhan, que considera que:

1. qualquer OBJETO pode vir a constituir ou representar um meio de comunicação;
2. o AMBIENTE onde se dão as relações humanas deve ser observado como o espaço de um CONCERTO DE MÍDIAS;
3. a mídia será estudada, desta maneira, pelo IMPACTO que alguns de seus elementos constituintes gera. (COELHO, 2004)

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. No RPG, observam-se modos de construir e utilizar este meio, que o distinguem de outros meios e lhe conferem singularidade enquanto tal (BETTOCCHI, 2002). Nesta pesquisa, o foco estará 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 e fruição deste.

Grosso modo, podemos dizer que *role-playing game* é 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).

Com base nesta definição e a partir de diferentes explicações, em diversas publicações de RPG, pode-se extrair alguns componentes 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.

Por mais que assuntos, regras e estilos variem bastante, não se pode deixar de notar que tais componentes estão presentes em todos os títulos de RPG que já se teve a



oportunidade de encontrar, sejam produções brasileiras, sejam estrangeiras. E parece evidente, também, que tais componentes são comuns a outras formas narrativas.

No entanto, o processo do RPG se caracteriza pelas colagens, apropriações e reinterpretções (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.

Assim, a partir da observação da combinação destes componentes, consideramos 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), buscamos 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 hipermediática dos componentes no suporte.

Ser uma prática social faz do RPG um jogo interativo, definindo-se interatividade através de termos como autonomia, criatividade e imprevisibilidade (MACHADO, 1997). Na linguagem interativa, espera-se uma ou mais respostas autônomas, difíceis de se prever. É muito mais um "O quê você faz?" do que um "Você faz isto ou aquilo?". A tensão interativa, no jogo, gera situações inusitadas que acabam levando a novas experiências e a novas resoluções de problemas.

Componentes e características materializam-se sobre um suporte que se constitui de linguagem e tecnologia, as quais são intimamente ligadas à fruição do jogo. 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).

Como forma de narrativa hipermediática interativa, o RPG se constitui de texto verbo-audiovisual (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação das personagens pelos jogadores. 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).

No entanto, mesmo sendo um conteúdo interativo e hipermediático, o RPG não é maciçamente veiculado em suporte eletrônico, como CD-Rom ou website, mas sim em suporte impresso, sob a forma de livros e revistas, suporte em geral visto como não-interativo, sobretudo quando comparado ao suporte eletrônico, que, para muitas áreas de conhecimento e para o senso comum surge como a mídia interativa *per se*.

Quando propõem alguma inovação, as editoras o fazem extrapolando o suporte impresso: por exemplo, os RPGs *Shadowrun* (Fasa Corporation) e *Legend of the Five Rings* (Alderac Entertainment Group) incorporam alterações do cenário de acordo com *inputs* dos usuários advindos dos resultados dos torneios dos *cardgames* relativos a estes jogos; e o RPG *Dungeons and Dragons* 3a edição (Wizards of the Coast/Hasbro) licenciou o sistema D20 para quem quiser produzir ambientações e implementou um concurso de cenário elaborado por jogadores para ser publicado pela empresa.

Além disso, várias são as editoras que passaram a complementar seus suportes impressos com CD-Roms, *website enhancements*, video-games, romances e quadrinhos e até seriados de televisão, como *Kindred, the Embraced*, produzido pelo autor de *Vampire: the Masquerade* (White-Wolf).



Phil Vecchione apresentou, na palestra *Metagaming*, na GenCon 2004,<sup>5</sup> uma proposta de conceituar metajogo como jogo fora do jogo, ou seja, o jogo que continua depois que acaba uma sessão de jogo, alegando que todos os jogos apresentam esta característica, mas apenas alguns a pressupõem no seu *design*, sobretudo os jogos com peças colecionáveis. O metajogo abre espaço para a criatividade dos jogadores que podem contribuir com textos de vários tipos, imagens, diários de personagens etc, e realizar sessões individuais com os mestres de jogo. No RPG, isto existe, porém poucos jogadores dedicam-lhe tempo; e poucas páginas nos livros são dedicadas a isso. Ele propõe então diferentes formas de estruturar práticas de metajogo nas sessões de RPG: registro escrito de diários, desenhos, manutenção de blogs, troca de e-mails e fóruns entre jogadores, websites sobre as histórias que estão sendo jogadas, tudo isto ocorrendo além das sessões em que o grupo se reúne.

Os suportes impressos continuam seguindo o aspecto mais tradicional do design de um livro na forma de códice: a linearidade. Um problema que se destaca ainda mais diante da possibilidade de se aproveitar uma produção dos jogadores que parece representar materialmente a noção de interatividade como resposta autônoma e criativa. Um problema que parece extrapolar o universo restrito do RPG para um universo muito mais abrangente: o do próprio livro como objeto.

Um dos principais autores que norteia estas questões, principalmente o problema levantado nos parágrafos anteriores, é Roger Chartier. O autor diz que "O livro sempre visou instaurar uma ordem; fosse a ordem de sua decifração, a ordem no interior da qual ele deve ser compreendido, ou, ainda, a ordem desejada pela autoridade que o encomendou ou permitiu sua publicação." (CHARTIER, 1999:8). No entanto, ele continua, a ordem do livro é constantemente desafiada pela liberdade da leitura. Assim, verifica-se uma dialética entre a imposição da produção e da forma e a apropriação e reinvenção da recepção. Desde o tempo em que o manuscrito deu lugar à impressão e, portanto, sinais, marcas, títulos de capítulos e cabeças de página passaram a ser responsabilidade do impressor em vez de do corretor ou do possuidor do livro, restaram ao leitor os espaços em branco das páginas. Assim,

O objeto impresso lhe impõe a sua forma, a sua estrutura e suas disposições, não pressupondo nenhuma participação dele [leitor]. Se o leitor pretende, todavia, inscrever sua presença no objeto, ele só pode fazê-lo ocupando sub-repticiamente,

---

<sup>5</sup> A maior convenção de *hobby games* dos EUA. Apesar de incluir videogames, cardgames e outros tipos de jogos, seu público de aproximadamente 30.000 pessoas é composto principalmente por jogadores de RPGs.



clandestinamente, os espaços de livro deixados de lado pelo escrito: a contracapa do encadernamento, folhas deixadas em branco, margens do texto etc. (CHARTIER, 1999:103).

Percebemos que no RPG este problema de recepção transgressora *versus* tecnologia ordenadora aparece ainda com mais evidência por se tratar de um processo aberto e interativo, veiculado sobre um suporte comparativamente fechado.

O problema poderia ser resolvido mudando-se o tipo de suporte? Provavelmente o suporte eletrônico ofereceria maior liberdade de intervenção dos leitores e maiores chances de divulgação destas intervenções. No entanto, como já foi dito, existe uma preferência pelo suporte impresso para veiculação do RPG.

Apesar de nos alertar para uma muito provável substituição do suporte impresso pelo eletrônico, como outrora ocorreu com o rolo substituído pelo códex, Chartier (1999) evoca a noção de história para justificar a necessidade da permanência do suporte impresso, na figura da especificidade de um texto produzido para um determinado suporte. Muito do que é produzido atualmente, é feito para o suporte impresso, com suas questões específicas formais, econômicas e jurídicas. Simplesmente adaptar tais textos para um outro suporte pode implicar perda de informação, principalmente para um leitor do futuro que esteja interessado na produção do passado. Ou seja, "Nenhuma ordem dos discursos é, de fato, apartável da ordem dos livros que lhe é contemporânea." (CHARTIER, 1999:106).

Assim sendo, o desafio a que nos propomos é o de transformar um suporte impresso, linear, rígido na sua estrutura, em suporte aberto e interativo, capaz de incorporar a produção dos jogadores, e que, por hipótese, ponham em evidência o caráter interativo do jogo e, por conseguinte, ofereça uma possibilidade de abertura. E foi nos experimentos do poeta francês Mallarmé, no século XIX, que encontrou-se o ponto de partida para o objeto que se segue.

Para Mallarmé, o livro é um instrumento espiritual: um instrumento, portanto um objeto físico, com um propósito metafísico. Em sendo objeto, o poeta não deixou de se debruçar sobre sua materialidade, sendo o seu projeto do *Livre* o ápice deste interesse.

Segundo o estudo de Zênia de Faria (1995), Mallarmé, neste projeto:

- a) promove a leitura ao ponto nodal de suas reflexões, de vez que situa a "operação de leitura" no centro do mecanismo do Livre; b) subverte a noção de leitor, de leitura e de livro. (FARIA, 1995:173).





Registrado sob a forma de folhetos manuscritos que apresentam diversas ordens de leitura, o *Livre* consiste de uma série de sessões de leituras públicas que aparentam a dinâmica de um jogo entre público, o operador e o próprio livro. A dinâmica se baseia na permutação da ordem dos folhetos e da disposição do público, mediada pela intervenção do operador, que congrega os papéis de narrador, permutador e leitor, em uma espécie de atuação performática que remete àquela do contador de histórias da tradição oral.

Assim, Faria observa que duas atitudes aparentemente opostas se encontram no projeto: "uma atitude passadista - a leitura em voz alta - e uma atitude de vanguarda - a concepção da página como unidade visual e a exploração dos espaços em branco e dos caracteres tipográficos." (FARIA, 1995:180). Um jogo que pode ser bastante similar à relação lúdica que acontece entre o processo de um RPG e seu suporte.

De fato, não pretendemos discorrer sobre o trabalho de Mallarmé, mas destacar aspectos do projeto do *Livre* que interessam para esta pesquisa: a idéia do jogo com o suporte impresso, o questionamento da forma linear, simétrica e tipográfica do livro e a relação lúdica e performática com o livro nas sessões de leitura.

No projeto de Mallarmé, o operador ainda detém um "saber superior" (ele narra o texto e permuta as páginas) em relação ao público. Já no RPG, o mestre do jogo encontra-se em situação quase de igualdade com seus jogadores, pois a história, ainda que seguindo um plano inicial, só se completa com a atuação dos jogadores e suas personagens. E, no exemplo que propomos a seguir, as permutações também acontecem de forma autônoma e imprevisível no livro de cada jogador.

### **Interatividade e *Design Poético***

Falamos, então, da hipótese de se projetar um suporte impresso aberto, ao qual possa ser fisicamente incorporada a produção dos jogadores participantes do experimento Incorporais, obtendo-se, deste modo, um processo interativo, autônomo e criativo.

Para tanto, propõe-se o método denominado *Design Poético*, que pretende servir tanto para fins analíticos e de pesquisa teórica quanto para fins de prática de *design*. Este método tem suas bases no estruturalismo, por se valer da Semiótica, mas, deve-se ressaltar, um estruturalismo colorido pela ousadia barthesiana.

Barthes (1967) defende o estruturalismo como uma atividade do imaginário, cuja finalidade é reconstituir um objeto, seja de maneira reflexiva, seja de maneira poética,



de modo a tornar visíveis suas regras de funcionamento (funções). Esta reconstituição, entretanto, vai além da cópia ou da simples constatação "[...] porque entre os dois objetos [o original e seu simulacro reconstituído], ou os dois tempos da atividade estruturalista, se produz algo de novo [...]" (BARTHES, 1967:59), que é o simulacro: o objeto inteligível, unido ao intelecto humano. Neste sentido, o estruturalismo sábio não difere da arte, pois ambos "[...] vêm de uma *mimesis*, fundada não sobre a analogia das substâncias (como na arte dita realista), mas sobre a das funções (que Lévy-Strauss chama *homologia*)." (BARTHES, 1967:59).

Em artigo recentemente publicado (BETTOCCHI, 2006) é tecido um paralelo entre o conceito de deslizamento de Barthes e o conceito de semiose ilimitada de Charles Sanders Peirce, que se desdobra da seguinte maneira: sendo o RPG interativo veiculado sobre um suporte impresso no qual as imagens atuam como *links*, podemos dizer que estamos diante de uma obra aberta, segundo a atualização de Umberto Eco (2001) por Julio Plaza (2003).<sup>6</sup> Assim, a abertura pode permitir deslizamentos, em oposição à cristalização em estereótipos, no sentido do prazer ou do gozo, que segundo Roland Barthes (2002), consiste na escritura (*écriture*), ou em um fazer poético no sentido aristotélico de recriação.<sup>7</sup>

Paul Ricoeur (1983) fala 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

---

<sup>6</sup> A noção de deslizamento de Barthes vem da origem saussureana da sua semiologia, onde 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, portanto, deslizante. E é aí que, segundo Barthes (1977), o poder se infiltra, cristalizando esta fluidez (o senso comum, o natural, o "desde sempre"). A forma que vira fôrma fecha as janelas e *links* do código. Limita suas possibilidades e imprevisibilidades. Mas é pela forma que se pode reabrir as janelas, deslizar o signo e trapacear a linguagem. Então, tome-se os códigos e convenções de um meio de comunicação e lubrifique-se suas engrenagens.

<sup>7</sup> Deste modo, adotou-se 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. 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 (1977, 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.



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/gozo 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.

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 problematização (inovação, ou gozo), incluindo a alienação em relação ao real, uma interação de ordem ética.

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 a abertura para uma multiplicidade de sentidos: concerne o aspecto pulsional que está presente na idéia de escritura. A escritura, portanto, é o discurso poético não que exprime um sujeito, mas sim que 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, ela aparece onde um sujeito a deseja.

### **O *design* poético na concepção de um suporte impresso**

No mesmo artigo que apresenta o paralelo entre o conceito de deslizamento de Barthes e o conceito de semiose ilimitada de Charles Sanders Peirce (BETTOCCHI, 2006), apresenta-se a aplicação, dentro do contexto da pesquisa, de um método semiótico de base peirceana, a Tradução Intersemiótica (TI), desenvolvido por Julio Plaza (1987), que muito se aproxima da noção de *mimesis* e do ato poético discutido anteriormente.

Métodos semióticos são ferramentas de pesquisa transdisciplinares que atuam nestas intersecções. As disciplinas complementares no método construído para esta pesquisa são a Iconologia de Erwin Panofsky (1991), como ponto de partida para construção das ilustrações, pela sua similaridade com a atividade estruturalista na reconstituição de objetos visuais; a Teoria Narrativa e hermenêutica particular de Paul Ricoeur (1983), como ponto de partida para a construção da diagramação e enredos do livro, por também se fundamentar no conceito de *mimesis* acima descrito; e a própria semiologia de Barthes como método de análise crítica tanto do objeto quanto da sua fruição.

Estas duas disciplinas fundamentam as duas instâncias de uma imagem dentro do contexto do projeto gráfico de um suporte impresso narrativo e hipermidiático: seu papel como ilustração e seu papel na diagramação. Estes são os objetos a serem construídos com o auxílio da tradução intersemiótica de modo a atuarem como *links* de abertura na fruição do suporte impresso (BETTOCCHI, 2006).

Uma vez pronta, a ilustração precisa ser inserida no contexto gráfico do livro, relacionando-se com o texto escrito, constituindo-se numa nova imagem chamada mancha gráfica. 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.

Segundo Hochuli e Kinross (1996), na Grécia antiga, *symmetría* significava medida, harmonia, assim como proporção correta; seu oposto, *ametria*, significava desequilíbrio, desproporção. 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. 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 (1983). 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.

No suporte impresso de RPG, a ilustração não-sequencial cumpre, junto com o texto explicativo, a função de dar forma descritiva aos componentes (ambientação e regras). Esta etapa de seleção de representação descritiva 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 impressa ou eletrônica: a diagramação. A disposição de ilustrações e textos confere ao suporte sua característica temporal e narrativa (lembramos que um livro tem quatro dimensões), organizando 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 do RPG) e III - processo de jogo (BETTOCCHI, 2006). Esta configuração busca, além de uma relação narrativa e hipermidiática entre signos que atuem como *links*, a composição de um suporte impresso que permita uma construção coletiva e interativa dos jogadores. Ou seja, uma configuração poética (mimese II) na medida em que produza nos usuários um efeito de retorno e reconstrução

referencial: uma refiguração (mimese III) dos componentes do jogo e dos próprios referenciais de cada usuário.

Podemos relacionar este processo de refiguração ao conceito de metajogo proposto por Phil Vecchione (2004), que abre espaço para a criação de textos por parte dos jogadores, enriquecendo as sessões de RPG para todos. Uma vez produzidos estes textos, como integrá-los materialmente aos livros? Como já foi mencionado, a abertura aqui proposta, além da mancha gráfica, estende-se ao processo de encadernação do livro. O codex apresenta uma estrutura bilateral com um eixo central ao longo do qual viram-se as páginas, o que lhe confere uma dimensão temporal. Esta estrutura e seu movimento são garantidos pela encadernação, o processo de juntar e encapar os cadernos de folhas que compõem um livro, cujas técnicas mais comuns são colar e costurar ou grampear (HOCHULI & KINROSS, 1996).

Pretende-se, então, com base no método de *design* poético, projetar e produzir livros de RPG com diferentes cenários, acompanhados de um sistema simples de regras de simulação, cujas folhas são soltas, organizadas em capas presas por colchetes, a critério de cada jogador (figura 1). A diagramação dispõe de espaços vazios e incentivos à participação dos jogadores, convidando-os a preencherem estes espaços com seus próprios textos. Estes livros encontram-se disponíveis para aquisição via internet e durante os jogos experimentais.

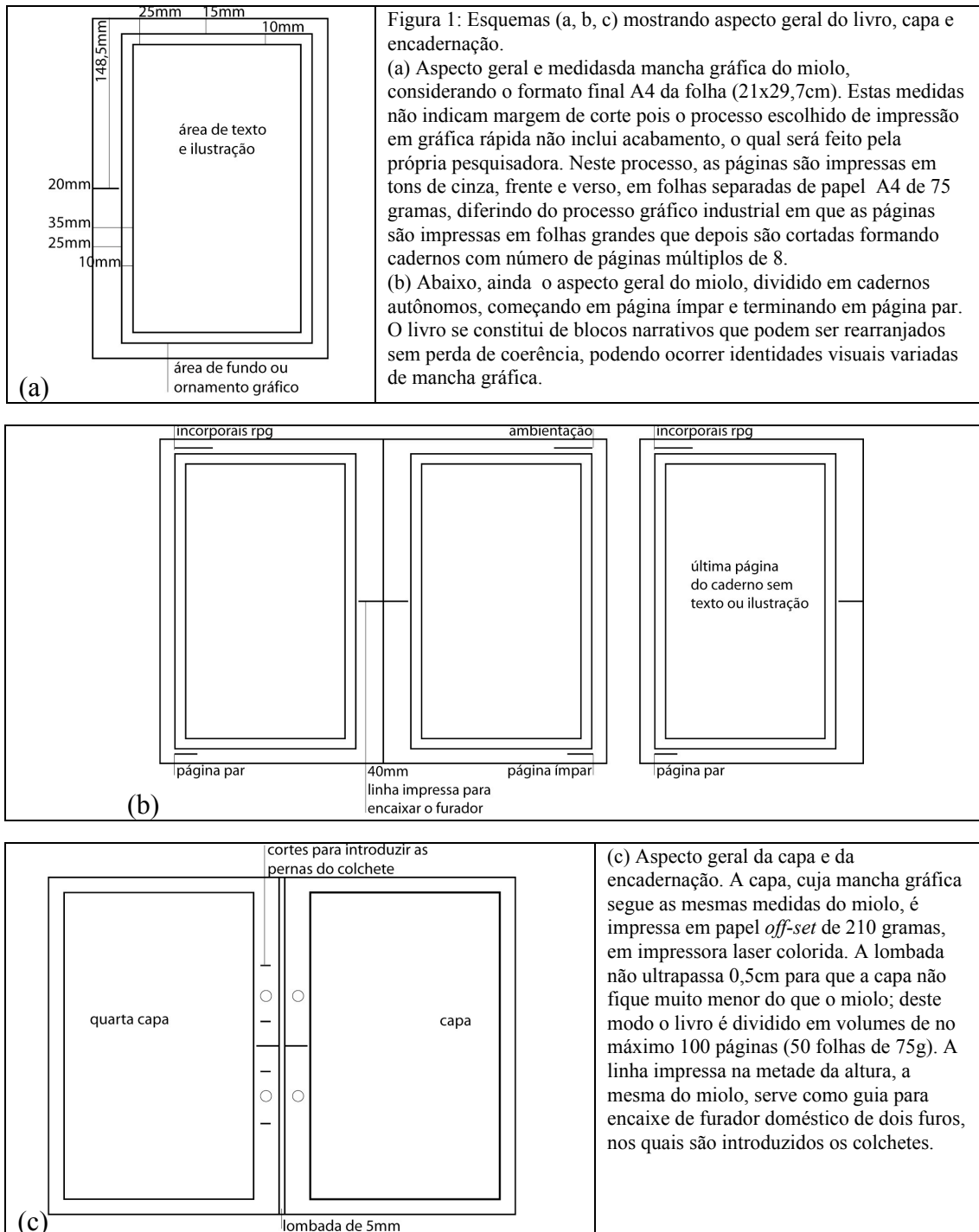
O *design* poético, como o aqui proposto, pressupõe, assim, uma negociação tanto "mental", apontando aberturas nas ilustrações e na diagramação do suporte impresso, quanto "física" com este suporte, uma vez que se abre espaço físico na sua própria diagramação e encadernação para incorporação dos textos produzidos pelos jogadores:

RPG-livro comercial: <i>design</i> do suporte >> processo do jogo $\wedge\vee$ produção dos jogadores	<b>X</b>	RPG-livro poético: <i>design</i> do suporte >> processo do jogo $\wedge$ $\vee$ produção dos jogadores
--	----------	---

Se, no passado, o projeto de Mallarmé não pode ser realizado, entre outros motivos, pela dificuldade tecnológica, a tecnologia contemporânea permite que se imprima, em razoáveis quantidades e a relativo baixo custo, folhas soltas que podem ser organizadas, à vontade do "freguês", dentro de um fichário. Além da ambientação e das regras do jogo, podem ser acrescentadas, retiradas e alteradas histórias e personagens indefinidamente, em qualquer ordem. Os jogadores podem participar diretamente da

estrutura do livro, intervindo nela, acrescentando seus textos e valendo-se da sua própria tecnologia doméstica para imprimir suas páginas.

Daí deriva o nome do jogo e do projeto: incorporação de material ao livro resultante de refiguração da realidade, colocando os sujeitos em processo e alterando suas relações incorporais com o mundo, movendo consigo a máquina da linguagem.





## Referências bibliográficas

BARTHES, Roland. A Atividade Estruturalista. In: **O método estruturalista**. Trad. Cralos Henrique Escobar. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967, pp. 57-63.

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

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

BETTOCCHI, Eliane. **Role-playing Game: um jogo de representação visual de gênero**. Dissertação de Mestrado do Departamento de Artes e *Design*, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002.

\_\_\_\_\_. Design poético: intersemiose e abertura no projeto gráfico de um RPG. In: **Design, Arte e Tecnologia: espaço de trocas**. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio & Rosari, 2006. (CD-Rom/PC Windows).

\_\_\_\_\_. & KLIMICK, Carlos. 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, p. 76-82, 2003.

\_\_\_\_\_. & 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, ago. 2003.

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

CHARTIER, Roger. **A Ordem dos Livros**. Tradução Mary Del Priori. Brasília: Editora da UnB, 1999.

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.

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

FARIA, Zênia de. **Mallarmé e o universo da leitura**. Tese de Doutorado do Departamento de Teoria Literária e Literatura Comparada, Universidade de São Paulo, 1995.

HOCHULI, Jost & KINROSS, Robin. **Designing books: practice and theory**. London: Hyphen Press, 1996.

MACHADO, Arlindo. Formas Expressivas da Contemporaneidade. In: **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume Editora, 1998, 2ª ed.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas Artes Visuais**. Tradução de Maria Clara F. Kneese et J. Ginsburg. São Paulo: Perspectiva, (1955) 1991, 3ª ed., pp. 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, 2003, pp. 7-34.

\_\_\_\_\_. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1987.

RICOEUR, Paul. **Temps et Récit, Tome I**. Paris: Editions du Seuil, 1983.

VECCHIONE, Phil. Metagaming. Palestra realizada na **GenCon Indy 2004**, Indianápolis, EUA, out. 2004. Disponível em [www.dnaphil.com](http://www.dnaphil.com).