

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO



Eliane Bettocchi Godinho
(bettocchi@historias.interativas.nom.br)

Incorporais RPG
Design poético para um jogo de representação
<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais>

Tese apresentada ao Departamento de Artes e *Design*
da PUC-Rio como parte dos requisitos para obtenção
do título de Doutor em *Design*.

Orientador: Luiz Antonio Luzio Coelho, PhD.

Rio de Janeiro
Abril de 2008



Eliane Bettocchi Godinho

Incorporais RPG
Design poético para um jogo de representação

<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais>

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor pelo Programa de Pós-graduação em Design do Departamento de Artes e Design do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio. Aprovado pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Prof. Dr. Luiz Antonio Luzio Coelho

Presidente/ Orientador
Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Profa. Dra. Eliana Lucia Madureira Yunes

Membro
Departamento de Letras – PUC-Rio

Prof. Dr. Érico Braga Barbosa Lima

Membro – UNIVERCIDADE

Prof. Dr. Érico Braga Barbosa Lima

Membro – Estácio de Sá

Profa. Dra. Denise Berruezo Portinari

Membro
Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Prof. Dr. Paulo Fernando Carneiro de Andrade

Coordenador Setorial do Centro de Teologia
e Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 07 de Abril de 2008

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

Eliane Bettocchi Godinho

Graduação em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1991), pós-graduação lato sensu em Teoria da Arte pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1998), Mestrado em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2002) e Doutorado em Design na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Tem experiência na área de Design Gráfico, com ênfase em Ilustração, atuando principalmente nos seguintes temas: jogos, comunicação, linguagem e semiótica.

Ficha Catalográfica

Godinho, Eliane Bettocchi

Incorporais RPG : design poético para um jogo de representação : <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/> / Eliane Bettocchi Godinho ; orientador: Luiz Antonio Luzio Coelho. – 2008.
221 f. : il. (col.) ; 30 cm

Tese (Doutorado em Artes e Design)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.
Inclui bibliografia

1. Artes – Teses. 2. Comunicação. 3. RPG. 4. Narrativa. 5. Hipertexto. 6. Semiologia. 7. Design gráfico. 8. Livro. 1. Coelho, Luiz Antonio Luzio. 2. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. 3. Título.

CDD: 700

À Alice,
que começou sua aventura
no meio desta aventura.

Meus agradecimentos

- a Luiz Antônio Coelho, orientador da tese, pelos conselhos e incentivo;
- aos professores do Departamento de *Design*, pelas críticas e colaborações;
- ao CNPq, pelo suporte financeiro que me permitiu realizar e concluir o curso;
- aos meus colegas de curso, que trilharam comigo a mesma jornada;
- à minha família, por me aceitar como eu sou;
- a meu pai (1925 - 2003), pela memória e legado que me deixou;
- ao meu companheiro, por simplesmente ser quem ele é;
- aos Orixás, por aceitarem ser minhas interfaces da linguagem para o indizível.

Resumo

Godinho, Eliane Bettocchi; Coelho, Luiz Antonio Luzio. **Incorporais RPG: Design poético para um jogo de representação**. Rio de Janeiro, 2008. 221 p. Tese de Doutorado - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Partindo-se de uma definição, baseada na *media ecology*, de *role-playing game* (RPG) como meio de comunicação dotado de linguagem narrativa, tecnologia impressa e modo de recepção interativo, propõe-se que é possível pensar este jogo como hipermídia narrativa em que seus componentes atuem como links de abertura para outras informações, promovendo uma refiguração criativa da realidade. Propõe-se um método de concepção poética e análise crítica para um objeto de *design* gráfico, um livro de RPG, em que o conceito de abertura da obra é fundamentado pelos conceitos de gozo do texto, deslizamento sógnico de Roland Barthes e semiose ilimitada de C.S. Peirce, instrumentalizado por meio da tradução intersemiótica de Julio Plaza, da hermenêutica de Paul Ricoeur e da Iconologia de Erwin Panofsky. Espera-se com este método 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. Tal discussão é realizada em duas instâncias: uma instância formal, onde é documentada a concepção do suporte impresso do cenário *Brasil Barroco*, do RPG experimental *Incorporais*, desenvolvido em paralelo com o método; e uma instância processual, onde o suporte deste RPG será experimentado por jogadores que participarão da ampliação do cenário através da produção de material que será incorporado aos suportes impressos, verificando-se a capacidade de abertura acima descrita.

Palavras-chave

Comunicação; RPG; Narrativa; Hipertexto; Semiologia; Design gráfico; Livro.

Abstract

Godinho, Eliane Bettocchi; Coelho, Luiz Antonio Luzio. **Incorporais RPG: Poetic design for a role-playing game**. Rio de Janeiro, 2008. 221 p. Dr. Dissertation - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

From a definition, based upon the media ecology, of role-playing game (RPG) as a media with narrative language, printed technology and an interactive form of reception, it is proposed that this game can be thought as a narrative hypermedia with its components acting as links to other informations, promoting a creative reality refiguration. A proposition is presented for a method of poetic conception and critical analysis for an object of graphic design, a RPG book, in which the concept of text opening is fundamented on the concepts of text enjoyment, Roland Barthes' sign sliding and unlimited semiosis of C.S. Peirce, worked through the intersemiotic translation of Julio Plaza, Paul Ricoeur's hermeneutic and Erwin Panofsky's iconology. It is hoped that this method will contribute not only with new possibilities for book conception and production, but also with the assembling and questioning of an epistemology for the Design as an area of knowledge. This discussion is done in two instances: a formal instance, where the conception of the printed support for the *Barroque Brasil* setting is documented, for the experimental RPG *Incorporais*, developed alongside the method; and a processual instance, where the support of this rpg will be experimented by players that will participate in the setting development through the production of materials that will be incorporated in the printed supports, verifying the capacity for the openings described above.

Keywords

Media ecology; role-playing game; narrative; hypertext; semiology; graphic design; book.

SUMÁRIO

1. Introdução: recebendo a missão	09
2. Contexto: explorando o labirinto da comunicação no <i>design</i>	18
2.1. Conceitos: os corredores do RPG como meio de comunicação	19
2.2. Delimitações: na encruzilhada entre suporte impresso e interatividade	38
2.3. Resumindo o contexto...	52
3. Enfoque: desvendando passagens secretas além da comunicação no <i>design</i>	53
3.1 Fundamentação teórica: o enigma " <i>do-it-yourself</i> "	54
3.2. O método: decifrando o <i>Design Poético</i>	62
3.3. Considerações sobre o <i>design</i> poético em relação ao <i>Design</i>	81
3.4. Resumindo o enfoque...	89
4. Etapas: enfrentando os desafios do <i>design</i> poético	92
4.1. Instância formal: a concepção do suporte impresso	93
4.2. Instância processual: os experimentos e as variáveis	116
4.3. Resumindo as etapas...	124
5. Análises: abrindo o baú dos experimentos	127
5.1. O livro em jogo: a produção dos jogadores comparada com as variáveis	128
5.2. Considerações	146
5.3. TNI: Técnicas de Narrativas Interativas	152
5.4. Resumindo as análises...	158
6. Conclusão: ganhando pontos de experiência!	162
7. Bibliografia	169
8. Anexos	174