

# 1. Introdução: recebendo a missão

A aventura continua.

E, para que estas palavras não soem abruptas ou estranhas dentro de um contexto acadêmico, gostaria de me introduzir. Lilith foi, segundo a mitologia judaica, a primeira mulher de Adão, que, por recusar-se à submissão, foi condenada ao inferno. Lili foi minha primeira assinatura artística, que mais tarde transformou-se em Eliane "Lilith" Bettocchi. Hoje em dia sou conhecida assim no meio dos *games*, minha especialidade como ilustradora e *designer* desde 1991.

A arte entrou na minha vida em 1992, através da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), e mais profundamente em 1997, depois da pós-graduação *lato sensu* em Teoria da Arte pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Em 2000, levei minhas questões de arte e *design* para o Mestrado em *Design* da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e, recentemente, depois de trabalhar 2 anos na edição da revista *Concinnitas*, do Instituto de Artes da Uerj, em 2004, mergulhei de cabeça nestas questões no Doutorado em *Design* na PUC-Rio.

A motivação para minhas pesquisas visuais emerge justamente destas fronteiras pouco nítidas entre arte e *design*, entre comercial e poético, entre lúdico e crítico e procura sempre focalizar um olhar desejante sobre a indústria cultural, com seus estereótipos cristalizados e suas possibilidades de deslizamento.

E, dentro da indústria cultural, o meu laboratório é o mundo dos *games*, mais precisamente, o do *Role-Playing Game*, ou RPG. Mas... o que é RPG? RPG é uma sigla em inglês que quer dizer *Role-Playing Game*, ou "jogo de interpretação ou representação de papéis" (tradução aproximada). Este é um jogo em que os participantes recebem ou criam personagens cujas ações na história são decididas por eles. Um jogador, em geral chamado de "Mestre do Jogo" ou "Narrador", conta a história e decide quais são as ações e reações das personagens coadjuvantes. Quando uma personagem tenta realizar uma ação simples como, por exemplo, abrir uma porta destrancada, o Mestre pode simplesmente determinar que foi bem-sucedida. Ou seja, basta querer fazer para conseguir. Se a ação for complexa (por exemplo, passar despercebido por um vigia atento), o Mestre pedirá um teste. Na maioria das vezes o teste consiste em um rolamento de dados que determina se a personagem conseguiu ou não fazer a ação pretendida. Os dados são o componente aleatório.

Pode-se determinar alguns elementos-chave do RPG traçando um paralelo com o teatro ou a literatura. A *ambientação* seria o ambiente espaço-temporal onde se desenrolam as situações. As *personagens* são criadas, na maioria das vezes, e interpretadas pelos jogadores, coerentemente com a ambientação e com o *sistema de regras*, ou sistema de simulação da realidade. A existência deste sistema de regras é o que diferencia o RPG do teatro, da literatura e das brincadeiras infantis de “faz-de-conta”.

O mito é uma “fala” narrativa: uma forma ressignificada por um conceito que pressupõe ações e reações – por exemplo:<sup>1</sup> “[...] RPG (*Role-playing Game*) é um jogo no qual você interpreta um papel e interage com um universo de ação medieval, com magia e espadas [...]”; o estereótipo é uma “fala” descritiva que pressupõe adjetivações: “Cenário medieval, mulheres sedutoras e monstros num RPG para computador”.<sup>2</sup> (Bettocchi, 2002:60-61)

Este trecho de dissertação foi escolhido para exemplificar a idéia que o senso comum, com ajuda da imprensa, e, algumas vezes, das próprias editoras, vem construindo sobre RPG. Aliás, pode-se perceber pelo menos três mitos na frase acima: uma redução sobre cenários de RPG, outro sobre uma idéia de “medieval” que se confunde com “mulheres sedutoras e monstros” e um terceiro que associa RPG e computadores.<sup>3</sup>

Um rápido correr de olhos por uma livraria especializada em jogos, miniaturas e quadrinhos é suficiente para confirmar que RPG não se resume a universo medieval: existem cenários de ficção-científica, terror, ação, comédia, cenários históricos. O mesmo correr de olhos pode identificar que o principal suporte de um RPG é o impresso. Entretanto, um segundo correr de olhos pode surpreender uma razoável quantidade de “mulheres sedutoras e monstros”.

Talvez pelo fato de ser uma manifestação muito recente (o primeiro RPG surgiu nos EUA em 1974) e pouco lucrativa comercialmente (portanto, pouco “badalada” por veículos de comunicação de massa), o RPG seja um objeto deste processo de mitificação.<sup>4</sup> Por outro lado, talvez na ânsia de alcançar alguma abrangência no concorrido mercado de jogos, as próprias editoras contribuam com tais mitificações.

O fato é que, independentemente de distorções, o RPG vem sendo utilizado, com razoável sucesso, como ferramenta pedagógica, psicoterapêutica e para treinamento empresarial.<sup>5</sup> E isso vem despertando o interesse de pesquisadores de diferentes áreas sobre o assunto.

<sup>1</sup> Artigo de Wagner Ribeiro sobre o CRPG *Baldur's Gate II* publicado no caderno *Informática Etc.* do Jornal *O Globo* de 2 de julho de 2001.

<sup>2</sup> *Idem, ibidem.*

<sup>3</sup> O mito segundo Roland Barthes (1999).

<sup>4</sup> Com um único livro, várias pessoas podem jogar ao mesmo tempo, sendo o número ideal de jogadores 5 ou 6.

<sup>5</sup> Exemplos são fornecidos em BETTOCCHI (2002:29-32). Na internet, *links* para tais projetos podem ser encontrados em <http://www.historias.interativas.nom.br>.

Em termos de pós-graduação, podem ser mencionadas a primeira pesquisa brasileira com RPG, da Dra. Sonia Motta, tese de doutorado em Literatura, e a dissertação de Mestrado em Educação da Profa. Andréa Pavão (PAVÃO, 1999).<sup>6</sup> O *site* do Simpósio de RPG e Educação (<http://www.simposiorpg.com.br>), anualmente organizado em São Paulo com apoio da editora Devir e da prefeitura oferece uma extensa lista de pesquisadores brasileiros que vêm trabalhando com RPG.

A diversidade de abordagens do tema, entretanto, praticamente não inclui estudos sobre a visualidade no RPG, tampouco menciona estudos semióticos sobre este tipo de jogo. Julgo, portanto, pertinente e necessário, um estudo que aborde as capacidades de produção de significado de uma manifestação cultural tão aparentemente representativa da contemporaneidade, seja pelas suas características interativas seja por suas características de "pilhagem" narrativa e visual.

Assim, o tema desta pesquisa busca contemplar, de modo mais abrangente, a comunicação visual no *design* de um livro RPG, e mais especificamente, a possibilidade de se projetar um livro de RPG como obra aberta, de modo a evidenciar as características interativas e hipertextuais do jogo.

No Capítulo I deste documento, os leitores encontrarão uma **contextualização** do problema e do objeto de pesquisa, começando com seu acolhimento pela grande área da Comunicação no *Design*, ou seja, o estudo do objeto configurado e manufaturado pela intenção humana como veículo de transmissão de mensagens, e dentro da grande área inspirada nas teorias de autores como Marshall McLuhan e Neil Postman, a *Media Ecology*, com a noção de que qualquer objeto pode representar um meio de comunicação, composto de modos de recepção, tecnologia e linguagem, e que tal objeto é estudado de acordo com o impacto que um destes elementos gera no ambiente midiático.

Assim, neste capítulo, busco caracterizar o RPG segundo seus modos de construí-lo e utilizá-lo, estabelecendo sua singularidade enquanto meio, entendendo interatividade e hipertextualidade como modos de recepção que estabelecem conexões não-lineares e imprevisíveis, modos de recepção estes que caracterizam um meio de comunicação como obra aberta em terceiro grau, segundo Julio Plaza (2004).

Para Délcio Vieira Salomon (1999), o que leva à pesquisa é a existência de um problema, no sentido de dificuldade ou expressão de pensamento interrogativo: dúvida, curiosidade, necessidade, admiração... Com base nesta

---

<sup>6</sup> MOTTA, Sônia Rodrigues. *Roleplaying Game: A Ficção enquanto Jogo*. 1º sem. 1997. Tese (Doutorado em Literatura) Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio, Depto. de Letras, 1997.

definição e nos resultados do estudo anterior, surge, então, a primeira pergunta da pesquisa: pode-se projetar suportes impressos capazes de enfatizar as características hipertextual e interativa do RPG?

Como forma de narrativa hipertextual, o RPG constitui-se de texto verbo-audiovisual (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação das personagens pelos jogadores), 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 (ilustrações, textos, linguagem corporal e verbal) são "janelas" ou "*links*" de informação para o jogador sobre o cenário onde serão construídas suas próprias histórias, e, conseqüentemente, suas próprias imagens, textos etc.

No entanto, fazendo um apanhado das tradições de *design* nos suportes impressos de RPG, observei que mesmo sendo um conteúdo interativo e hipertextual, o RPG continua sendo massivamente veiculado em suporte impresso, sob a forma de livros e revistas, sem abrir espaço para uma intervenção mais direta dos usuários cada vez mais acostumados à flexibilidade dos suportes eletrônicos.

Um **problema** que parece extrapolar o universo restrito do RPG para um universo muito mais abrangente: o do próprio livro como objeto que parece vir perdendo seu espaço no concerto de mídias, preocupação de Roger Chartier (1997).

Daí que apresento, neste capítulo inicial, o **objeto** de estudo da pesquisa: a concepção e a experimentação de um RPG e seu livro que incorporem a produção dos jogadores, e que, por **hipótese**, ponham em evidência o caráter interativo do jogo e, por conseguinte, ofereçam uma possibilidade de abertura para o suporte impresso.

Uma vez detectado, o problema requer um processo de delimitação, segundo Maria Immacolata Vassalo Lopes (1997), quase sempre dedutivo, visto que está vinculado a um modelo teórico. Costuma-se partir de um problema abrangente até obter-se a "pergunta-chave" que a pesquisa pode responder.

Passamos, então, para o Capítulo II, que apresenta o **enfoque teórico** que norteia a pesquisa. Devido às suas características de socialização interativa e narrativa hipertextual, o RPG pode ser um fenômeno de comunicação típico da contemporaneidade, onde o signo aparece como processo interativo: o significado acontece quando significantes são relacionados por um sujeito, num processo fluido e contínuo.

Isto parece estar em acordo, segundo Marco Silva (2002), com o lema *punk* "faça-você-mesmo", ou seja, faça você mesmo seus significados, pois os grandes discursos modernos estão em ruínas.

Apresento então, neste capítulo, **uma segunda hipótese subordinada à primeira**, de que uma obra aberta é aquela que abre *links* para deslizamentos sígnicos de caráter transgressor, como propõe Barthes, tanto na sua construção quanto na sua fruição, em oposição à cristalização da linguagem.

Isto, segundo Roland Barthes, consiste na escritura, uma forma de trapacear a linguagem, um modo de uso dos códigos formais de uma linguagem que promove um desvio transgressor nas conexões endurecidas, desvio que incita o sujeito a produzir seus próprios significados. Associei esta noção de deslizamento transgressor como aquele que gera desvios na semiose ilimitada de Charles Sanders Peirce, para, a partir daí, trabalhar com um conceito de signo em que o significado resulta do choque entre significantes, choque este realizado pelo sujeito.

Lakatos e Marconi (1991) caracterizam método como o conjunto de atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar conhecimentos válidos e verdadeiros, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista.

Em pesquisa anterior (Bettocchi, 2002), busquei a construção um método que permitisse focalizar a imagem como um signo dotado de forma capaz de evocar, para um sujeito histórico, social e psicológico, uma série de significados além da sua mensagem visual explícita. Estes significados foram relacionados ao conceito de conteúdo – em oposição à forma e assunto, compondo as três instâncias iconológicas da imagem – segundo Panofsky (1991), e abordados sob a proposta semiológica de Barthes (1977, 1999): recolher o "impuro" da linguagem – as maneiras históricas e pessoais como os conceitos são expressos – fazendo-o emergir de diferentes discursos, que é uma abordagem diferente daquela hermenêutica que busca as "entrelinhas" de um determinado discurso.

Naquele momento, o foco foi dar corpo aos estereótipos de representação visual feminina e masculina em ilustrações de personagens de RPGs brasileiros contemporâneos, utilizando, para tanto, as próprias convenções visuais deste tipo de imagem, o que exigiu uma etapa de descrição e análise gráfica.

O *corpus*, naquele trabalho, constituiu, mais do que uma amostra, algo que foi chamado de "forma-objeto", o veículo que utilizado para excursionar pela relação entre forma e conteúdo no signo visual. Da mesma maneira, as idéias de gênero evocadas por estas "formas-objeto" constituíram-se no que foi denominado "conteúdo-objeto" da pesquisa. Ou seja, tanto as formas quanto os conteúdos escolhidos foram muito mais pretextos, ainda que justificados, para analisar o processo de produção de significados no signo visual, do que os objetos em si da análise.

A presente proposta de pesquisa pretende dar continuidade ao trabalho anterior sob diferente ponto de vista: o da construção de significados durante a concepção das imagens e do *design* gráfico (a relação imagem/palavra) dos suportes. Se antes um método foi utilizado para fazer emergir os momentos em que se cristaliza o deslizamento significante/significado, os momentos em que a linguagem "empaca" e se deixa infiltrar pelo poder e pela ideologia, a intenção agora é refiná-lo e utilizá-lo como diapasão para construir momentos onde justamente o signo desliza: os momentos que "lubrificam" as engrenagens da linguagem, fazendo-a deslocar-se, ramificar-se, enfim, transformar-se.

Dentro deste modelo teórico, busquei construir um método predominantemente qualitativo, denominado *design* poético, que permitisse um fazer poético, uma mimese no sentido aristotélico de recriação, como propõem Roland Barthes (1967), no seu estruturalismo, Paul Ricoeur (1983) e Julio Plaza. Deste último, utilizei a Tradução Intersemiótica (Plaza, 1987) para a criação de imagens que traduzissem de modo hipertextual, componentes narrativos do jogo.

Assim, o método parte da necessidade de se construir imagens que atuem como *links* narrativos. Para tanto, utilizando a noção de signo construída na associação entre o deslizamento transgressor e a semiose ilimitada, tratamos estas imagens como sistemas sígnicos complexos, construídos com base na tipologia da tradução intersemiótica de Julio Plaza (1987) e na reconstrução iconológica proposta por Erwin Panofsky (1991).

Para tratar da inserção destes sistemas sígnicos no sistema maior da diagramação, traçamos, com a teoria de Ricoeur, um paralelo entre a configuração de um enredo e a configuração de um projeto gráfico.

Assim, a Mimese I, ou prefiguração, onde se verifica a semântica da ação na configuração de enredo, equivale ao momento de construção de uma imagem. Uma vez pronta, a imagem é inserida no sistema da diagramação, equivalente à configuração do enredo, na Mimese II. Finalmente, a recepção, na Mimese III, ou refiguração, onde se verifica a constituição de uma tradição de linguagem, equivale a encadernação do suporte impresso, quando se obtém um produto final que vai para as mãos do usuário-jogador, na Mimese III.

Assim, na Mimese III, o suporte é posto à prova por meio de jogos experimentais, quando se verifica se houve ou não refiguração - produção material, não apenas mental, de significado. É neste momento em que o receptor faz sua passagem para interator - aquele que interage, atua, lê e joga, segundo Janet Murray (2000) e estabelece novas conexões a partir das aberturas apontadas pelas imagens-*link* fazendo uma fruição interativa do suporte impresso.

Das formulações anteriores pude extrair as perguntas-chave que, no final das contas, o método e os experimentos buscarão responder:

Em relação à forma do suporte: houve abertura para produção e incorporação de novos signos ou seja, os sistemas retornaram à condição remática? A escolha de um *design* próprio em lugar de um *design* padrão em RPGs comerciais, além de evitar vícios e discussões de preferências, estimulou a refiguração?

Em relação ao conteúdo do suporte: houve abertura dos componentes para a busca de referências sobre a ambientação? A escolha de uma ambientação e sistema de regras próprios em lugar de se utilizar um RPG comercial, além de evitar vícios e discussões de preferências, estimulou a refiguração?

Em relação ao processo de fruição do suporte: o *design* poético do suporte impresso alterou em alguma coisa o processo de jogo?

De posse do modelo teórico, parti para uma primeira experimentação, aproveitando a oportunidade surgida para a pesquisa de Carlos Klimick com uma turma de alunos do ensino médio de uma escola pública do Rio de Janeiro.<sup>7</sup>

Os resultados deste experimento-piloto me permitiram vislumbrar as **variáveis** que viriam a servir como medida para verificação ou refutação das hipóteses da pesquisa, de ser possível trazer uma abertura de terceiro grau, segundo o sistema proposto por Julio Plaza (2004), para o suporte impresso, hipótese esta desdobrada nas seguintes hipóteses de trabalho:

- o *design* poético de um suporte de RPG pode privilegiar a ênfase na condição relacional e fluida, dita abertura de *links*, em lugar da condição de cristalização do signo;
- um suporte de RPG assim projetado estimula a fruição interativa, materializada na produção dos jogadores, resultante do processo de jogo, o que resulta na ampliação e reconstrução do próprio suporte.

Segundo Bervian & Cervo (1996), hipóteses são afirmações condicionais iniciais que podem ser modificadas parcial ou totalmente no decorrer da pesquisa. Ao término da investigação, espera-se a confirmação, a rejeição (total ou parcial) ou a formulação de novas hipóteses.

Portanto, o **objetivo geral** deste projeto de pesquisa, de modo a verificar tais hipóteses, é desenvolver (projetar e experimentar) um RPG em duas instâncias: formal, de concepção do suporte, e processual, de experimentação do suporte.

---

<sup>7</sup> Doutorando em Literatura Brasileira da PUC-Rio, com quem venho trabalhando em conjunto desde 1993.

O **objetivo específico da instância formal** trata da concepção da forma compositiva e estrutural do suporte impresso, considerando suas especificidades técnicas e materiais e sua capacidade de se relacionar com o conteúdo narrativo de maneira hipertextual, ou seja, capaz de abrir vários "*links*" de informação, permitindo a abertura deste processo de significação.

Encontrei nas permutações do *Livre*, de Mallarmè, um ponto de partida para conceber tal suporte: um livro de páginas intercambiáveis e encadernação aberta, que vai-se modificando conforme vai sendo fruído durante as sessões de jogo.

Assim, o primeiro assunto do Capítulo III é a **etapa** de concepção poética do suporte impresso do RPG experimental, exemplificada por meio de uma aplicação do método ao *design* de uma imagem, desde sua execução como ilustração, passando pela sua inserção na diagramação e sua relação de abertura de *links* para outras imagens.

O segundo assunto deste capítulo é a **etapa** de experimentação deste objeto, já mencionado acima, através do processo de jogo, como ponto de partida para sua própria evolução e ampliação, com base na produção dos participantes. Deste modo, o **objetivo específico da instância processual** trata da fruição do suporte impresso, quando busco verificar qual é o papel da abertura de significados no estímulo a uma fruição interativa, onde o jogador efetive sua participação na construção e ampliação da obra, produzindo material para ser incorporado aos suportes do jogo, ao mesmo tempo em que a frui, jogando.

Se tomarmos por repertório os componentes comuns nos diferentes RPGs (cenário, regras, enredos e personagens), e por código a maneira como estes componentes são utilizados no RPG (socialização interativa), podemos sugerir que o processo de jogar se constitui em processo de gerar significado, na medida em que um sujeito se vale de seu código para fazer livres associações entre significantes, efetivamente construindo suas próprias narrativas.

Deste modo, o RPG e seu suporte seriam, então, observados como uma obra aberta capaz de fornecer elementos que o usuário poderia eleger como significantes para construir seus significados (personagens, narrativas, expressões corporais), e registrar via diferentes linguagens (verbal, visual, corporal, musical etc), suportes e técnicas (orais, plásticos, gráficos, eletrônicos, instrumentais etc).

Segundo Israel Belo de Azevedo (1999), para que uma pesquisa seja aferida é fundamental que seu tema esteja delimitado quanto a tempo e espaço, quanto às categorias que emprega e especificado em relação à área maior do conhecimento em que se inscreve.

Na aplicação do *design* poético, limitei-me a uma única imagem, desde as tipologias de tradução intersemiótica, ou seja, como as referências iconográficas

foram utilizadas na sua construção, até sua inserção na diagramação, atuando como mancha gráfica, relacionada à tipografia, e apontando para outros elementos visuais do livro e do cenário, ambientado no Brasil colonial entre 1650 e 1720, período dito barroco na História da Arte.

Prossigo descrevendo o já citado experimento-piloto, do qual foram extraídas as variáveis, aplicadas aos resultados deste experimento e do experimento seguinte, já com o livro concebido na instância formal.

Os resultados são analisados no Capítulo IV, e suscitam mais questões do que respostas, sobretudo acerca do modo de recepção interativo, independente do tipo de suporte envolvido - o segundo experimento contou também com um *blog* para o qual os participantes podiam enviar sua produção. Acrescento à discussão uma proposição de que a interatividade, para se dar por completo, precisaria seguir os mesmos passos da leitura no seu sentido amplo, de produção a partir de um texto plural, produção esta que deveria ser tornada pública, de modo a se verificar a co-autoria e conseqüente diluição de fronteiras autor/leitor.

Termino o capítulo apresentando a proposta da TNI (Técnicas de Narrativa Interativa), uma oficina para qualificação de interatores no uso não apenas do RPG, mas também de um suporte impresso interativo e do próprio modo de recepção hipertextual, levando este modo para qualquer suporte.

Muitas vezes, a narrativa se dará em primeira pessoa, apesar de eu estar consciente do desconforto que isso costuma causar. Mas estando tão inserida neste contexto, não quis correr o risco de soar distante. Preferi assumir o risco e a responsabilidade de expor uma subjetividade que, por mais que se negue nas ciências, não cessará de existir.