

**3.**

**Enfoque**

Desvendando passagens secretas além da comunicação no *design*

### 3.1 Fundamentação teórica: o enigma "*do-it-yourself*"

O capítulo anterior é um capítulo de Contexto, onde se apresentam as definições dos conceitos dentro do conjunto do pano de fundo teórico da experimentação. Este é um capítulo de Enfoque, onde se apresenta, segundo o dicionário Novo Aurélio, uma "[...] Maneira de enfocar ou focalizar um assunto, uma questão [...]" (Ferreira, 1986). Nesta seção se dá a costura pessoal e subjetiva dos conceitos embasados no referencial teórico para instrumentalização de um método de pesquisa, apresentado na seção seguinte.

Esta costura de conceitos se faz com a seguinte linha: o hipertexto interativo é aquele onde os elementos atuam como *links* potencialmente promotores de abertura de terceiro grau. O que pode ser, efetivamente, esta "abertura"?

Marco Silva (2002:10-12) trata o lema *punk* "faça você mesmo" ("*do-it-yourself*") como "uma orientação à livre significação, quando estão em ruínas as significações pré-determinadas". Esta frase nos convida a entrar nas discussões acerca da Pós-modernidade, mas isto seria uma digressão muito grande. Portanto, vamos ficar com a noção que o próprio Marco Silva utiliza: "[...] uma linha de pensamento que questiona as noções clássicas de verdade, razão, identidade e objetividade, a idéia de progresso ou emancipação universal, os sistemas únicos, as grandes narrativas ou os fundamentos definitivos de explicação."

Fazer suas próprias significações está de acordo com o modo interativo de recepção, que já foi introduzido no capítulo anterior. Entretanto, como alerta Marco Silva (2002:13), parece arriscado atribuir às novas tecnologias a responsabilidade causal sobre as mudanças na recepção. Antes, parecem estar-se operando modificações na própria linguagem, onde a diluição dos grandes discursos abre espaço para a liberdade combinatória de significações. As novas tecnologias potencializam a liberdade de combinação, permitindo, nas palavras do autor, "[...] a participação, a intervenção, a bidirecionalidade e a multiplicidade de conexões. [...]" Cada um experimentando não mais a disjunção da emissão/recepção, mas a co-autoria." (Silva, 2002:13-14).

Assim, 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.

Se a modalidade de recepção interativa não é exclusividade das novas tecnologias, isto pode implicar que pode acontecer também nas tecnologias que, aparentemente, favorecem a recepção linear e massiva, como a tecnologia impressa. Confrontada com esta modalidade de recepção, como fica a "forma" deste suporte?

No capítulo anterior, falamos da idéia 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.

Roland Barthes (1977,1999) fala de uma "responsabilidade da forma" no processo de significação: certas preferências históricas sobre a maneira como se profere uma mensagem, não sobre a mensagem em si. Se de início estas preferências são importantes para constituir e caracterizar um repertório, chega uma hora em que elas se esvaziam, sobretudo quando se perdem suas referências. O que era antes parte de um contexto histórico torna-se "inquestionavelmente natural", não aquele natural "orgânico e fluido", mas aquele, que, também remetendo à natureza, cristaliza e endurece. A forma que vira "fôrma" fecha as "janelas" e "*links*" do código. Limita suas possibilidades e imprevisibilidades. Mas é pela própria forma que se pode reabrir as janelas, "trapaceando a linguagem".

Assim, esta abertura pode permitir a construção de novos significados, que segundo Roland Barthes (2002), consiste na escritura, ou em um fazer poético - e, por que não dizer, *punk?* - no sentido aristotélico de recriação, como propõem Paul Ricoeur (1984) e Julio Plaza (1987) e o próprio Barthes (1967) na sua atividade estruturalista, assuntos discutidos nesta seção. A partir daí, apresenta-se, na próxima seção, uma proposta de método de concepção poética de uma obra aberta que se permita associações sígnicas de caráter crítico e questionador, como propõe Barthes, tanto na sua construção quanto na sua fruição. E, para finalizar, na última seção, são tecidas considerações sobre este método em relação ao *Design*.

### 3.1.1. A escritura como deslizamento transgressor

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".<sup>1</sup> E é aí que, segundo Barthes (1977), o poder se infiltra, "cristalizando" esta fluidez (o "senso comum", o "natural", o "desde sempre").<sup>2</sup>

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. Neste momento, Barthes (1977, 1999) ressalta a responsabilidade (não a supremacia) da forma como "lubrificante" 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

<sup>1</sup> Na verdade, esta noção de Barthes deriva da inversão que Lacan ([1949]; 1953; [199-]) faz do algoritmo de Saussure (So/Se, ou Significado sobre Significante). Para Lacan, quem produz o sentido é o Significante (Se), por meio de um deslizamento na linguagem (Se//So). O conceito de Lacan abala o ideal platônico de modelo/cópia/simulacro.

<sup>2</sup> Para Lacan ([1949]; 1953; [199-]), sujeito só pode ser sujeito da linguagem: "eu" é o primeiro signo do ser humano. Para Barthes (1977), cujo conceito de imaginário é retomado de Lacan, a linguagem é fascista: ela não impede de dizer, e sim obriga a dizer, justamente por ser um sistema de classificações, e toda classificação é opressiva (Konder, 2001:19.7-9). 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).

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 receba como um 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).

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 deseje.

A abertura de *links* pode ser, assim, um momento de deslizamento sógnico que proporciona um "desvio transgressor" na linguagem: o 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.

Barthes reposiciona a denotação, antes vista como um significado ideologicamente inocente, anterior à conotação (o então significado mítico),<sup>3</sup> 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 heljmsleviana 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.

---

<sup>3</sup> 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).

### 3.1.2. Deslizamento na Semiose Ilimitada

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 3.2.1], "o signo não é um dos elementos do triângulo, uma de suas pontas, um membro na relação. O signo é a reunião das três pontas [figura 3.2.2], a relação toda e completa, a totalização dos três vértices do triângulo." (Grifo do autor).

Na figura 3.2.1, temos o esquema original de Ogden & Richards, que, segundo Umberto Eco (1976) aparentemente traduz o triângulo peirceano:

Ogden & Richards:	Peirce:
referência	interpretante
	
símbolo ----- referente	signo ----- objeto

Este triângulo  $\triangle$  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 outro 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).

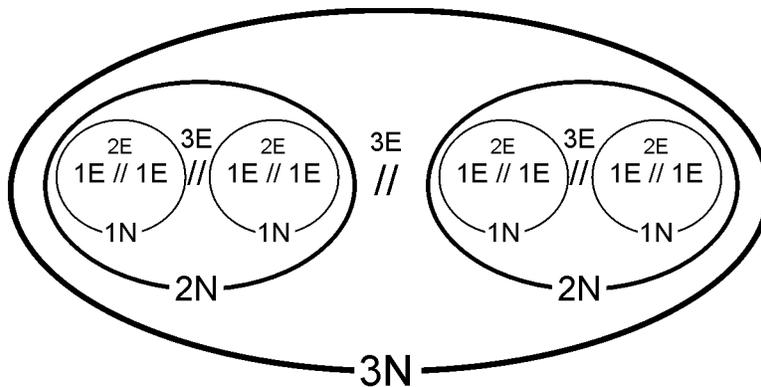
Na figura 3.2.2, temos, então, o esquema da segunda representação de signo, em que este resulta da relação completa:



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 3.2.3, proponho uma ampliação da segunda representação de signo (figura 3.2.2) 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, tendo em mente o que já foi dito sobre escritura:



1E= primeiridade; o não-apreensível.

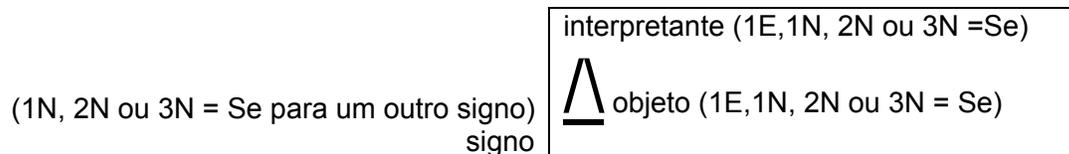
2E= secundidade; o perceptível/interpretável.

3E= terceiridade; o evocável.

1N= primeiro "significável", a partir do qual o processo de semiose pode seguir indefinidamente em qualquer direção.

2N e 3N= signos. Interessante ressaltar que, no caso da arte contemporânea e do objeto dito virtual, 2N pode ser auto-referencial e/ou não-narrativo (Nóth, 1999:69-71; Bettocchi *et al*, 2002).

Sobrepondo a figura 3.2.2 à 3.2.3, as relações semióticas poderiam ser esquematizadas na figura 3.2.4:



No caso de a relação  $\Delta$  ser de secundidade (2E), teremos um primeiro "significável" (1N) perceptível/interpretável muito próximo do "objeto", onde este e interpretante relacionam-se em nível de primeiridade (1E), esta uma relação hipotética e metodológica, uma espécie de "unidade mínima de informação" de ordem sintática ou ontológica.

Uma vez que este primeiro significável (1N) torna-se signifiante (Se) de uma relação de terceiridade (3E), temos um signo de ordem semântica (2N), ou de sentido: a famosa "mensagem", relação feita no contexto código/repertório, portanto já convencional, não necessariamente isenta de distorção ideológica. Panofsky (1991) denomina este nível "Natural"; tal termo foi deixado de lado por se pensar, aqui, que o processo semiótico é convencional, ainda que possa fazer referência ao mundo "natural".

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".

E quando o signo (2N) torna-se significante (Se) de uma nova relação evocável 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, seguindo em diferentes direções e sentidos de acordo com o sujeito. Seria interessante pensar as barras (//) na figura 3.2.3 e o triângulo ( $\Delta$ ) da figura 3.2.4 como os choques entre partículas sub-atômicas 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 sub-atômicas 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 entende-se por significado (So), seria a onda-partícula resultante de um choque entre partículas significantes.

Pode-se propor um paralelo entre o novo conceito de denotação proposto por Barthes e a cristalização do processo de semiose ilimitada: um clichê, por exemplo, poderia ser uma maneira de controlar, ideologicamente, as possibilidades de deslizamento semiótico. Ou seja, a semiose cristaliza-se insistentemente em um único sentido, excluindo os desvios transgressores, e permitindo apenas "choques controlados e repetitivos entre significantes".

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 seus possíveis desvios 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 desvia a semiose, mas pode causar estranhamento e afastamento, como tem acontecido, em alguns casos, na arte contemporânea.

### **3.1.3. Semiose e recriação poética**

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/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.

Uma vez que o sujeito se modifica em contato com a escritura, podemos dizer que o deslizamento 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 deslizamento não concerne apenas a 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 problematização (inovação, ou gozo), 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 em um único sentido, fechando possíveis "*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 imputar desvios ao processo de semiose ilimitada, promovendo-se novas relações sígnicas dentro do próprio código, ou seja, deslizamentos no sentido da inovação e do gozo.

Em busca destes desvios é que se propõe o método a seguir.

### 3.2. O método: decifrando o *Design Poético*

Como já foi explicado, o objetivo específico formal é configurar um suporte impresso que, através da abertura conforme o conceito aqui definido, possibilite e estimule a participação direta dos usuários na sua própria ampliação e reconstrução, caracterizando tal suporte como interativo, de acordo com o conceito definido no capítulo anterior. E, para isto, precisamos de um método.

Passemos, pois, à instrumentalização daquilo que denomino *Design Poético*: a proposta de um método que pretende servir tanto para fins analíticos e de pesquisa teórica quanto para fins de prática de *design*, que enfatiza a abertura de *links* como uma maneira de promover deslizamento e recriação poética da realidade. Este método tem suas bases no estruturalismo, por se valer da Semiótica, mas, devo 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).

Lembrando que já foi tecida, no início deste capítulo, uma relação entre o conceito de deslizamento de Barthes e o conceito de semiose ilimitada de Charles Sanders Peirce, encontrei em Julio Plaza (2003) um método semiótico de base peirceana, a Tradução Intersemiótica (TI), que muito se aproxima da noção de *mimesis* e ato poético, e que será o instrumento de construção destes sistemas sígnicos por meio de uma tradução de conteúdo-objeto em forma-objeto.

Métodos semióticos são ferramentas de pesquisa transdisciplinares que atuam nestas intersecções. Uma vez que estamos tratando de conteúdo narrativo, parece pertinente lançar mão da Teoria Narrativa e hermenêutica particular de Paul Ricoeur

(1983), também baseadas no conceito de *mimesis* já descrito, como fundamento para a inserção das imagens no contexto do projeto gráfico de um suporte narrativo e hipertextual.

Para direcionar as teorias de Ricoeur e Plaza para a linguagem visual pictórico-esquemática e fundamentar a construção das imagens como sistemas sígnicos, introduzo a Iconologia de Erwin Panofsky (1991), pela sua similaridade com a atividade estruturalista na "reconstituição" de objetos visuais.

Finalmente, a própria semiologia de Barthes servirá como método de análise crítica tanto do objeto construído quanto da sua fruição.

### **3.2.1. Tradução Intersemiótica: do componente narrativo para a imagem<sup>4</sup>**

Já sabemos que processo narrativo no suporte impresso de RPG acontece na relação entre os três modos da linguagem visual, que dão forma verbal, pictórica e esquemática aos componentes narrativos do jogo. Portanto, podemos dizer que estamos diante de um intercâmbio de signos, que merece ser organizado de modo a atuar não apenas como materialização formal de um conteúdo (a já mencionada forma-objeto), no caso um componente narrativo (o também já mencionado conteúdo-objeto), mas também como *link* para outros elementos internos e externos aos conteúdos do jogo.

Como já foi dito anteriormente, o processo poético é aquele capaz de promover deslizamentos transgressores na semiose ilimitada e colocar o sujeito em processo, por exemplo, a escritura. Estas "ameaças" seriam, então, os objetos de um estudo semiótico transdisciplinar: recorrer a diferentes áreas de conhecimento para compreender os processos de significação. Daí a escolha pelo método intersemiótico de Jullio Plaza, que situa sua teoria historicamente, propondo uma relação poética entre passado e presente, em que o primeiro é construção do 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 [*tekhné, ars*], realiza-se num constante enfrentamento, encontro-desencontro consigo mesma e sua

---

<sup>4</sup> Para simplificar a leitura, vamos utilizar imagem como sinônimo de linguagem pictórico-esquemática e imagético como sinônimo de pictórico-esquemático.

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.

Partindo da semiótica peirceana, Plaza instrumentaliza uma tipologia de traduções intersemióticas, 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).

<p>Primeira tricotomia: relação ontológica ou sintática dentro do código/repertório (percepção)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- qualissigno = <math>\Delta</math> ou // são relações de qualidade sensorial</li> <li>- sinsigno = <math>\Delta</math> ou // são relações de singularidade e auto-referência</li> <li>- legissigno = <math>\Delta</math> ou // são relações de generalização convencional (leis)</li> </ul>
<p>Segunda tricotomia: relação semântica de sentido e compreensão (comunicação)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ícone = <math>\Delta</math> ou // são relações de semelhança morfológica que tendem à modelização</li> <li>- índice = <math>\Delta</math> ou // são relações de rastro, ou evidências da presença de um referente singular, tendendo à individualização</li> <li>- símbolo = <math>\Delta</math> ou // são relações de pura convencionalidade dependente do código/repertório em jogo; tendem à arbitrariedade</li> </ul>
<p>Terceira tricotomia: relação paradigmática de possibilidades de significação (linguagem)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rema = <math>\Delta</math> ou // são relações de potencialidade ou virtualidade</li> <li>- dicissigno = <math>\Delta</math> ou // são relações de realização do potencial ou atualização do virtual</li> <li>- argumento = <math>\Delta</math> ou // são relações de função do signo face a um sistema</li> </ul>

Tabela 3.2.2.1: 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 pode 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 contiguidade. 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 contiguidade (topológica-metonímica), porém produzindo novos sentidos na relação com o novo meio.

**Tradução simbólica:** busca a contiguidade 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 tendenciosa. Segundo ele, a tradução icônica é a que tende a aumentar a taxa de informação estética uma vez que só mantém com original similaridades materiais, de qualidade e aparência, despertando sensações análogas: trata-se de uma transcrição. 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 contiguidade 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 simbólico; de fato, qualquer tradução só terá sentido dentro da linguagem, aqui no seu sentido mais amplo de cultura e subjetividade.

### 3.2.2. Imagem e Mimese

Como prática de *design*, o método parte da observação das duas instâncias de uma imagem dentro do contexto do projeto gráfico de um suporte impresso, neste caso, narrativo e hipertextual: seu papel como ilustração e seu papel na diagramação. Estamos então falando de imagens que se veiculam técnica e materialmente sobre um suporte impresso hipertextual, interativo e narrativo, cujo objetivo é traduzir intersemioticamente componentes narrativos para se construir várias histórias.

Assim como texto escrito, imagens podem descrever ou narrar. Qual é a diferença entre estas duas ações? Descrever implica apresentar um fato, um ato ou um actante oferecendo-os a diversas possibilidades de sentido; narrar implica se direcionar o objeto apresentado numa seqüência temporal: um desenrolar de fatos, uma seqüência de ações, uma relação entre actantes.

Michael Twyman (1985) acrescenta o tempo às variáveis gráficas de Bertin – forma, escala, valor, textura, cor, orientação e localização – (Twyman, 1985:294-296), mas como sentido de seqüência de imagens, no caso de narrativas seqüenciais, como quadrinhos e cinema. Neste caso, a imagem bidimensional estática (uma ilustração, um quadrinho, um fotograma) seria, de modo geral, descritiva.<sup>5</sup> Para se tornar narrativa, este tipo de imagem necessitaria, então, de uma associação com outros elementos (outras imagens, um texto, uma mídia auditiva, etc.).

No RPG, a relação temporal entre ilustrações bidimensionais estáticas descritivas se dá por meio da diagramação, que "conta a história" da ambientação e

---

<sup>5</sup> É claro que existem pinturas narrativas. Estar representando uma estória ou uma alegoria – “A Liberdade guiando o Povo pelas ruas de Paris” (Eugène Delacroix, 1830; Paris, Louvre) sugere, no mínimo, uma relação entre actantes – já pode implicar narratividade. Gérard Genette (1983), trabalhando com textos, também levanta a questão do tempo presente da estrutura uma linguagem versus o tempo do que está sendo representado. Esta questão fica ainda mais evidente na linguagem visual, onde a apreensão da mensagem, que pode representar um evento do passado, se dá de forma sintética e imediata, “presentificada”.

das regras de forma hipertextual. Podemos exemplificar isto através do conceito de poíesis 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 e só percebe tal passagem através da mediação narrativa. 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 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 do ponto de partida: 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 sígnica 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: porquê e como alguém faz o quê, sob quais circunstâncias. A ação é, portanto, a unidade narrativa. Assim, uma narrativa é inicialmente concebida como uma seqüência de eventos, ou fábula, onde são pontuadas as ações, e determinados, portanto, os componentes narrativos (ambiente, personagens e eventos), conforme já foi explicado no Capítulo 2.

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 provém da ordem paradigmática, todos os termos relativos a ação são sincrônicos, enquanto que a narrativa, por sua vez, tem um caráter diacrônico. Segundo Ricoeur, 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 saber, os recursos narrativos (tom, tempo, ritmo, foco, modo), passando-se à construção do relato, ou seja, a configuração do enredo propriamente dita.

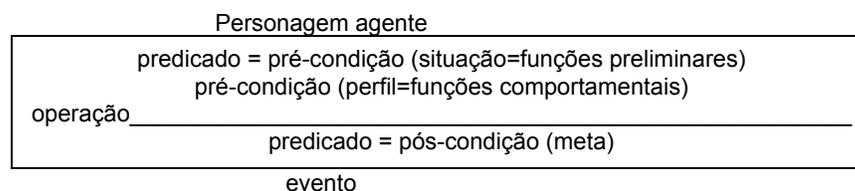
A mimese II exerce a força de mediação entre o antes (mimese I) e o depois (mimese III) da configuração. Esta força provém do caráter dinâmico da operação de configuração, que faz Ricoeur preferir os termos "construção de enredo" a simplesmente "enredo" e "disposição" a "sistema". Esta configuração é 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 configurada 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. O ato poético - aqui no sentido de poiésis como ato de refigurar, - se converte assim no agente que une mimese II a III.

Para trazer esta discussão para o suporte impresso do RPG, aproveito a aproximação deste 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) utilizando as pesquisas de Vladimir Propp. Parece pertinente utilizar-se o modelo construído por Antonio Furtado e Ângelo Ciarlini (1999, 2000, 2002) para concepção de um programa gerador de enredos (*IPG: Interactive Plot Generator*),

também extraído da análise morfológica dos contos de magia realizada por 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"), pontuados na fábula, ou mimese I.

**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 relato, o qual, acrescido de recursos narrativos, se configura em enredo (mimese II).

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 - mimese I), ou palco para o desenrolar das ações (enredo - mimese II), exercendo um papel similar ao do texto descritivo na narrativa realista.

No suporte impresso de RPG, a ilustração não-sequencial cumpre, junto com o texto explicativo, a função de dar forma descritiva pictórica ou esquemática aos componentes narrativos (ambientação e regras). Esta etapa de seleção de representação descritiva pictórica dos componentes do RPG, que será aprofundada mais adiante, precede a etapa de diagramação do suporte e poderia ser identificada com a prefiguração narrativa, ou mimese I, ou fábula, que precede a composição de um enredo. Afinal, como diz Genette (1973:262),

Toda narrativa comporta com efeito, embora intimamente misturadas e em proporções muito variáveis, de um lado representações de ações e de acontecimentos, que constituem a narração propriamente dita, e de outro lado representações de objetos e personagens, que são o fato daquilo que se denomina hoje a descrição. A oposição entre narração e descrição, além de acentuada pela tradição escolar, é um dos traços maiores de nossa consciência literária.

Do mesmo modo, no suporte impresso de RPG, a diagramação constrói uma relação temporal entre os elementos descritivos pictóricos, esquemáticos e verbais, cumprindo, portanto, a função de dar forma esquemática aos componentes narrativos. Esta relação, que será aprofundada mais adiante, pode ser considerada temporal se tomarmos como seqüencial o ato de se virar as páginas de um livro ou revista. Assim, diagramação poderia ser, então, identificada com a configuração narrativa, ou mimese II.

À luz das teorias de Plaza e Ricoeur, vamos agora sistematizar semioticamente as duas instâncias da linguagem pictórica e esquemática no conjunto do projeto gráfico de um suporte impresso: como ilustração, ou seja, a figuração visual descritiva (Mimese I) dos componentes narrativos e como diagramação, ou seja, a configuração visual narrativa (Mimese II) dos componentes narrativos do jogo.

### **3.2.3. A imagem como ilustração: uma (re)construção iconológica na Mimese I**

Ao longo de minha pesquisa de mestrado, desenvolvi um método de análise e construção imagética (Bettocchi, 2002:91-100;154) baseado na recriação estética intuitiva proposta por Erwin Panofsky (1991), levando-se em consideração todo o contexto histórico e social quando e onde tal objeto foi concebido, bem como o contexto do sujeito que o experimenta, o que se coaduna com a noção de estruturalismo recriativo proposto por Barthes (1967).

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. Corresponde 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 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 estórias 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. Corresponde a estes elementos, manipulados convencionalmente de modo a expressar a mensagem visual, compondo as “Habilidades” da imagem

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.<sup>6</sup> Corresponde 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

---

<sup>6</sup> 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.

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 3.1.1.3 e com a tipologia de traduções intersemióticas de Plaza, esquematizada na tabela 3.2.2.1. Esta nova relação pode ser sintetizada na tabela 3.2.3.1. a seguir:

SISTEMA SÍGNICO	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	sintaxe visual convenções estilísticas Estética, Teoria da Arte, História da Arte
Semântico: Habilidades (2N)	iconografia da mensagem visual: imagens, personificações, estórias, alegorias	convenções narrativas História, Mitologia, Psicologia, Teoria Literária e da Comunicação
Paradigmático: Características (3N)	iconologia das "impurezas" da linguagem: valores, ideologias, repetições, insistências, gregarismos, paixões...	subjetividade convenções histórico-culturais Semiologia, Estudos Culturais, Sociologia, Psicologia, História, e humanidades em geral

Tabela 3.2.3.1: 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 3.2.3.1 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. Ou seja, traduzir conceitos.

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 3.2.2.1, 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 (virtualizar-se como sistema remático). Esta abertura possível pode promover deslizamentos nos sitsemas sígnicos tanto no sentido da tradição/prazer quanto da inovação/êxtase. Vamos ver no Capítulo 4 como a Tradução Intersemiótica pode servir para apontar aberturas na construção de uma ilustração.

### **3.2.4. A imagem na diagramação: uma relação poética na Mimese II**

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 dois modos (pictórico e verbal ou esquemático e verbal) da linguagem visual, que compõe a base do sistema gráfico da diagramação, uma linguagem visual esquemática.

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, tamanho de colunas de texto e de ilustrações e 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, 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 códice, 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. Esta imagem também pode ser tratada como um sistema sógnico composto por outros sistemas sógnicos sobrepostos, conforme mostrado na tabela 3.2.3.1.

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 códice 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.

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).

Temos, então, como a mimese I, o sistema sógnico paradigmático dicissógnico (a ilustração construída iconologicamente em uma etapa 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. Lembramos 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. Vamos ver no Capítulo 4 como a Tradução Intersemiótica pode servir para apontar aberturas na construção de uma mancha gráfica.

### **3.2.5. Design poético e refiguração: a fruição interativa do suporte na Mimese III**

Esta configuração busca, além de uma relação narrativa e hipertextual entre signos que atuem como *links*, a composição de um suporte impresso que permita uma construção coletiva e interativa dos jogadores, conforme explicitado no Capítulo 2. 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.

Como vimos no Capítulo 2, o metajogo como proposto por Phil Vecchione (2004) abre espaço para a criação de textos - os diferentes produtos de um relato, ou aventura de RPG - por parte dos jogadores, enriquecendo as sessões de RPG para todos. Se reconhecidos como as sobreposições dos receptores-sujeitos sobre sistemas sógnicos paradigmáticos já mencionados (ilustração e diagramação), estes textos tornam-se exemplos materiais do processo de refiguração, exemplos,

entretanto, de cunho pessoal e com pouca ou nenhuma visibilidade.<sup>7</sup> No RPG comercial verifica-se uma negociação "mental" com o suporte, uma vez que os jogadores não interferem fisicamente nos livros produzidos pelas editoras, ainda que possa haver atuação direta (reconhecida pelas editoras) dos jogadores no desenvolvimento de ambientações e regras, através de concursos e torneios oficiais, conforme já foi visto no Capítulo 2, e lançamento de suplementos oficiais com conteúdo (mas não com *design* gráfico) feito por jogadores.

Uma vez produzidos estes textos, como integrá-los materialmente aos livros? Como já foi mencionado na hipótese descrita no Capítulo 2 e no enfoque teórico apresentado anteriormente, a abertura aqui proposta, além da mancha gráfica, estende-se ao processo de encadernação do livro. Como já foi mencionado, o códice 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 apresentado anteriormente, projetar e produzir livros de RPG com diferentes ambientações, acompanhados de um sistema simples de regras de simulação, cujas folhas serão soltas, organizadas em capas presas por colchetes, a critério de cada jogador. A diagramação disporá de espaços vazios e incentivos à participação dos jogadores, convidando-os a preencherem estes espaços com seus próprios textos. Estes livros estarão 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
---	----------	---

<sup>7</sup> Apesar de não ser incomum a veiculação, em *home-pages* pessoais e *blogs*, desta produção pessoal. Exemplos: <http://www.bymarco.com.br/blog/>; <http://klimick.wordpress.com/>.

Para a experimentação do jogo, pretende-se estimular a produção destes textos, a partir dos relatos coletivos, através do metajogo proposto por Vecchione (2004) já apresentado no Capítulo 2. Se estamos falando de refiguração poética, estamos falando da possibilidade de escritura e, como já foi discutido, a escritura acontece para quem a deseja. Este é, portanto, o critério mais importante na definição do perfil dos participantes deste experimento: não tenho em mente um "público-alvo", em função do qual se fará o projeto gráfico dos suportes; nem uma "população", da qual se extrairá uma amostra para verificação de resultados estatísticos; de fato, espero que a própria forma do jogo e de sua experimentação "escolha" os participantes, cuja única limitação prevista é a de uma idade mínima, por questões legais.<sup>8</sup>

A participação interativa (imprevisível e autônoma) traça um perfil que muito se aproxima do conceito de **interator**. Janet Murray (2000) cunhou o conceito de *interactor* a partir da participação do leitor-ator no *Holodeck* da série *Jornada nas Estrelas (Star Trek)*, de Gene Rodenberry. Este equipamento "materializa" narrativas programadas num super-computador, nas quais o interator participa encarnando uma das personagens, podendo, a partir da sua inserção, **alterar a história em relação à programação original**. Daí a utilização deste termo, que sintetiza a participação no jogo de interpretação: interação + atuação + leitor + jogador.

O interator, portanto, não é um perfil antropológico, econômico, psicológico, mas um perfil do desejo. O *design* poético do RPG *Incorporais* e suas ambientações foi desenvolvido para quem o desejar, seja lá quem for. Por conta disto, devo deixar claro que, apesar da preocupação em possibilitar um uso didático deste livro, o método de *design* poético não foi desenvolvido exclusivamente com este objetivo.

A partir do momento em que os jogadores produzem e materializam metajogo, transformam-se em interatores: receptores refiguradores. Estamos na Mimese III (Ricoeur, 1983), onde a fruição do suporte (o processo do jogo em si) deve promover a refiguração dos componentes sob a forma de novas associações sígnicas - sistemas dicissígnicos (ilustrações e textos escritos) e argumentativos

---

<sup>8</sup> Apesar de o livro em si não apresentar nada que ofenda princípios morais previstos por lei, podem surgir, durante as sessões de jogo, temas polêmicos que requeiram uma certa maturidade dos participantes. Assim, para evitar transtornos, o limite de idade estabelecido é de 14 anos, seguindo a mesma classificação por faixa etária estabelecida para filmes e jogos em geral.

(manchas gráficas na diagramação) que se virtualizam em sistemas remáticos (o metajogo produzido) - e, portanto, uma reconstrução ativa do livro e do jogo.

A refiguração dos interatores será então analisada em termos de deslizamento sógnico, e servirá como "medida crítica" das aberturas apontadas pela construção da forma-objeto baseada na tradução intersemiótica. Esta análise será baseada nas variáveis definidas a partir dos seguintes critérios:

Em relação à **Forma-objeto**: 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-objeto**: 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**: o *design* poético do suporte impresso alterou em alguma coisa o processo de jogo?

As variáveis que norteiam a análise da produção dos interatores estão descritas no Capítulo 4, junto com o piloto de experimento de onde foram extraídas.

No Capítulo 4, vamos aplicar o método aqui apresentado para construção do projeto gráfico do suporte impresso de uma ambientação, *Brasil Barroco*, bem como para aplicação deste livro nas sessões experimentais de jogo. No Capítulo 5, vamos analisar os resultados deste suporte impresso posto à prova.

### 3.3. Considerações sobre o *design* poético em relação ao *Design*

Nota-se neste objeto preocupações de ordem tanto estéticas quanto práticas: preocupações do ato de fazer que se atribui, de modo bastante restrito, ao campo do *Design*. Assim, poder-se-ia afirmar que este objeto está inserido no contexto da sociedade industrial e capitalista, projetado para ser produzido em série pela indústria gráfica e voltado para um público que deseje jogar RPG.

Entretanto, existem neste projeto duas preocupações: uma de ordem ética, a de provocar questionamentos sobre si mesmo, sobre os sujeitos que o fruem e sobre a sociedade onde está inserido; e outra de documentar um método projetual não apenas baseado em referencial teórico científico, mas, por seu caráter transdisciplinar, passível de levantar discussões teóricas sobre outras áreas de conhecimento. Não seriam estas, respectivamente, preocupações do campo da arte e do campo da ciência?

Segundo Alain Findelli (2001), atualmente todos parecem concordar com a necessidade de se incluir a arte, a ciência e a tecnologia nos currículos de *Design*, entretanto poucos concordam sobre os graus de importância relativa destes campos, suas respectivas funções e como devem ser articulados.

A discussão parece ter sua origem no próprio conceito de *Design*, forjado no contexto da revolução industrial, levantado e questionado por Findelli (2001:6): o determinismo da razão instrumental e o papel do fator econômico como critério de valor quase exclusivo; uma noção de filosofia antropológica muito estreita que leva a se considerar o usuário como mero consumidor ou "tipo" ergonômico ou psicológico; uma epistemologia antiquada herdada do século XIX; uma ênfase no produto material; uma noção de estética baseada quase exclusivamente em qualidades formais e materiais; um código ético originado da cultura dos contratos de negócios; uma cosmologia restrita ao "mercado"; um senso histórico condicionado pelo conceito de progresso material; e uma noção de tempo limitada a ciclos ditados pela moda e inovações tecnológicas e suas obsolescências.

Esta idéia específica de *Design* está em pleno acordo com o paradigma contemporâneo que Findelli resume em três principais características: uma metafísica que se esconde por baixo do materialismo; os métodos positivistas de investigação; e a visão de mundo agnóstica e dualista.

Entretanto, muitos concordam que é hora de se repensar este conceito predominante de modo a acompanhar a mudança de paradigma que vem se anunciando e que vem levando consigo também os conceitos (e fronteiras) de arte, tecnologia e ciência. Assim, propõe-se um *Design* cuja tônica é a transdisciplinaridade: atividade artística e criativa, aplicação de diferentes áreas de conhecimento e inovação tecnológica.

O objetivo do *design* poético é tentar atuar na intersecção entre os campos, enquanto os campos ainda existirem, oferecendo um alternativa ao conceito predominante do *Design* como produto acrítico da indústria cultural e como aplicação da ciência que não produz conhecimento.

### 3.3.1.O *design* poético e a técnica crítica

Ao longo da história ocidental, *tekhné* e *ars* foram as denominações respectivamente grega e romana para o ofício, de caráter tanto intelectual quanto manual, de configurar objetos. Somente na Revolução Industrial arte e técnica passaram a constituir campos distintos, ficando o campo da arte à parte do trabalho, passando à condição de ornamento e/ou objeto de especulação mercadológica; enquanto isso, a estética industrial submeteu-se ao utilitarismo, reduzindo compromissos pessoais e enfoques simbólicos e introduziu a renovação das formas no processo econômico e ideológico da moda, lançando mão do aperfeiçoamento técnico-formal como justificativa para o lucro (Moraes, 1999:158-164).

A roda-viva da moda e da corrida tecnológica foi o que restou à produção industrial contemporânea depois que os grandes discursos modernos se fragmentaram. Para Gustavo Bomfim, (2003:196-197),

Na atualidade, o homem percebe que seu processo de destruição criativa não demoliu apenas realizações e antecipações de uma utopia ideológica de igualdade, quando do desmoronamento da sociedade socialista e marxista, mas incumbe-se também de liquefazer a materialidade capitalista. [...]

[...] Não há propriamente mais dialética alguma, nem retórica, espiral ascendente ou descendente; apenas um andar e correr em círculos sem maiores considerações. [...] Tudo é consumo, descarte e desperdício. [...]

Na suposta contra-corrente do *design*-desperdício, a noção de arte da contemporaneidade, herança do renascimento que se concretiza com o impressionismo no século XIX, prega que o objeto dito artístico levanta questões estéticas e auto-críticas. Tal auto-crítica vem se baseando na transgressão incessante, no rompimento com a história e a tradição. Surge, assim, a noção do

artista como "criador", no lugar do mero "produtor", criador de objetos sem função prática, que respondem apenas a questões da sua própria linguagem. Um indivíduo, portanto, "sem lugar" na sociedade, pois, para se fazer arte é preciso se afastar do mundo/mundano (Wolff, 1983:23-37), principalmente do mundo capitalista, que não admite riscos e incertezas que, em última instância, não proporcionem lucro.

Entretanto, é curioso notar como, na tentativa de se alienar do contexto histórico-social, a arte contemporânea parece retomar o antigo conceito da arte como inspiração divina. Com base na noção platônica de imitação como algo limitador e negativo, a arte busca apresentar, deixando a representação para a indústria cultural, onde a "imitação da vida" lança mão de clichês que acabam por instaurar mitos que passam a reger o comportamento social. Assim, a imagem naturalista torna-se tão verossímil que "a vida passa a imitar a arte". No cerne desta operação de "arte imitando arte" reside a mesma necessidade de transcendência que permeia a necessidade de isolamento e transgressão e que alimenta os mitos do gênio original e individual descomprometido com o mercado e, portanto, livre para criar.

O afastamento social do artista surge ainda como defesa do campo da arte contra a "contaminação" capitalista, em busca de uma autonomização cada vez menos relativizada. Segundo Bourdieu (1999), esta noção deriva da própria estrutura do campo de produção de bens simbólicos, baseada na dicotomia intelectual/vulgo, gerando a oposição entre produção erudita, de arte como pura significação e produção popular, de arte como mercadoria. A produção erudita, realizada, distribuída e fruída dentro de um círculo fechado composto de artistas e seus legitimadores da classe dominante, apesar da sua intenção de sobrepor uma legitimidade cultural ao poder e ao mercado, acaba sendo uma forma de legitimação simbólica desta dominação. Pois esta legitimação acaba por definir a produção popular, em uma relação hierárquica dentro do mesmo campo de produção de bens simbólicos. Esta relação hierarquizada deixa muito pouco espaço para as investigações originais na produção popular, que, além de não poderem correr riscos de mercado, quando ocorrem, são "elevadas" ao estatuto de produção erudita.

Esta dicotomia é explorada por Solange Bigal (2001) sob o enfoque da inutilidade da arte *versus* o utilitarismo do *design*. A autora apresenta a passagem da fase conteudista da arte para a fase formalista, quando o conteúdo passa a ser

responsabilidade da produção em série de objetos: um conteúdo antes de ética predominantemente religiosa que se concentra, após a revolução industrial, na ética quase exclusiva da acumulação de capital e geração de lucro.

[...]E é precisamente a partir daí que decorre a grande crise das traduções de finalidade que fundamentavam a função da arte, resultando nas polêmicas sobre arte e técnica. Interessante, ainda, é notar que dentre essas traduções, algumas foram denominadas funcionalismos e outras apareceram com posições mais radicais propondo a *inutilidade* como a nova função da arte, em reação ao caráter *utilitário* das mercadorias industrialmente produzidas. (Bigal, 2001:42).

A situação, como está, se apresenta como um beco sem saída. Uma opção pode ser, como proposta neste método, resgatar o conceito aristotélico de representação, onde a mimese atua não como cópia piorada e limitada de uma idéia elevada, mas como refiguração do real. Assim, ao invés da oposição entre uma representação industrial sempre limitante e utilitária e uma apresentação artística sempre transgressora e sem utilidade, oferece-se a possibilidade de uma representação transgressora útil para quem o desejar: o fazer poético.

Neste ponto, o *Design*, independentemente de ser indústria cultural ou arte, pode atuar como deslizamento, como processo de reabertura de *links* oferecendo novas associações para signos cristalizados. Afinal, segundo Bomfim (1999:150-151), o *Design* como atividade de configuração de objetos e de sistemas de informação materializa também os ideais e incoerências da sociedade tanto quanto anuncia novas possibilidades; e como práxis, participa da criação cultural, confirmando ou questionando a cultura: "[...] O *Design* tem assim natureza essencialmente especular, quer como anúncio, quer como denúncia".

O *Design* poético surge como uma opção para se repensar o *Design* gráfico como uma atividade que possa 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 interatores 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.

Assim, o projeto do objeto poético passa a ser um ato de fazer coletivo, uma técnica (*tehkné* ou *ars*), imbuído de questões estéticas e éticas. Éticas porque, apesar de inserido no contexto da produção industrial, não se limita a atender as

demandas práticas, mas recorre ao afastamento crítico do mundo para retornar a ele problematizando-o e reconstruindo-o, não simplesmente rompendo com ele: deslizando os signos e trapaceando a linguagem.

### 3.3.2. O *design* poético e a aplicação que gera conhecimento

Uma vez separada da arte, a técnica passou a ser fundamentada pela ciência e neste contexto surgiu o *Design* ou Desenho Industrial como processo de configuração explícito e sistemático, uma práxis ou aplicação de diversos pressupostos teóricos científicos, que no entanto, não chegou a se constituir ela mesma em Ciência. Surge então o conceito de Tecnologia, uma técnica para manipular ou criar objetos e processos naturais e sociais compatível com a ciência e controlada pelo método científico (Moraes,1999:168).

Segundo Bomfim (2005), o *Design* não possui um corpo próprio de conhecimento, mas sim busca fundamento em outras áreas, o que seria suficiente para não ser considerado Ciência; para o autor, isto pode ser possível caso se constitua uma Teoria do *Design*.

A questão parece residir na própria noção de "ciência" com seus campos de conhecimento estanques e supostamente bem delimitados, uma questão epistemológica. Bomfim (2005) sugere imaginar a epistemologia como duas metáforas rivais: uma delas é a de um edifício ou pirâmide, construído sobre fundamentos seguros que prescrevem métodos igualmente seguros que demonstram a "solidez" do edifício, favorecendo a idéia do "dado" como base do conhecimento racionalmente defensável; a outra metáfora, provavelmente a que uma Epistemologia do *design* seguiria, é a de um barco ou aeroplano que segue a lógica do equilíbrio dinâmico entre as partes inter-relacionadas, privilegiando idéias de coerência e holismo, porém mais suscetível ao ceticismo.

Entretanto, como ainda não se dispõe de uma teoria do *design*, este, quando levado para o contexto da pesquisa científica tem que se valer do método científico como este se apresenta na academia: herança da Ciência Moderna com seu método experimental-dedutivo. De fato, o próprio *Design*, como tecnologia, nasceu junto com a crescente separação entre pesquisa "fundamental", "pura" ou "básica" e pesquisa "aplicada" no século XIX, ou seja, uma dicotomia entre problemas de "conhecimento" e problemas "concretos". Os problemas "concretos" foram cada vez

mais priorizados, eclodindo nas "grandes descobertas" e "invenções", levando a uma fé quase ilimitada no paradigma científico, o Positivismo.

Neste contexto, surgiram também as "ciências humanas e sociais", ciências que cada vez mais fundamentam parte das pesquisas em *design*, com todas as dualidades e hierarquias do positivismo, e, portanto, embasadas na razão, criticada ainda no século XIX por Marx, Freud e Nietzsche: para onde vão a neutralidade, a objetividade e o afastamento crítico quando se questiona o sujeito da razão?

Hilton Japiassú (1981:70) coloca que "a neutralidade científica é vista como um valor, embora não seja colocada neutramente". Partindo de Weber, o autor defende que os juízos de valor emergem e podem sim distorcer a argumentação científica, mas que são imprescindíveis na seleção destes mesmos argumentos. Portanto, o que se deve buscar evitar é a confusão entre valores pessoais e argumentos científicos, mas não ter a pretensão de que é possível deixá-los de fora. Assim, o "dever científico" do cientista social é explicitar constantemente o que são argumentos na sua pesquisa, buscando a objetividade apesar de reconhecer a impossibilidade da total isenção do sujeito sobre o objeto: "[...] A neutralidade é um postulado metodológico que, como qualquer postulado, depende de uma tomada de posição valorativa." (Japiassú, 1981:71).

Toda essa discussão acerca das ciências humanas tem se refletido no método científico contemporâneo, em que:

- o ponto de partida da pesquisa é a formulação do problema;
- hipóteses podem ou não ser enunciadas;
- o pesquisador formula e divulga as condições de validade da hipótese: como delimitou o problema, porque sua hipótese é legítima e como justifica o procedimento de verificação empregado.

Após a física quântica, cada vez mais usa-se o termo "modelo" em lugar de "lei": modelo sob o qual opera um fenômeno, em vez de lei que se aplica ao fenômeno. O objeto de pesquisa é, deste modo, construído pelos argumentos científicos, e não "dado" pelo real. Assim, a formulação do problema passa a ser a protagonista do método científico, em vez do objeto. E para assegurar a objetividade, recorre-se a uma explicitação rigorosa do método, mesmo que a partir de um olhar assumidamente subjetivo, ou seja, explicitação de fundamentos e referências, entre os quais os valores pessoais.

Se é assim, porque o *Design* não pode ser considerado ciência? É realmente necessário que se constitua uma Teoria do *Design* ou o *Design* por si já é uma ciência - um modo de abordar o mundo - de natureza transdisciplinar e referencial? Luiz Antonio Coelho (1999) propõe que existe uma diferença entre os métodos ditos projetuais utilizados em instituições de ensino de *design* e na sua própria prática e os métodos ditos científicos utilizados em outras áreas do saber e práticas profissionais: "Enquanto as primeiras [disciplinas] tendem a privilegiar o desenvolvimento de produto, as demais voltam-se para o desenvolvimento de investigação científica genericamente falando." (Coelho, 1999:29).

O autor levanta uma questão que considero uma delimitação pertinente à questão anterior: "[...] o desenvolvimento de produto representa pesquisa conforme entendida tradicionalmente pela academia?" (Coelho, 1999:31). Segundo o autor, apesar de possuir objetivos e processos distintos, não sendo, portanto, sinônimo de pesquisa, o método projetual

[...] pode perfeitamente compreender ações da chamada investigação científica. [...] Para se realizar pesquisa nessa acepção, a consulta da dados com fins de concepção de objeto é insuficiente. É preciso que haja o confronto dos dados, evidências e informações coletadas frente a um conhecimento teórico sobre o assunto (Lüdke & André:1). [...] (Coelho, 1999:31-32).

Ou seja, é preciso que o processo tenha como finalidade não só à construção de um objeto, mas também o desenvolvimento dos conhecimentos científicos, objetivando à generalização em modelos e teorias, sem uma preocupação exclusiva com aplicação prática e ou/comercial, assumindo-se riscos e pressupondo descobertas que vão além da repetição ou da cópia. Deste modo, a própria dicotomia método projetual/ método científico parece estar enraizada nas noções clássica de ciência e de técnica e a utilização exclusiva do método projetual no *design* só reforça tal dicotomia.

Coelho (1999:34) enfatiza ainda que o chamado método projetual é de fato um processo consolidado em modelos, onde não há indicação de procedimentos metodológicos ou técnicas específicas. O que há é um congelamento metodológico, que faz com que não se perceba o método. Assim, o que se tem ao final é uma receita repetida indefinidamente.

O processo e a técnica podem constituir receitas; o método não deve ser. O processo define-se como a base estrutural dos métodos desenvolvidos em determinado projeto. Representa a organização lógica do sistema. Já o método adapta-se a cada projeto e se desenvolve pela criatividade. Representa o saber adquirido na prática de pesquisa.

É um conhecimento do *modus faciendi* transmitido sob a forma de técnicas. [...] (Coelho, 1999:43-44).

Em resumo, sendo ambos frutos de escolhas pessoais e criativas, nada impede que um processo projetual envolva etapas que dizem respeito ao método científico, como formulação de problema, verificação de hipóteses e explicitação de referências e que, portanto, resulte em produção de conhecimento científico.

Neste contexto epistêmico situa-se o *design* poético enquanto processo de pesquisa que detém em seu interior etapas fundamentadas no método científico e etapas projetuais. Como processo projetual, objetiva construir um objeto, um livro, onde são consideradas questões práticas como legibilidade, materiais, identidade visual, produção gráfica, custo de produção e de aquisição pelos usuários. Como processo científico, objetiva discutir, sob o enfoque da semiótica peirceana e da semiologia barthesiana, conceitos de signo e de relações de significado.

### 3.4. Resumindo o enfoque...

Pensamos o modo de recepção interativo e hipertextual em acordo com o lema *punk* "faça-você-mesmo", que emerge das ruínas das significações pré-determinadas e dos grandes discursos modernos, instigando o receptor à construir suas próprias significações.

Esta construção pode ser tomada como o processo de significação per se, processo em que o receptor toma os elementos de uma linguagem como *links* que se abrem para outros *links*, costurando conexões em rede, autônomas e imprevisíveis.

Deste modo, elegemos a abertura de *links* como a linha com a qual procedemos à costura dos conceitos apresentados no capítulo anterior e da fundamentação teórica que embasa o método.

A costura começa com a responsabilidade da forma nos processos de abertura ou fechamento de significação, o "como" se profere a mensagem e não a mensagem em si: as cristalizações que fecham os *links*, permitindo apenas um caminho de conexões, as quais, de início, estabelecem um repertório fundamental para a comunicação, mas acabam por perder suas referências e naturalizar-se.

Roland Barthes oferece maneiras de "trapacear" o endurecimento da linguagem: a escritura, 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 suas próprias significações.

Levamos então esta noção de deslizamento, ou abertura, para o conceito de Semiose Ilimitada, de Charles Sanders Peirce, de modo a propor uma definição de signo que levasse em consideração a possibilidade de abertura: o significado como resultante do choque entre significantes, choque este realizado pelo sujeito. O choque inusitado, transgressor, abre espaço para um desvio na cadeia ilimitada de conexões semióticas, movendo a linguagem em direções diferentes e mantendo-a viva.

É chegado o momento de levar este pensamento para a criação de objetos que permitam ou facilitem esta abertura: a criação poética. Paul Ricoeur oferece uma explicação para a questão da validação dos desvios quando apresenta a tradição na linguagem como resultado de um jogo entre sedimentação - aquilo que

legítima um repertório, mas tende a endurecer e fechar os desvios - e inovação - aquilo que transgride a cadeia semiótica, mas, que se não se sedimentar, se perde na alienação, sem renovar códigos e repertórios.

A criação poética busca se alinhar com este jogo. E para construir um método que também se alinhe com este jogo, partimos do estruturalismo de Roland Barthes, que se vale da mimese recriadora: o objeto recriado pelo intelecto, investido de novas possibilidades de significação.

Lembrando que nosso objeto é o suporte impresso de uma narrativa hipertextual no qual a linguagem pictórico-esquemática atue como *link*, escolhemos a Tradução Intersemiótica de Julio Plaza, um método estruturalista que lida com a mimesis como recriação poética, para promover uma relação fluida entre os componentes narrativos (Capítulo 2) e suas representações pictórico-esquemáticas.

Complementamos nosso construto teórico com as teorias de Paul Ricoeur, para lidar com a relação narrativa, e de Erwin Panofsky, para lidar especificamente com a linguagem pictórico-esquemática. Em resumo: um método para construir imagens que atuem como *links* e que mantenham entre si e com a linguagem verbal uma relação narrativa.

Com a teoria de Ricoeur, traçamos um paralelo entre a configuração de um enredo, desde a semântica da ação, na Mimese I, ou prefiguração, até a recepção, na Mimese III, ou refiguração, onde se verifica a constituição de uma tradição de linguagem, com a configuração de um projeto gráfico, desde a construção das ilustrações, na Mimese I até a encadernação do suporte impresso, quando se obtém um produto final que vai para as mãos do usuário-jogador, na Mimese II.

Na Mimese I, valemo-nos da reconstrução iconológica proposta por Panofsky para construção de uma ilustração, seja pictórica, seja esquemática, que dê conta de sua complexidade com sistema sógnico paradigmático (legissigno icônico dicissógnico) sobreposto ao sistema sógnico paradigmático (legissigno icônico remático) do conceito de um componente narrativo do jogo, capaz de traduzir intersemiologicamente a descrição deste componente sem abrir mão da sua potencialidade de abertura.

Na Mimese II, inserimos esta ilustração na diagramação, tratando sua unidade, a mancha gráfica, como linguagem esquemática passível da mesma construção iconológica anterior e como parte integrante de um sistema configurado temporalmente: um códice composto de páginas seqüenciais que se viram ao longo

de um eixo central. Assim, temos novamente um sistema sógnico sobreposto capaz de traduzir intersemioticamente a relação narrativa entre as linguagens do suporte sem abrir mão da sua potencialidade de abertura.

Na mediação da Mimese II para a Mimese III, buscamos um meio de materializar a refiguração do receptor a partir dos sistemas sógnicos veiculados no suporte: uma encadernação com colchetes, sem costura ou grampos, que permita a incorporação da produção dos jogadores ao próprio corpo do livro.

Entramos, assim, na Mimese III, momento da fruição do suporte por meio de jogos experimentais, quando verificamos se houve ou não refiguração - entendendo esta refiguração como produção material, não apenas mental, de significado -, momento em que o receptor faz sua passagem para interator (aquele que interage, atua, lê e joga) e estabelece novas conexões a partir das aberturas apontadas pelas imagens-*link*.

Lembramos ainda que os resultados dos participantes servirão como medida para verificação ou refutação da hipótese da pesquisa, de ser possível trazer uma abertura de terceiro grau para o suporte impresso.

Finalizamos este capítulo com algumas considerações acerca deste método em relação ao campo do *Design*, levantando questionamentos sobre as fronteiras entre arte, ciência e tecnologia: enquanto técnica crítica, o *design* poético tenta atuar na fronteira entre tecnologia e arte; enquanto aplicação que gera conhecimento, o *design* poético tenta atuar na fronteira entre tecnologia e ciência.

Pois, afinal, trata-se de um método projetual, de pesquisa ou artístico?