

4.

Etapas

Enfrentando os desafios do *design* poético

4.1. Instância formal: a concepção do suporte impresso

De posse de um método e retomando os objetivos específicos da pesquisa, vamos partir para a execução das etapas, descritas neste capítulo. Começamos, nesta seção, pela chamada Instância Formal, onde é descrita a concepção do suporte impresso que veicula o conteúdo do jogo, o qual é depois utilizado na Instância Processual, assunto da próxima seção, onde são descritos os experimentos com os jogadores.

Esta seção apresenta uma aplicação do método de *design* poético desenvolvido no capítulo anterior onde procuro exemplificar como a Tradução Intersemiótica (TI) pode ser usada como ferramenta para construção dos sistemas sógnicos discutidos anteriormente, mantendo-se em perspectiva a relação forma-objeto/ conteúdo-objeto e apontando suas aberturas. Chamo atenção para o verbo "apontar" no intuito de deixar clara minha crença que cabe àquele que constrói apenas sugerir caminhos, mas não forçar o receptor a percorrê-los.

Mantendo em mente a proposta da imagem como *link*, é sempre útil relembrar a noção de forma-objeto e conteúdo-objeto apresentada no primeiro capítulo: "tanto conteúdos como formas são pretextos para se experimentar o deslizamento do signo visual dentro do contexto de uma obra coletiva que significa à medida que se constrói, e que se constrói à medida que os participantes interagem."

Deste modo, é importantíssimo deixar bem claro a natureza experimental deste projeto gráfico, que não se pretende documental. Isto quer dizer que um possível uso didático deste projeto requer o apoio de livros específicos sobre História do Brasil e História da Arte. Como já foi dito, pretende-se abrir *links* para outras informações, não construir uma obra fechada sobre si mesma. Neste caso, os elementos gráficos utilizados objetivam não servir apenas como adendo decorativo, mas também funcionar como narrativa visual paralela, capaz de transmitir, de forma lúdica, informação além daquela contida no texto, ou seja permitir a abertura dos *links*. Deste modo, introduzo, antes de tudo, um novo, mas fundamental, conceito: a Fantasia de J.R.R. Tolkien como uma possibilidade de deslizamento na semiose.

Após esta digressão necessária, é feito um *mui* breve resumo sobre paradigmas sociais, o conteúdo-objeto, e visuais, a forma-objeto, do Brasil entre 1650 e 1720. O primeiro desafio é realizar uma transposição desta iconografia e expressividade para uma narrativa visual bidimensional composta de ilustrações e

mancha gráfica, objetivando o maior grau de abertura possível em termos de possibilidades de significação e referencial. Isto foi feito por meio da Tradução Intersemiótica.

A seguir, procuro exemplificar esta transposição através de uma imagem concebida para a ambientação *Brasil Barroco*, verificando os tipos de relações semióticas e de traduções intersemióticas ocorrentes. Em se tratando de um livro, esta imagem tem pelo menos duas instâncias a serem consideradas: sua atuação como descrição visual (ilustração) e como narrativa visual, no contexto da diagramação (mancha gráfica).

Fechamos a descrição da instância formal com uma consideração sobre possibilidades de refiguração a partir deste exemplo de aplicação do método.

Relembrando, então, as etapas da instância formal, descrevo a seguir, o que foi feito e que será detalhado ao longo do texto:

1. Idealização do cenário (conteúdo-objeto): a recuperação de um projeto pensado para a segunda edição de um RPG que não aconteceu e que foi, portanto, redirecionado para o RPG Incorporais nesta pesquisa; este redirecionamento foi fundamentado no conceito de Fantasia de J.R.R. Tolkien. Itens 4.1.1-3.
2. Levantamento bibliográfico e iconográfico para o cenário, pesquisa de técnicas e materiais e concepção do texto verbal. Item 4.1.3.
3. Concepção da forma-objeto: tradução intersemiótica do conteúdo-objeto em ilustrações e manchas gráficas e inserção na diagramação. Item 4.1.4.
4. Geração e revisão do protótipo do suporte impresso (boneca de impressão). Item 4.1.4.
5. Reprodução em gráfica rápida do suporte impresso e montagem dos exemplares com colchetes. Item 4.1.4.
6. Concepção e disponibilização da *home-page* e do *blog* do cenário no *website* geral do Projeto Incorporais. Item 4.1.4.
7. Primeira análise das possibilidades de abertura na forma-objeto e no suporte impresso. Item 4.1.5.

4.1.1 Tolkien e a Fantasia: um exercício de deslizamento

Assim como Leyla Perrone-Moisés arrisca em seu livro um exemplo de escritura barthesiana, arrisco aqui um exercício de deslizamento no conceito de Fantasia desenvolvida por J.R.R Tolkien. Para entendermos melhor o uso criativo de um código - uma "resistência formal" -, proponho um breve ensaio sobre o conceito de Fantasia para J.R.R. Tolkien (1966)¹, linguísta britânico, autor de vários textos literários entre eles a série *O Senhor dos Anéis* (*The Lord of the*

¹ Tolkien declarou que o ensaio foi inicialmente escrito em 1938-39, sendo publicado pela primeira vez em 1947 e republicado com pequenas alterações em 1966.

Rings, 1954/1988; Unwin Hyman Lt), principal fonte de inspiração para a ambientação do primeiro RPG publicado, *Dungeons and Dragons* (EUA, 1974).²

Segundo Portinari (2003), Imaginário para Tolkien é a própria Imaginação: a atividade humana de “representar” que alcança sua melhor expressão a serviço da Fantasia, através da criação de um “mundo secundário”.

O universo que envolve a criação do “mundo secundário” de Tolkien em suas obras de ficção engloba elementos da sua vida pessoal, como o catolicismo, sobretudo a visão de mártir que tinha de sua mãe; e interesses em diferentes áreas de conhecimento, principalmente as línguas, a botânica (herança talvez do interesse de sua mãe por plantas e da convivência com o meio rural inglês), a caligrafia e os contos-de-fada.

Para Tolkien (1966) a arte é o elo operativo entre Imaginação e o produto final, que ele chama de “sub-criação” em virtude da formação católica (“Criação” é um ato de Deus; o ser humano só pode “sub-criar”).

A palavra escolhida por Tolkien para abarcar tanto a arte criativa (entendamos daqui para diante que “criativo” para nós é “sub-criativo” para o autor), quanto o estranho e o maravilhoso derivados da faculdade de imaginar, é “Fantasia”. Fantasia passa a ser, deste modo, a mais alta criação artística: a representação daquilo que não existe no “Mundo Primário” (por oposição a “Mundo Secundário”, o mundo banal, rotineiro).

Ao discorrer sobre a origem dos contos de fadas, *fairy-stories*, onde ele afirma que perguntar pela origem das histórias é perguntar pela origem da linguagem e da mente, Tolkien desenvolve um interessante raciocínio a partir dos adjetivos na linguagem. Ele postula que quando afirmamos que a grama é verde, percebemos tanto a grama quanto o verde. A mente que concebe conceitos como leve, pesado, cinza, amarelo, pode também conceber uma mágica que altere os estados das coisas, concebendo um rochedo leve, por exemplo. Quando o verde é removido da grama, o azul do céu e o vermelho do sangue, temos o poder de um mago e o desejo de usá-lo. Podemos então imaginar um assustador rosto humano esverdeado, uma brilhante lua azul, árvores com folhas de prata, carneiros com lã de ouro e gigantescos répteis de sangue frio que cospem fogo de suas entranhas. Esse poder é tão poderoso quanto o maior dos encantamentos de Faërie, o reino perigoso das fadas. De fato, para Tolkien tais encantamentos são apenas outra visão dos adjetivos numa gramática mística. Aqui, na fantasia, vemos uma grande possibilidade de rearranjo da forma, de um logro magnífico na linguagem, jogando com os adjetivos como proposto pelo autor.

² Este ensaio foi publicado em co-autoria com Carlos Klimick nos anais do *IV Simpósio LaRS - O (In)Visível*, Depto de Artes e *Design* da PUC-Rio, em agosto de 2005.

O Mundo secundário é alcançado pela suspensão voluntária do descrédito (*willing suspension of disbelief*), exercício em geral mais fácil para crianças. Operação que no adulto moderno resvala, por força cultural, na confusão entre Fantasiar e Sonhar, mas enquanto no Sonhar normalmente não há arte no sentido de elo operativo aqui descrito, a Fantasia é uma atividade racional. Cabe lembrar também que para Tolkien a associação dos contos de fadas com a literatura infantil é um acidente histórico. Construir um Mundo Secundário capaz de evocar a crença literária (*literary belief*) é, para Tolkien, tarefa artística das mais difíceis e requer muito trabalho e pesquisa e uma busca quase heróica para conferir ao fantástico uma consistência de realidade. Ou seja, aquilo que sabemos impossível no Mundo Primário, mas que, por força de tal coerência narrativa interna, acreditamos possível e sensato no Mundo Secundário.

Fantasiar é ser bem sucedido em fazer ou vislumbrar outros mundos. Não mundos possíveis, mas mundos desejáveis. Tolkien não desejou viver as aventuras de Alice, elas apenas o divertiram. Mas as antigas lendas do Rei Artur e as sagas nórdicas despertaram-lhe o desejo. O dragão tem, para ele, a marca de Faërie: "*I desired dragons with a profound desire.*" (Tolkien, 1966:64) Não, obviamente, na vizinhança da sua casa, ameaçando sua integridade, mas na Fantasia, a permissão de vislumbre de "Outros-Mundos", quaisquer mundos que dragões habitassem.

Esta Fantasia é, para Tolkien, a qualidade essencial do Conto-de-fada. Contos-de fadas nunca estiveram preocupados com possibilidades, mas com desejabilidade, preocupação perdida ao longo de uma trajetória histórica esquecida, portanto, perigosamente redutora: a religião antiga que se tornou mito (portanto, não mais cultuada), sobrevivendo em fragmentos lendários através dos tempos pela força da oralidade, esta reduzida a "*folk-lore*" em uma cultura - a nossa - que insiste na separação entre "popular" e "erudito". A aproximação ideológica, no século XIX, entre a classe popular e o infantilismo aumenta ainda mais este abismo, no qual é precipitado o conto-de-fada atrelado ao peso de "literatura infantil".

Tolkien busca uma explicação para esta precipitação na própria dificuldade de se alcançar a Fantasia: uma vez difícil de se conseguir tal consistência de realidade, esta consistência deve ser, portanto, representada com material mais "sóbrio"; daí a atrofia da Fantasia, relegada ao "*fanciful*" (segundo Tolkien, etimologicamente, *Fancy* seria uma redução de *Fantasy*; por sorte, *Fantasy* partilha da mesma origem de *Fantastic*), frívolo, pouco sério ou simples decoração (Tolkien, 1966:68-70).

Resta ao adulto - principalmente ao "culto" - a permissão da atual "cultura de massa", uma desculpa para continuar a consumir o conto-de-fada embutido nas

novelas e seriados de TV, na publicidade, no cinema clássico narrativo e, mais abertamente, nos jogos eletrônicos.³

Este mascaramento constitui-se em problema também para Tolkien (1966:65-66), ainda que em terminologia diferente da nossa, de sobrevivência de signos - persistência, sob a forma naturalizada e redutora de estereótipos - insistência. Uma fórmula perigosa de achatamento dos desejos.

Tolkien toma para si, deste modo, não a tarefa de um resgate histórico, sociológico ou antropológico desta trajetória, mas sim a difícil tarefa de construir com palavras a representação artística da Fantasia. Segundo Portinari,

Portanto, conclui Tolkien, a definição de *fairy-story* – o que isso é, ou deveria ser – não depende de qualquer definição ou reconstrução histórica da noção de fadas e elfos, e sim repousa sobre a própria natureza de Faerie, o Reino Perigoso, e dos ares que por ali sopram. Mas Faerie “não pode ser pescado em uma rede de palavras”, uma de suas qualidades é a de ser indescritível, ainda que não imperceptível.

Então, uma “história de fadas” é *toda aquela que versa sobre ou faz uso de Faerie*, seja lá qual for o seu propósito: sátira, aventura, moralidade, fantasia. Em outras palavras, ele prefere indagar dos *efeitos* que os contos-de-fada (assim como os fragmentos poéticos e míticos das línguas desaparecidas) continuam a exercer aqui e agora. (Portinari, 2003:slides 9-10).

Os contos-de-fada seriam, então, para Tolkien, a forma narrativa por excelência da Fantasia, do Desejo e do Imaginário. O “drama faérico”, para Tolkien, é aquele que pode produzir Fantasia com realismo, cujo resultado é a suspensão da descrença, permitindo a imersão “corporal” no Mundo Secundário. Para Tolkien essa é a arte élfica, melhor expressa pela palavra Encantamento: “*Enchantment produces a Secondary World into which both designer and spectator can enter, to the satisfaction of their senses when they are inside; but in it's purity it is artistic in desire and purpose.*” (Tolkien,1966:73). Encantamento é, neste sentido, um desejo de criar e crescer em conjunto; corrompe-se quando pretende iludir para dominar um “receptor passivo”.

4.1.2. Fantasia e Desejo como ato poético

A recuperação da fantasia como desejo e da dimensão histórica do conto-de-fada proposta por Tolkien não deve ser confundida, como ele mesmo alerta, com estudos analíticos e históricos: isto seria uma preparação falha tanto para apreciar quanto para construir Fantasia. “*It is easy for the student to feel that with all his labor he is collecting only a few leaves, many of them now torn or*

³ Dois interessantes estudos sobre este assunto são: *O Mito na Mídia: a presença de conteúdos arcaicos nos meios de comunicação*, dissertação de mestrado do Programa de Comunicação e Semiótica da PUC-SP, de Marlene Segura Contrera, publicada pela Annablume (São Paulo, 1996); e *O Herói das Mil Faces (The Hero With a Thousand Faces)*, Princeton University Press, [1949] 1973, estudo de base jungiana de Joseph Campbell.

decayed, from the countless foliage of the Tree of Tales, with which the Forest of Days is carpeted." (Tolkien, 1966:76).

Construir e apreciar Fantasia também não significa desesperar-se porque "tudo já foi feito no passado", nem porque o desenho resume-se a linhas e cores, trazendo uma sensação de tédio e uma ansiedade por ser original que pode levar a uma repulsa por formas delicadas e cores "bonitas", ou ainda à mera manipulação inteligente porém sem emoção de materiais antigos. Tampouco significa estereotipar tudo ao ponto da violência ou da complicação delirante. Antes de chegarmos a tais extremos, precisamos de recuperação, sem abandonar o passado, mas sem mitificá-lo: "*Recovery (which includes return and renewal of health) is a re-gaining - regaining of a clear view.*" (Tolkien, 1966:77). Um processo que parece muito similar ao ato poético discutido anteriormente, sobretudo sob a ótica de Ricoeur: uma configuração que leva a uma "refiguração" do sujeito e da própria linguagem.

O que para Tolkien somente podia ser materializado em palavras, para mim estende-se a qualquer linguagem. Para ele, a Fantasia representada pictoricamente resvala na tolice ou na morbidez; e dramatizada, na ridicularização: pessoas vestidas de bichos, plantas ou monstros e a inadequação dos efeitos de palco criam uma pantomima que torna a Fantasia infantilizada e inconsistente. Ele menciona uma peça onde assistiu a transformação de um ogro em rato que, se tivesse sido materialmente levada a sério poderia ter causado encantamento.

Pois bem: em defesa da linguagem pictórica, vamos em primeiro lugar ressaltar que Tolkien vive o momento tecnológico da primeira metade do século XX e que não poderia prever a computação gráfica. Em segundo lugar, o próprio esforço por ele empreendido em dar consistência de realidade à Fantasia abriu caminho para que artistas visuais revissem seus "cacoetes" de representação do fantástico, passando muitas vezes a também perseguir a sensação de consistência e coerência que caracteriza a Fantasia. Barthes alerta que não há exterioridade de uma linguagem em relação à outra e da narratividade das imagens, assim, da mesma forma que imagem e escrita podem se unir cristalizadas no estereótipo, elas também podem jogar com a inovação para deslizar numa escritura.

Com este conceito de Fantasia, Tolkien parece propor um uso criativo e crítico - poético - de um código (no caso, literário, mas que pode aplicar-se a qualquer outro), ou seja, deslizando uma tradição no sentido da inovação, deslizamento de linguagem que abre uma fenda da qual o sujeito retorna "reprocessado", assim como na escritura barthesiana.

4.1.3. Conteúdo-objeto: uma sociedade colonial brasileira como mundo secundário

Na seção de *Ambientação* costuma-se apresentar o cenário, as personagens e os eventos de um RPG, conforme explicado no Capítulo 2. A ambientação no RPG *Incorporais* é muito mais um enfoque sobre um mundo do que um mundo em si, um enfoque que pretende oferecer justamente a possibilidade de abertura, um espaço múltiplo onde se possa discutir relações de significado. Assim, pode-se simplesmente aplicar novos enfoques a mundos já existentes ou desenvolver novas ambientações completas. Daí o termo *Incorporais*, que nomeia o jogo, escolhido por remeter às relações semióticas discutidas no Capítulo 3 (figura 3.2.3). Neste caso, temos um enfoque da História da Arte, um olhar estético sobre um período histórico brasileiro.

A escolha desta ambientação partiu de uma reflexão sobre uma primeira pesquisa, por mim desenvolvida para o Curso de Pós-Graduação *lato sensu* Teoria da Arte: fundamentos e práticas artísticas, no então Departamento de Educação Artística da Faculdade de Educação (atual Instituto de Artes), na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Bettocchi, 1999).⁴ O objetivo do trabalho foi documentar os passos do processo de criação de um projeto gráfico para uma pretendida segunda edição de um livro de RPG.⁵ Nesta documentação, apresentou-se e discutiu-se os critérios sobre os quais foram levantadas e utilizadas graficamente as referências visuais, de modo a atender a um entendimento tanto sobre o gosto estético do público alvo quanto à sintaxe gráfica predominante nos livros de RPG. A pesquisa incluiu uma série de anexos apresentando a iconografia levantada e a aplicação gráfica desta sob a forma de um esboço de boneca de impressão. A ambientação desta segunda edição seria baseada no Brasil colonial histórico, no período entre 1650 e 1720, diferindo, portanto, da ambientação da primeira edição, exclusivamente fantástica, sem no entanto abrir mão de licenças poéticas e do caráter lúdico necessários à própria dinâmica do RPG. Como a segunda edição não aconteceu, a ambientação e o projeto gráfico foram redirecionados para o RPG experimental *Incorporais*.

Apesar de estar lidando com um período da história do Brasil, devo frisar que estarei tratando aqui de uma ambientação para um RPG. Isto implica que o objetivo maior neste caso não é documentar, mas fantasiar. Fantasiar no sentido de criar um mundo secundário com consistência de realidade, conforme já foi

⁴ Sob orientação do Dr. Alberto Cipiniuk.

⁵ Tratava-se de uma possível segunda edição do RPG *O Desafio dos Bandeirantes*, editado até 1996 pela extinta GSA, do Rio de Janeiro. A primeira edição deste RPG foi lançada em 1992 e atualmente encontra-se esgotada. De autoria de Carlos Klimick, Flávio Andrade e Luis Eduardo Ricon, o jogo foi considerado original e ousado por abordar, pela primeira vez, uma ambientação brasileira - Brasil Colonial - com elementos de mitologia nativa, em lugar da já desgastada

discutido. A criação desse mundo, como requer a criação deste tipo de fantasia, lança mão da pesquisa e da coerência históricas aliadas à coerência narrativa, de modo que seja capaz de evocar a crença literária e artística, como sugere Tolkien (1966).

O período entre 1650 e 1720 é considerado, principalmente segundo Myriam Ribeiro, o período em que predominou o barroco na arte brasileira. Como período artístico escolhido para a ambientação, é uma escolha do Desejo: mais do que um mundo possível, por ser histórico, é um mundo desejável, por ser retratado através da lente da imaginação. Como período cronológico, é um recorte de uma sociedade dividida entre o discurso místico e o discurso científico onde fantasia e realidade se misturavam até nas questões mais básicas do cotidiano.

Natureza edênica, humanidade demonizada e colônia vista como purgatório foram as formulações mentais com que os homens do Velho Mundo vestiram o Brasil nos seus primeiros três séculos de existência. Nelas, fundiram-se mitos, tradições européias seculares e o universo cultural dos ameríndios e africanos (Mello e Souza, 1995:84-85).

A frase de Laura de Mello e Souza é um bom resumo do universo mental do homem colonial, uma adaptação brasileira deste imaginário dualista, representado pela eterna luta entre Bem e Mal, onde a superstição tinha funções não só práticas, mas também de construir uma identidade cultural. Segundo Elizabeth Carbone Baez, "Neste sistema, Deus e o Demônio ocupavam uma posição de destaque e – aliados à empresa expansionista portuguesa – explicavam desde as grandes descobertas até questões de virtude e pecado" (Baez, 1989:48-49).

Socialmente o Brasil colonial não diferia muito da Europa pré-renascentista. A própria existência da escravatura fez renascer a idéia de um senhor com poderes absolutos sobre grandes pedaços de terra, dentro de moldes sociais similares ao feudalismo. Essa similaridade da sociedade civil com o antigo modelo europeu aliada à visão barroca trazida pelos jesuítas e colonos favoreceu o florescimento de uma arte eminentemente religiosa (Bazin, 1956:35-36).

4.1.4. Forma-objeto: o barroco colonial brasileiro

Para Arnold Hauser (1998:442), o barroco, por ser a "expressão de uma cosmovisão intrinsecamente mais homogênea", diferia do maneirismo, ajustado a uma concepção dividida da vida. Entretanto, ao contrário da propagação uniforme do maneirismo por toda a Europa ocidental, o barroco assumiu uma tal variação de formas de país para país e dentro das diferentes esferas culturais, que se torna difícil reduzi-las a um denominador comum (Hauser, 1998:442). Essa cosmovisão, considerando diferentes particularidades, decorreu da descoberta de Copérnico de que não só a Terra, deixou de ser o centro do universo, mas também que não

fantasia européia. Este trabalho enfrentou críticas e preconceitos por parte do público, mas

havia nenhum centro, consistindo o universo de partes homogêneas e equivalentes, cada uma contendo as leis naturais que regem o todo. A obra de arte barroca, então, simboliza este universo fragmentado porém unificado pela universalidade da lei natural; cada parte da obra aponta, como os corpos celestes, para uma continuidade infinita e absoluta.

Quando se corta uma imagem, surgem diagonais as quais impedem que o olho permaneça estável, puxando-o para fora da composição. As diagonais, instáveis e decadentes, evocam um tempo multidimensional, onde toda a informação sobre a imagem está contida nela mesma, daí seu caráter altamente didático. Essa informação está também contida no cenário, que aponta para o infinito, mas que termina na própria imagem. Não existe nada além da própria informação: ela é auto-suficiente e não latente. A iconografia é revelada e enclausurada dentro da imagem. A luz barroca é artificial e cenográfica, determinando zonas claras e escuras, utilizando um conceito de volume diferente do Renascimento, que trabalha com sombras perspectivistas. Essa iluminação é essencialmente dramática e teatral como a própria sociedade, que vive um drama num palco oblíquo, resultado da inclinação do eixo do Renascimento (Hauser, 1998:445-450).

Segundo Gustavo Schnoor (2003:154-156) Maneirismo, Barroco e Rococó são periodizações da arte luso-brasileira que dão margem a algumas discussões. Para alguns historiadores portugueses, o Maneirismo teria se estendido no mundo lusitano até os anos 30 do século XVIII, o que entra em desacordo com a nomenclatura usada por Robert Smith (1969) sobre o "Estilo Nacional Português", elaborado ao longo do século XVII e utilizado até o surgimento do estilo joanino, na década de 1730. Segundo Smith, Silva Telles e Myriam Ribeiro, este estilo seria de fato o responsável pela introdução do Barroco no Brasil. Assim, segundo esta nomenclatura, adotada nesta pesquisa, "[...] teríamos de considerar que uma arquitetura estrutural e espacialmente maneirista abrigou retábulos barrocos, em uma solução de compromisso especificamente lusitana, embora exista um paralelo com soluções encontradas em outras áreas do Ocidente." (Schnoor, 2003:155).

A forma-objeto, o barroco brasileiro, é apresentada sobre suporte impresso, realizado após pesquisa iconográfica e de materiais e técnicas plásticas quanto à expressividade relativa à ambientação a ser jogada (conteúdo-objeto). Consiste nas escolhas de composição visual que descrevem (mimese I) e narram (mimese II) os componentes do jogo, as quais seguem um padrão de diversidade estilística típico dos RPGs contemporâneos (Bettocchi, 2002 e Capítulo 2). A descrição dos componentes (personagens, regras, cenário,

eventos) é feita tanto verbalmente quanto pictoricamente, através de ilustrações. Estas escolhas baseiam-se no método de tradução intersemiótica já descrito no capítulo anterior.

As fontes iconográficas do Brasil colonial utilizadas para construção da linguagem pictórico-esquemática do suporte foram selecionadas segundo os seguintes critérios: pesquisa temática, clareza gráfica e expressividade narrativa. A pesquisa temática refere-se à acuidade histórica da ambientação. A clareza gráfica refere-se à reprodutibilidade técnica para um livro de miolo impresso em sistema de gráfica rápida, em escalas de cinza sobre papel de 75 gramas, e a expressividade narrativa refere-se à capacidade de autonomia de transmissão de informação adicional à linguagem verbal sobre as características visuais e sociais da época retratada ainda que sofrendo adequações à sintaxe gráfica dos livros de RPG e ao gosto estético de um usuário contemporâneo.

4.1.4.1. Prefiguração: a imagem como ilustração (descrição pictórico-esquemática)

Sendo essencialmente figurativa, a ilustração de RPG não foge às regras usuais de composição visual, e, portanto, minimizei o uso de ilustrações de época,⁶ a fim de se respeitar a linguagem própria aos elementos formais das imagens de RPG. Entretanto, como já foi dito, estas mesmas regras podem cristalizar-se em clichês que podem acabar por comprometer a potencialidade expressiva do suporte. Deste modo, busquei ensaiar um equilíbrio entre persistência e deslizamento do signo pictórico-esquemático.

Os esboços das ilustrações obedeceram aos esquemas de composição e iluminação barrocos de pinturas e gravuras evocando a visão do artista da época. As imagens utilizadas como referências representam o espírito comum em toda composição barroca, que, embora internacional, não foi homogêneo em todas as partes do mundo.

Apesar de obedecer aos esquemas de composição barrocos, não pude evitar algumas intervenções nos esboços, sobretudo no que se refere à figura humana e à dramaticidade. Afinal, seria equivocado pretender alcançar a percepção de um sujeito da época, sendo a própria autora um sujeito construído dentro de um contexto histórico. Assim, preferi assumir a inevitável releitura do olho e da mão – ou *mouse* – contemporâneos, sem, no entanto, abrir mão da informação sobre o espírito barroco da época.

No exemplo deste capítulo, o desenho foi inspirado nos três tipos de retábulo brasileiros: maneirista, nacional-português e joanino (figura 4.1.4.1.1), estilos que conviveram ao longo do período delimitado.

⁶ E evitei o uso de imagens de outros períodos históricos retratando o Brasil colonial, o que poderia induzir a equívocos na relação entre período histórico e estilo artístico histórico.

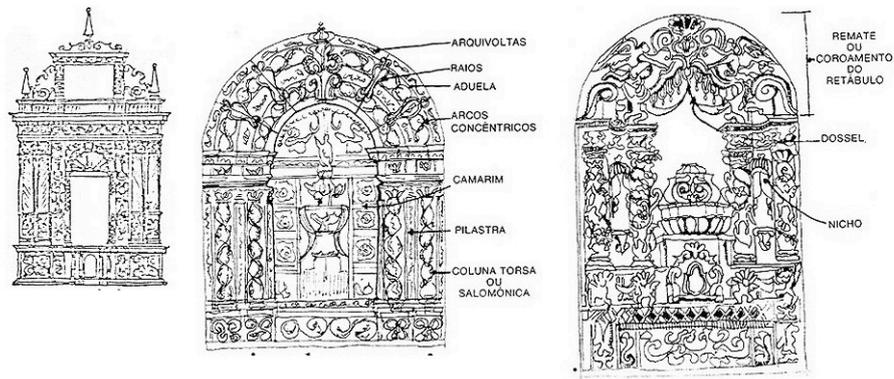


Figura 4.1.4.1.1: Esquemas de retábulos (a) maneirista, século XVI; (b) nacional-português, século XVII a 1720/30 ; (c) joanino, 1720/30 a 1760. Os elementos transpostos (figura 4.1.4.1.2) foram correlacionados segundo a estrutura geral de um retábulo, a partir de uma síntese destes três esquemas, em uma **tradução icônica paramórfica**, em que elementos similares aos originais foram configurados em um sistema diferente dos originais.

Para a parte superior, foi utilizado o remate em dossel de um retábulo no estilo Dom João V, ou “joanino”, de influência italiana, que prevaleceu entre 1720/30 e 1760. A estrutura foi retirada de um retábulo maneirista, estilo predominante no século XVI e início do XVII. As colunas torsas da estrutura foram baseadas nas colunas de um retábulo em estilo nacional-português, estilo mais tradicional de linhas barrocas, surgido em Portugal no século XVII, sem equivalentes em nenhuma outra região europeia, predominante até 1720/30 (figura 4.1.4.1.2).



Figura 4.1.4.1.2: Retábulos (a) do altar-mor de São Lourenço dos Índios, século XVI, Niterói, RJ; (b) do Mosteiro de São Bento, Rio de Janeiro, século XVII; (c) de Manuel de Brito, do altar-mor da Ordem Terceira de São Francisco da Penitência, Rio de Janeiro, século XV4. Como ilustração, a imagem na figura 4.1.4.1.3 guarda com estes originais uma relação de **tradução indicial topológica-metonímica**, em que partes de cada retábulo individual foram transpostas para um novo meio (desenho sobre papel).

A imagem da figura 4.1.4.1.3, como ilustração, pode ser resumida pela tabela 4.1.4.1.1 a seguir, partindo da tabela 3.2.3.1:



Figura 4.1.4.1.3: desenho em caneta sobre papel, simulando uma gravura em metal.

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



Figura 4.1.4.2.2: a ilustração da figura 4.1.4.1.3. diagramada como a folha de rosto do livro.

Como elemento na diagramação, a figura 4.1.4.2.2 insere-se no seguinte contexto: três manchas gráficas que se relacionam com a fragmentação barroca do olhar cúbico e centralizado renascentista, conforme proposto por Alberti no tratado *Da Pictura*. Partindo de Giordano Bruno, o barroco assume a anamorfose associando um segundo olhar à morte (*vanitas*), em geral focalizando, ainda que de forma desfocada, objetos temporais: o tempo invade o espaço renascentista. Este tempo barroco se dá no conflito dos olhares central e subjetivo, simbólico-divino e imaginário-mundano, deixando entrever um terceiro olhar, o Real (Schollhammer, 2002:82-85).

Esta tríada de olhares está representada em três formas narrativas: a do livro *Cultura e Opulência do Brasil por suas Drogas e Minas*, do Pe. João Antonil (1711); a de um caderno de assentos e diário da artesã fictícia Maria do Rosário Menezes; e a de um manual explicativo, utilizada para apontar informações sobre regras e referências históricas e iconográficas.

De teor tratadístico, o texto de Antonil serve para apresentar o cenário sob o olhar simbólico-divino "oficial", legitimado pela publicação em Portugal, científico porém de moral religiosa, falando de uma natureza edênica: a universalidade; o texto da artesã apresenta o cenário sob o olhar imaginário-mundano "marginal", trazendo à tona os primórdios do sujeito moderno (Ferry, 1993:15-55), já evocado em Sheakespeare e Montaigne, um sujeito que começa a questionar e a assinar

suas obras: a fragmentação. O primeiro é personagem histórica, a segunda, fictícia. Ele, sacerdote católico apostólico romano, homem europeu: a síntese da ordem patriarcal; ela, mulher mestiça que ousa ser artesã e duvidar da fé, preferindo a ciência: um fragmento de caos. Nesse sentido, evocando ainda a passagem do momento ético de excelência aristocrática para o de mérito democrático (Ferry, 1993:247-261).

As barras, ornamentações e letras capitulares utilizadas na mancha gráfica referente ao livro de Antonil foram reproduzidas da cópia eletrostática do livro original de 1711, disponível na Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro. Os tipos escolhidos foram *Garamond* para texto e *Garamond* itálico e *Dauphin* para títulos, todos em negrito, pela sua clareza e similaridade com os tipos utilizados no livro de Antonil.

A mancha gráfica referente ao texto da artífice Maria do Rosário é inspirada em cadernos de assentos – documentos manuscritos assim como diários, registros, borradores e livros de memória – dos séculos XVII e XVIII, com tipo *Snell BT* normal, que simula escrita manual. Evitou-se escrita manual de fato para não incorrer em perda de clareza. As planilhas para construção de personagens também seguirão este padrão gráfico.

Para ambas as manchas foi feito um fundo de página simulando um livro antigo, utilizando o programa de computador *Adobe Photoshop 3.0* para *Windows*.⁷

As técnicas das ilustrações estão diretamente relacionadas aos tipos de mancha gráfica. As ilustrações de página inteira, que precedem as aberturas das seções do livro de Antonil que forem utilizadas, simulam gravuras em metal ou xilogravuras dos livros da época impressos na Europa. Na narrativa da artesã, as ilustrações simulam aquarelas, desenhos, traçados arquitetônicos e esboços de pinturas.

O manual, um "vislumbre do Real", poderá ser acompanhado de ilustrações simulando pinturas sobre tela, madeira e azulejos ou de reproduções de obras da época. A figura 4.1.4.2.2, que apresenta a folha de rosto, assim como índice, créditos e introdução, pertencem ao terceiro tipo de mancha gráfica (figura 4.1.4.2.3a), do manual, onde elementos arquitetônicos servem como pontos de partida (*links*) para os ornamentos gráficos. Os elementos arquitetônicos da figura 4.1.4.2.2 serão referidos também nas duas outras narrativas, como contratos de trabalho da artífice, sob seu ponto de vista técnico-estilístico e sob o enfoque da sua inserção cultural no tratado de Antonil, servindo como marcadores intertextuais.

⁷ Este fundo foi feito à época da pesquisa original, em 1997/1998.

Na mancha gráfica exemplificada na figura 4.1.4.2.2, cada elemento arquitetônico atua, dentro do sistema da diagramação, como um *link* para:

1. os três momentos histórico-artísticos do cenário (maneirista, barroco, rococó);
2. três contratos de trabalho da artesã em três fases diferentes da sua história pessoal: juventude (maneirista), maturidade (nacional-português/barroco) e velhice (joanino/rococó);
3. a mancha gráfica do sacerdote, com a descrição da importância do altar na devoção pública e privada (figura 4.1.4.2.3b);
4. a mancha gráfica da artesã, com o detalhamento de técnicas e materiais para execução de retábulos (figura 4.1.4.2.3c);
5. as três seções técnicas do jogo: Criação de Personagem, Resolução de Ações e Encadeamento de Eventos (figura 4.1.4.2.3d).

A imagem mostrada na figura 4.1.4.2.2, como mancha gráfica na diagramação, pode ser resumida pela tabela 4.1.4.2.1 a seguir, partindo da tabela 3.2.3.1:

SISTEMA SÍGNICO	OBJETO DE ANÁLISE/CONSTRUÇÃO	REFERENCIAL PRÁTICO/TEÓRICO
Sintático: Atributos (1N) Legissigno	Tipo de imagem: bidimensional, gráfica, figurativa. Técnicas: imagem digital raster e tipografia eletrônica Meios e recursos de produção: diagramação em programa de editoração e fechamento de arquivo para impressão reprográfica Docutech em escalas de cinza. Circunstâncias de uso: manipulação direta das bonecas impressas pelos usuários. Usuários: jogadores e mestres de RPG iniciantes ou experientes e curiosos sobre RPG; adolescentes e adultos Configuração Formato: simétrico, arredondado, retangular Escala: natural Valor: contrastante Linha: precisa Textura: variada Cor: monocromia (cinza) Orientação: vertical Movimento: ativo Localização: centralizada Enquadramento: inteiro	Sintaxe visual (Twyman, 1982, 1985; Dondis, 2000) Convenções estilísticas do barroco e de diagramação de livros no período barroco (segundo bibliografia listada no final); de diagramação de RPGs de terceira fase (Bettocchi, 2002)
Semântico: Habilidades (2N) Ícone	Função da imagem: apresentar o componente "cenário" do RPG, ambientado no Brasil colonial entre 1650 e 1720. Transmissão da mensagem: narrativa figurativa, complementando-se com texto e relacionando-se com as outras manchas gráficas	Convenções de representação (Twyman, 1985), de narrativa (Ricoeur, 1983), de iconografia visual e literária barroca, história do Brasil colonial e do livro (segundo bibliografia listada no final)
Paradigmático: Características (3N) Argumento	Iconologia das "impurezas" da linguagem: fantasia, ludicidade, história	Subjetividade (Barthes, Ricoeur, Plaza, Campos) Convenções histórico-culturais de jogos narrativos (Tolkien, Pavão, Mota, Furtado & Ciarlini) e da própria noção de "História"

Trata-se de um sistema sgnico paradigmático argumentativo esquemático (legissigno icônico argumentativo) que realiza uma narração figurativa do componente "Cenário: Brasil colonial barroco", cuja configuração foi construída a partir de uma tradução intersemiótica: uma tradução icônica isomórfica que aponta para um objeto histórico individualizado (o frontispício de um livro barroco) escolhido como exemplo de configuração de frontispícios em livros que circularam pelo Brasil colonial barroco, além de apontar para as outras manchas gráficas que compõem o sistema da diagramação do livro (figura 4.1.4.2.3).

				(a) Folha de rosto, Créditos e Introdução.
				(b) O livro do padre jesuíta.
				(c) O caderno de assentos da artesã.
				(d) O manual com as regras de criação de personagem.

Figura 4.1.4.2.3: Esquema de diagramação indicando o posicionamento seqüencial da imagem da figura 4.1.4.2.2 em relação às outras manchas gráficas.

Lembrando que se trata de um livro de encadernação aberta (Capítulo 3), cada uma das três manchas gráficas apresentadas no esquema de diagramação da figura 4.1.4.2.3 é organizada em cadernos que mantêm uma certa autonomia. Deste modo, o livro se constitui de blocos narrativos que podem ser rearranjados sem perda de coerência. A figura 4.1.4.2.4 mostra os esquemas do miolo, capa e encadernação.

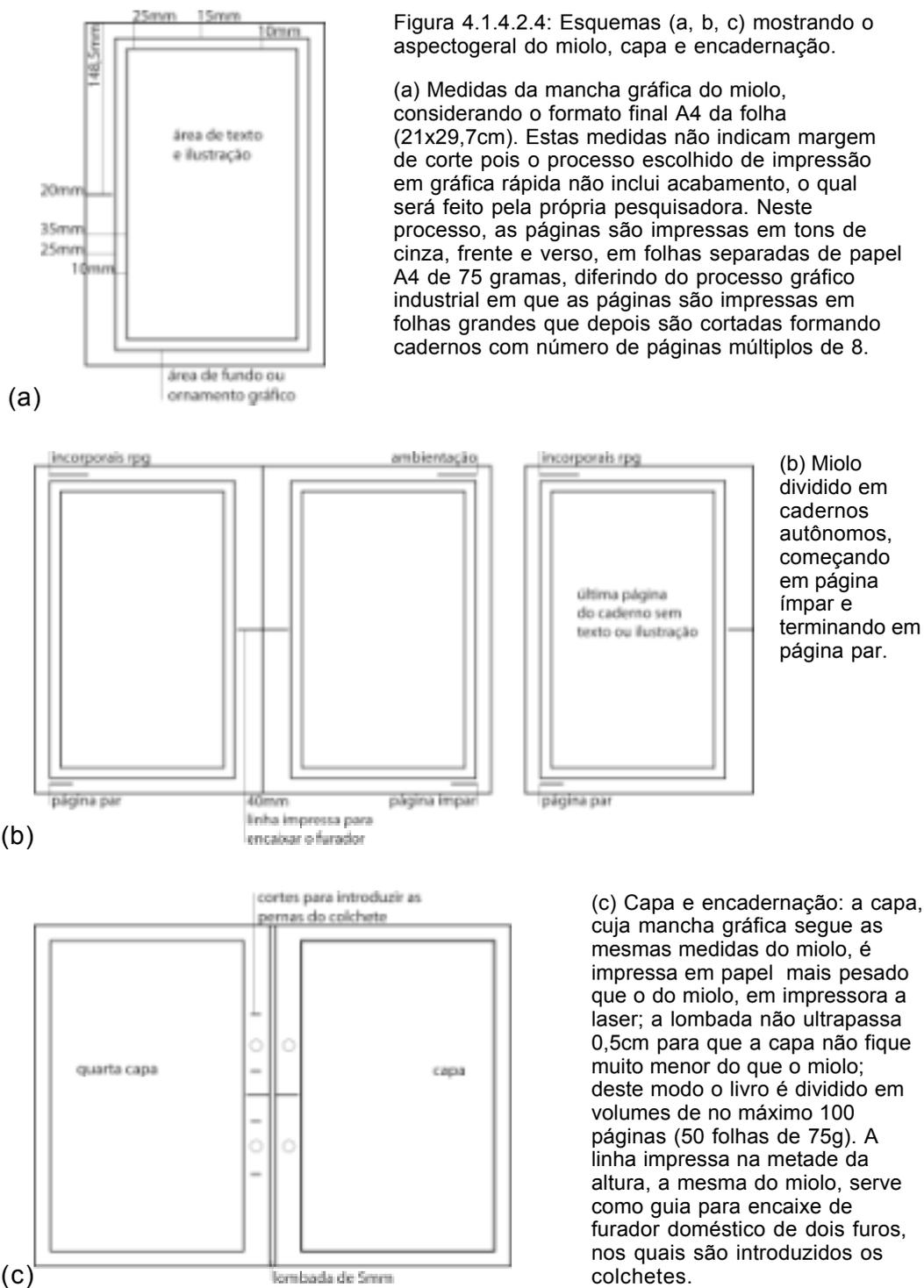




Figura 4.1.4.2.5: Aspecto geral do livro *Brasil Barroco*. As capas são impressas em impressora a laser, preto e branco, em papel pergaminho branco 120g. De cima para baixo, da esquerda para a direita: capa; *spread* interno; colchetes na quarta capa; *spread* externo; lombada.



A figura 4.1.4.2.6. mostra o aspecto geral da *home-page* do cenário *Brasil Barroco*, no *site* geral do Projeto *Incorporaís*. Nesta *home-page* são disponibilizados arquivos em formatos PDF, JPG e TIFF para que os jogadores baixem e montem suas páginas. Além disso, estão disponíveis informações sobre

o período histórico, referências bibliográficas, webliográficas e iconográficas, aventuras prontas, regras para realização de magia e planilhas.



Figura 4.1.4.2.6: página de abertura da home-page do cenário Brasil Barroco, disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/bbarroco>.

Como já foi dito no Capítulo 2, a função do *site Incorporais* e suas *home-pages* subordinadas é atuar como veículo de comunicação com os jogadores e como suporte eletrônico para o jogo. Por isso, a concepção visual segue a mesma noção de relação "forma-objeto/ conteúdo objeto". Mas esta concepção visual não será discutida nesta pesquisa.

4.1.5. Refiguração: aberturas e fechamentos na forma-objeto

Relembremos a hierarquia estética entre os tipos de tradução intersemiótica sugerida por Plaza. Esta postura tendenciosa pode ser exemplificada pela discussão sobre as supostas limitações da imagem figurativa, elemento fundamental na diagramação de um livro de RPG. Tome-se como exemplo a imagem gerada eletronicamente, capaz de simular textura, movimento e tridimensionalidade "à perfeição", como querem seus defensores. Pode-se argumentar que tal "perfeição" tende ao fechamento, limitando as possibilidades de se "imaginar" o objeto. Dois pontos precisam ser ressaltados: primeiro, a noção ilusória de "perfeição", que parece beber na velha fonte platônica de um objeto ideal. Quem se acredita capaz de representar algo "à perfeição" esquece que toda percepção é mediada significativamente, e, portanto, que o Real é irrepresentável como tal; assim, a perfeição só pode ser pretendida em relação a uma idéia particular e subjetiva de um objeto.

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

Assim, uma imagem "fechada" como qualissigno completo (uma representação figurativa eletrônica de um dragão, por exemplo) pode abrir-se como legissigno indicial, servindo como ponto de partida para uma outra representação do conceito "dragão", ainda que esta segunda carregue em si elementos da primeira: "gostei do dragão do jogo tal (o signo concebido por um ou mais *designers*, o dragão "deles"), mas se fosse fazer o meu dragão, eu usaria deste dragão apenas as asas e reconstruiria o corpo". Ou ainda: "traduzirei a textura eletrônica deste dragão para fazer uma pintura com gesso acrílico". E assim por diante, em diversos casos em que a tradução indicial não precisa ser menos estética do que a icônica.

Estamos trabalhando o tempo todo na tricotomia paradigmática, em que uma imagem figurativa aparentemente "fechada" como legissigno icônico-indicial dicissígnico ou argumentativo, como é o caso da figura 4.1.4.1.3, pode servir como ponto de partida para uma outra representação do mesmo conceito "componente: cenário", mesmo que esta segunda carregue em si elementos da primeira por tradução icônica ou indicial. Ou seja, pode ou não abrir-se para ser apropriada por um novo sistema sígnico concebido pelo receptor-sujeito.

E, indo mais além, como pretende o método de concepção proposto neste trabalho, apontar aberturas para suas próprias referências, como no caso da tradução indicial que atua como *link* para os "originais" (figura 4.1.4.1.2), sugere no mínimo uma abertura que pode vir a ampliar o repertório do receptor-sujeito. Seja qual for o caso, há uma reapropriação deste sistema sígnico que o transforma em um sistema sígnico remático, quer dizer, uma reapropriação que o virtualiza: uma tentativa de realizar um *design* como um fazer estético-crítico que problematiza e retorna ao real, não apenas rompe com/se afasta dele.

Entretanto, não se pode ignorar que todo signo tende à cristalização, e a sintaxe visual do RPG não parece ser uma exceção (Bettocchi, 2002). E neste ponto, o *design* pode atuar como deslizamento, como processo de reabertura de *links* na semiose ilimitada, oferecendo novas associações: em lugar de uma cópia fiel da natureza ou de um formalismo vazio, um *design* que busque, fundamentado na *mimesis*, construir um mundo secundário com consistência de realidade, como na fantasia de Tolkien.

Espero, assim, ter cumprido o objetivo de apresentar a possibilidade de se utilizar um projeto gráfico como um ensaio semiótico sobre *Design*, através do levantamento de fontes e concepção de imagens baseados em: pesquisa temática, no que se refere à acuidade histórica do conteúdo-objeto escolhido; expressividade narrativa, uma preocupação estética da forma-objeto no que se refere à seleção das fontes iconográficas quanto à sua representatividade do conteúdo-objeto e quanto à sua adequação a uma sintaxe visual pré-estabelecida; e clareza gráfica, no que se refere a uma adequação técnica das fontes e das imagens às condições gráficas disponíveis e pretendidas.

Seria pertinente discutir algumas implicações deste exemplo, desdobrando-se os itens do parágrafo anterior. Apesar deste livro não ter sido projetado especificamente com finalidade didática, em relação à pesquisa temática, penso ser possível aproveitar as potencialidades interativas do RPG como elo de ligação entre as mídias que despertam interesse nos jovens e a educação, sobretudo se conseguirmos fazer a ligação entre histórico e fantástico conforme discutido anteriormente.⁸

A valorização do lúdico pode se mostrar um método de questionamento e ampliação da própria personalidade e da realidade. Na adolescência, a imaginação é relegada às crianças, loucos e artistas, colocada em compartimentos estanques distintos da razão, por um desconhecimento da complementaridade que existe entre ambas no processo de aprendizagem. Entretanto, a fantasia - não o devaneio ou a ilusão, como já disse Tolkien (1966) - existe para afirmar o ser humano enquanto ser criador para mostrar de diferentes ângulos uma realidade que a lógica apresenta de uma só forma. Segundo a arte-educadora Ana Mae Barbosa (1991:27-82), imaginação e intuição estão na base de qualquer investigação científica, artística ou qualquer tipo de trabalho humano, assim como no dia-a-dia: um adulto equilibrado utiliza não só o pensamento lógico na resolução de problemas diários, mas também a imaginação e a intuição.

Esta implicação aflui na questão seguinte, a preocupação estética de se pensar o *design* como emissor de significado. Primeiro, a tentativa de adequação lúdica de um conteúdo-objeto, neste caso, histórico, através da escolha de imagens que expressem narrativamente este conteúdo. Cada vez mais as gerações jovens se identificam com a televisão, o cinema, o computador e os quadrinhos enquanto que a escola e a universidade, com seus livros, vão progressivamente se tornando espaços estranhos e enfadonhos, freqüentados

⁸ O aproveitamento direto do RPG tem sido tentado de diferentes formas na educação. A dissertação de Mestrado de Carlos Klimick (**Construção de personagem e aquisição de linguagem: o desafio do RPG no INES**. Dissertação de Mestrado em *Design*, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2003) apresenta um levantamento e análise detalhados da utilização do RPG como ferramenta educacional.

por pura pressão jurídica ou social. Da mesma forma, a arte se distancia do público, restringindo-se a uma minoria capaz de usufruir de experiência estética nos seus recintos fechados (museus, galerias, salas de concerto, etc.). Sem o conhecimento de arte e história, não é possível nem uma percepção crítica da realidade nem a consciência de uma identidade cultural; o que se tem é um *apartheid* cultural, que insiste em manter a separação entre cultura popular e erudita, apropriando-se de ambas as tradições.

Para finalizar, com a clareza gráfica das imagens, proponho que um *design* projetado sob tal ponto de vista sirva como veículo para se repensar o próprio livro como um suporte que considere as novas possibilidades conceituais e tecnológicas. Pois, como já foi justificado no Capítulo 2, não se pretende excluir o livro impresso, mas ao contrário, destacar suas vantagens de custo em relação ao meio eletrônico ainda restrito a uma elite econômica. Pretende-se, assim, contribuir para a atualização do suporte impresso, produzindo um livro de baixo custo, porém lúdico e crítico.

Vamos ver, a seguir, como se materializa a fruição interativa do suporte, fechando o ciclo de refiguração por parte do receptor-sujeito.

4.2. Instância processual: os experimentos e as variáveis

Nesta instância preparamos as táticas para por o livro em jogo. Partindo do método apresentado no capítulo anterior, pensamos as sessões de jogo experimentais como momentos da passagem dos participantes de jogadores para interatores. Mas antes de prosseguir, gostaria de, informalmente, citar Sun Tzu: toda estratégia falha ao contato com o inimigo.⁹

O primeiro experimento, *Capitães da Areia*, foi realizado com um suporte impresso concebido de modo metodologicamente ainda informal e serviu como ponto de partida para aperfeiçoamento tanto de método do *design* poético quanto das regras do jogo, bem como para delimitar as etapas, técnicas de pesquisa de campo e variáveis dos experimentos seguintes. Por estes motivos, foi considerado o experimento-piloto da pesquisa. O ANEXO I mostra a capa deste livro e a página de abertura da *home-page* do cenário.

O experimento seguinte, *Brasil Barroco*, foi concebido já de posse das variáveis, de um livro concebido de acordo com o método já estruturado e de regras de jogo pré-testadas.

4.2.1. *Capitães da Areia*: o piloto

Este piloto, realizado no segundo semestre de 2004, fez parte da pesquisa de doutorado em Literatura Brasileira de Carlos Klimick com alunos do primeiro ano do ensino médio do Colégio Estadual Vicente Januzzi (Barra da Tijuca, Rio de Janeiro) usando cenário baseado na obra *Capitães de Areia*, de Jorge Amado.¹⁰ A proposta desta pesquisa foi adaptar obras da literatura brasileira para o formato de RPG em que os alunos criaram personagens coerentes com a ambientação da obra literária escolhida e viveram aventuras em que situações-chave do enredo se entrelaçaram com nós narrativos da obra. Os alunos foram estimulados por metajogo a apresentar uma produção textual sobre as aventuras vividas. O propósito foi verificar se esta estratégia de RPG com metajogo auxiliou na compreensão da obra, na formação de um leitor crítico que será igualmente capaz de produzir uma escrita, um texto, crítico.

Como os objetivos desta aplicação eram estimular a leitura, a escrita e a experimentação dos alunos em cima do suporte impresso através da geração de

⁹ Por "informalmente" quero dizer que não utilizei uma obra específica, mas uma síntese de diversas fontes. Sun Tzu, pensador chinês, é autor do tratado *A Arte da Guerra*, traduzido de inúmeras formas para vários idiomas.

¹⁰ Do Depto. de Letras da PUC-Rio, sob orientação da Dra. Eliana Yunes e com apoio financeiro do CNPq.

narrativas interativas, optou-se por utilizar um grupo de oito voluntários entre os próprios alunos para atuar como mestres para os demais. Este grupo recebeu treinamento sobre narrativa, personagem, técnicas para atuar como "mestre de RPG" e os objetivos da atividade. Um dos conceitos utilizados foi o já mencionado conceito de metajogo.

O coordenador didático da atividade orientou os alunos-mestres e um monitor, que atuou como mestre-auxiliar; o professor de português ficou à disposição dos alunos como consultor.

Foram realizadas cinco sessões de treinamento com os alunos-mestres e seis sessões de jogo destes com os alunos jogadores. Os 31 alunos jogadores foram divididos em grupos, tendo havido necessidade do estagiário assumir um grupo de alunos considerados "problema" e recusados pelos "mestres-alunos". Os grupos foram separados em duas salas de aula para minimizar problemas com barulho e facilitar o rearranjo das mesas em círculos.



Figura 4.2.1.1:
A turma dividida
em grupos de
jogo.

As sessões de jogo de RPG eram semanais, obrigatórias, no horário de uma das aulas de português, sendo acompanhadas pelo professor da disciplina. Foi levantada a possibilidade de que a atividade fosse voluntária, realizada em momentos extra-classe, mas isso não foi possível.

O professor e a diretora tinham interesse em verificar a possibilidade de utilização do RPG como ferramenta didática. O professor expôs aos alunos a atividade como um tipo diferente de aula, que deveria gerar por parte deles um texto que seria avaliado e receberia nota. Como houve alguns protestos iniciais, dissemos que era uma experiência que trazia uma bagagem de estudos de vários anos. Além do que, se não fosse aprovada pelos alunos ela não mais se repetiria.

A turma então concordou em participar sem maiores problemas. Foi curioso observar a resistência dos alunos diante de uma proposta didática nova, adolescentes com um conservadorismo sobre o ambiente escolar que vai à contramão do que habitualmente se espera dos jovens e das pesquisas nessa direção.

Cada "aluno-mestre" recebeu um livro de RPG *Capitães da Areia* e foi estimulado a intervir nele, abrindo espaço para metajogo seu e dos jogadores de seu grupo, singularizando cada livro como um livro do grupo ou, pelo menos, de cada mestre. Ao final da atividade, os livros dos mestres foram recolhidos para avaliação.



Figura 4.2.1.2: a Profa. Laura Coutinho com um exemplar do livro *Capitães da Areia*.

Ao longo da aplicação, foram realizadas observações participantes, por parte do pesquisador Carlos Klimick e um monitor, e durante e após foram feitas entrevistas semi-estruturadas com alunos e o professor de português, preservando, assim, a flexibilidade destacada por Gil (1999) e Santos (1999) para as pesquisas exploratórias.

A pesquisadora não participou do experimento *in loco* para evitar indução e porque alguns alunos eram familiarizados com seu trabalho como ilustradora de livros de RPG. O objetivo da pesquisa não estava expresso no material nem no experimento. As etapas do experimento foram as seguintes:

Instância formal:

1. pesquisa referencial e *design* gráfico para o cenário;
2. impressão da boneca para revisão;
3. impressão em gráfica rápida de 20 exemplares;
4. montagem com colchetes dos 20 exemplares.

Instância processual:

1. iniciou-se com a entrega do material impresso para o pesquisador, que pôde ou não começar a alterar o livro;
2. preenchimento da primeira versão dos formulários de participação - questionários semi-estruturados (ANEXO II) - pelos alunos e pelo monitor;
3. divisão da turma em grupos de 5 ou 6 jogadores com um mestre de jogo;
4. distribuição dos livros entre os alunos: 1 por grupo + 1 por pessoa em 1 grupo;
5. distribuição, junto com os livros, de ficha de levantamento de perfil dos participantes;
6. treinamento dos alunos que atuaram como mestres de jogo;
7. teste de jogo constando de construção de personagens pelos alunos e vivência de história narrada pelo pesquisador;
8. produção de material escrito pelos alunos (exigência da pesquisa de Carlos Klimick);
9. incorporação do material produzido aos livros distribuídos a critério de cada grupo de alunos;
10. retorno do material à pesquisadora para comparação com o livro inicial e análise crítica (Capítulo 5);
11. devolução do material analisado aos alunos ou à escola, quando solicitado.

Pedimos aos alunos uma avaliação escrita após a atividade, que ficou com o professor de português. O professor solicitou também aos alunos que fizessem um dossiê de suas personagens, detalhando as aventuras vividas, certidão de nascimento e perfil.

Neste piloto, recebemos dos alunos, como metajogo, redações, imagens pesquisadas na internet, uma letra de música, desenhos etc. As contribuições dos alunos eram anexadas ao “livro-fichário” de modo que, no início das atividades, todos os grupos tinham livros iguais e, ao final de seis sessões, cada livro tinha sido singularizado pelas contribuições dos alunos de cada grupo. Os resultados deste experimento estão no Capítulo 5.

4.2.2. As variáveis a serem observadas

Da primeira observação superficial que fiz do material retornado dos alunos do Colégio Estadual Vicente Januzzi (fevereiro de 2005), pude, com base nos critérios apontados no Capítulo 3, extrair as seguintes variáveis:

A. Forma-objeto: da relação entre a prefiguração (legissigno icônico ou indicial dicissígnico verbal, pictórico ou esquemático) e a configuração (legissigno icônico ou indicial argumentativo esquemático) do livro e a prefiguração e a configuração produzidas no metajogo dos interatores.

A.1. Prefiguração (tipo de material anexo):

	sobre a ambientação	sobre as regras	sobre referências relativas à ambientação e/ou às regras	sobre RPG em geral
texto manuscrito próprio				
texto manuscrito alheio				
texto impresso próprio				
texto impresso alheio				
imagem manuscrita própria				

imagem manuscrita alheia				
imagem impressa própria				
imagem impressa alheia				

Obs: entendo "próprio" como direta ou indiretamente produzido pelo/a interator/a; entendo "alheio" como produzido por outrem não participante do experimento (material coletado do próprio livro, de publicações ou quando claramente expresso pelo/a interator/a).

A.2. Configuração (diagramação do material anexo):

a) sem diagramação

b) com diagramação:

	sem relação com a do livro	em conformidade com a do livro
alheia de material alheio		
própria de material alheio		
alheia de material próprio		
própria de material próprio		

A.3. Configuração (manipulação do livro):

a) somente folhear (observação *in loco*);

b) somente ler (observação *in loco*);

c) escrever/desenhar nas folhas;

d) anexar material sem abrir os colchetes;

e) abrir os colchetes (observação *in loco*);

f) mudar as folhas de lugar;

g) fixar com os colchetes o material anexo.

B. Conteúdo-objeto: da busca de referências sobre o cenário e sua incorporação ao livro com ou sem relação estética com o cenário.

	pressupõe busca	não pressupõe busca	com relação estética	sem relação estética
prefiguração própria				
prefiguração alheia				
configuração própria				
configuração alheia				

B.1. A prefiguração de participantes com conhecimento prévio de RPG foi diferente da dos novatos em termos de:

a) conteúdo (algum componente foi preferido e/ou preterido; preferência por referências sobre componentes ou vice-versa);

b) linguagem (pictórico-esquemática *versus* verbal);

c) estereótipos pictórico-esquemáticos (representações imagéticas típicas de RPG).

B.2. A configuração de participantes com conhecimento de prévio RPG foi diferente da dos novatos em termos de:

a) diagramação do material anexo (itens anteriores 1 - conteúdo - e 3 - estereótipos);

b) manipulação do livro (variável não aplicável ao experimento-piloto, pois os livros pertenciam aos grupos, não aos indivíduos).

4.2.3. *Brasil Barroco*: o experimento

No experimento com o livro *Brasil Barroco*, concebido na instância formal desta pesquisa, os grupos de teste não foram restritos ao ambiente escolar, onde observei, sobretudo uma limitação que, a princípio, pareceu interferir negativamente nos resultados: a obrigatoriedade de os alunos participarem do experimento. Por conta desta limitação, este piloto iria servir apenas como delimitador de variáveis, mas seus resultados não seriam computados. Como já foi dito, o perfil dos interatores é um perfil do desejo, o que torna essencial que a participação seja voluntária. O fato deste experimento-piloto ter-se dado em ambiente escolar foi apenas uma questão de oportunidade. Entretanto, como já foi

alertado, toda estratégia falha em contato com o inimigo. Este ponto será retomado no próximo capítulo.

Muitas etapas que, a princípio seriam de um jeito, acabaram se configurando de modo diferente.

As técnicas de pesquisa utilizadas no experimento, que no piloto foram a observação *in loco* semi-estruturada participante indireta (o pesquisador Carlos Klimick fez a observação) e a aplicação *in loco* de questionários semi-estruturados, foram alteradas para observação *in loco* semi-estruturada participante da pesquisadora e aplicação prévia de questionários semi-estruturados, reformulados após o experimento-piloto, sendo a maioria deles enviada por e-mail. A observação *in loco* restringe-se às variáveis A.3.a, A.3.b e A.3.e; todas as outras variáveis são observadas diretamente sobre os livros retornados. O ANEXO III mostra a planilha de observação.

A princípio, foi sugerida a observação não-participante para evitar induções, visto que a pesquisadora é também co-autora e *designer* do RPG experimental; entretanto, devido à indisponibilidade de monitores, vi-me obrigada a participar diretamente das sessões de jogo. Deste modo, optei pela observação participante, onde atuei como jogadora com personagens do livro. Isto se deu devido à minha experiência prévia com sessões de RPG, onde os jogadores sentem-se pouco à vontade com alguém que observa sem partilhar da sensação de "convivência" com o "faz-de conta". Como já foi dito no Capítulo 2, o RPG abre espaço para que fantasias pessoais sejam permitidas e compartilhadas.

Finalmente, os questionários serviram como um panorama da relação de cada participante com jogos e meios de comunicação de entretenimento. Assim como no piloto, o objetivo da pesquisa não estava expresso no material nem no experimento. Foi dito aos participantes que seria analisado apenas o conteúdo da sua produção, não a forma como seria apresentada; e não foi explicitado em relação a quê tal conteúdo seria analisado. O ANEXO IV apresenta o questionário semi-estruturado (ou formulário) de participação no experimento, disponível no *site Incorporais*, projetado a partir da observação do preenchimento do formulário piloto pelos alunos do Colégio Estadual Vicente Januzzi (segundo semestre de 2004).

Novamente, o pesquisador Carlos Klimick atuou como mestre de jogo, incluindo os resultados na sua própria pesquisa de doutorado. Já o monitor, que atuara como mestre no piloto, desta vez inscreveu-se como jogador.

As etapas da Instância Formal com o livro *Brasil Barroco*, descritas na sessão anterior, são as mesmas do experimento-piloto, mas diferem deste na Instância Processual:

1. iniciou-se com a entrega do material impresso para o pesquisador Carlos Klimick, que alterou seu próprio livro (ANEXO V);
2. divulgação em diferentes meios - universidades, internet, eventos de jogos - do experimento;
3. inscrição de participantes por e-mail, por meio de preenchimento e envio dos questionários;
4. formação dos grupos de no máximo 6 jogadores incluindo o mestre de jogo, o pesquisador Carlos Klimick;
5. distribuição de um livro para cada jogador;
6. teste de jogo constando de construção de personagens pelos alunos e vivência de história narrada pelo pesquisador, distribuído em sessões de cerca de 3 horas cada, com frequência variando entre quinzenal e mensal;
7. produção de material pelos jogadores ao longo destas sessões;
8. incorporação do material produzido aos livros distribuídos a critério de cada grupo de alunos;
9. retorno do material à pesquisadora para comparação com o livro inicial e análise crítica;
10. devolução do material analisado aos interatores.

A formação dos grupos de jogo dependeu essencialmente do desejo de participar do experimento. O único critério para formação dos grupos foi a conveniência de horário e local. Foram aceitos também grupos de RPG já estabelecidos, ou seja, pessoas que jogam outros RPGs juntas. Finalmente, existiu a possibilidade de se testar o jogo em eventos, onde formam-se grupos, em geral, de pessoas desconhecidas entre si, mas tal possibilidade não se concretizou por motivos externos à pesquisa. Neste caso poder-se-ia acrescentar como variável uma comparação entre o material produzido em ambiente experimental e o material produzido em ambiente de evento.

Tivemos um total de 3 grupos, cada um com três jogadores, o mestre de jogo e eu como jogadora-observadora. Todos os grupos vivenciaram a mesma fábula, construída pelo pesquisador Carlos Klimick a partir do enredo do livro *O Trono da Rainha Jinga*, de Alberto Mussa (1999), ao longo de várias sessões, de acordo com o grupo. No entanto, cada um dos grupos construiu um relato diferente da mesma fábula, e cada indivíduo registrou textos diferentes do mesmo relato. Cada grupo será analisado mais detalhadamente no próximo capítulo.

Ainda durante a realização dos jogos experimentais, recebi, em uma conversa informal, uma interessante sugestão do pesquisador Marcos Silva, do Departamento de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro: complementar a participação dos jogadores com um meio eletrônico participativo. A princípio, pensei em recorrer a uma programação do tipo *Wiki*, que permite colaboração direta *online*, como é o caso da *Wikipédia* (<http://pt.wikipedia.org>), mas esbarrei em dificuldades técnicas. Decidi, então, inscrever um *blog*

comunitário na plataforma *Wordpress* (figura 4.2.4.1) em que usuários registrados pudessem publicar (postar, no jargão dos *blogs*) seu material diretamente, sem a minha intervenção.

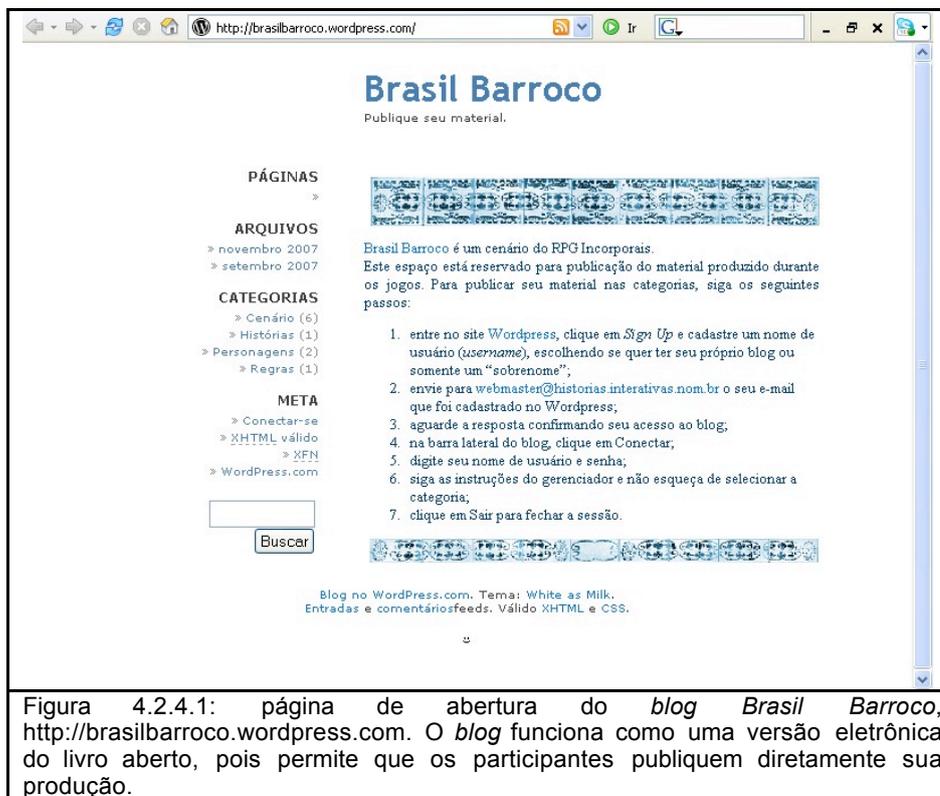


Figura 4.2.4.1: página de abertura do *blog Brasil Barroco*, <http://brasilbarroco.wordpress.com>. O *blog* funciona como uma versão eletrônica do livro aberto, pois permite que os participantes publiquem diretamente sua produção.

Este acréscimo à pesquisa acabou trazendo dados comparativos relevantes no que concerne os modos de recepção interativos e hipertextuais em diferentes meios de comunicação. Estes dados são analisados também no próximo capítulo.

4.3. Resumindo as etapas...

Iniciamos pela instância formal, de concepção do suporte impresso de acordo com o método descrito no capítulo anterior. O primeiro passo foi introduzir um novo conceito, a Fantasia de J.R.R. Tolkien, em que fantasiar significa criar um mundo secundário com consistência de realidade, capaz de causar uma suspensão de descrença por mais estranho que seja.

A partir deste conceito, pensamos o conteúdo-objeto do jogo como um mundo secundário em que se aliam pesquisa histórica e verossimilhança e coerência narrativas.

Fizemos uma breve descrição do período histórico, focalizando o barroco como principal referência filosófica e estética. A seguir, entramos na forma-objeto, o barroco brasileiro, sobre o qual foi feito um levantamento iconográfico, a partir do qual selecionamos referências visuais para realização das imagens segundo os seguintes critérios: pesquisa temática, referindo-se à acuidade histórica; clareza gráfica, referindo-se à adaptação à reprodutibilidade técnica, ou seja, às condições materiais do suporte; e expressividade narrativa, referindo-se à capacidade de autonomia para transmissão de informação, em relação ao texto verbal, sobre o conteúdo-objeto sem perder a afinidade com as referências visuais do público-alvo.

Partimos então para a prefiguração, onde construímos uma ilustração que faz uma descrição pictórica de um componente narrativo do jogo: um retábulo, um elemento de cenário, que reúne na sua estrutura três momentos estéticos e cronológicos do período retratado: maneirista, nacional-português e joanino. Fizemos uma tradução icônica paramórfica de três esquemas de retábulos históricos, sintetizando suas estruturas numa estrutura única, diferente das originais. A seguir, fizemos uma tradução indicial topológica-metonímica de partes de retábulos existentes para um meio diferente: de talha para desenho sobre papel. Obtivemos, como sistema sígnico paradigmático dicissígnico pictórico, um desenho em caneta sobre papel simulando a técnica de gravura em metal.

Na configuração, inserimos esta ilustração no contexto da diagramação do livro, transformando-a em mancha gráfica da folha de rosto, por meio de uma tradução icônica isomórfica, em que relacionamos as partes e estrutura de retábulos existentes com um frontispício de publicação do século XVII, organizando-os em estrutura e meio similares. A ilustração, relacionada à tipografia da linguagem verbal e ao ornamento de fundo, assumiu o papel de sistema sígnico paradigmático argumentativo esquemático, uma página

configurada para exercer a função de folha de rosto do suporte, que sintetiza e aponta para as manchas gráficas dos três tipos de caderno do livro: o de um livro publicado em 1711; o do caderno de assentos e diário de uma artesã fictícia; e o do manual explicativo.

Prosseguimos com o exemplo relacionando-o com as outras manchas gráficas dentro do sistema da diagramação de encadernação aberta, mostrando a autonomia dos cadernos, que se constituem de blocos narrativos que podem ser rearranjados sem perda de coerência.

Chegamos às possibilidades de refiguração, ou abertura, que nosso exemplo pode sugerir: por carregar na sua estrutura elementos de retábulos originais e de um frontispício de livro da época, o sistema sígnico pode abrir-se como indicador das referências iconográficas, oferecendo pistas sobre o barroco brasileiro, instigando o receptor a procurar estas referências e recriar seus próprios textos a partir delas. Ou seja, um sistema sígnico dicissígnico ou argumentativo pode retornar à condição remática, de virtualização, se for apropriado por um sujeito e colocá-lo em processo de questionamento e recriação de sua realidade.

Ampliamos a discussão partindo dos critérios de seleção da iconografia. A pesquisa temática pode fazer uma ponte entre as potencialidades interativas do RPG e a educação, via fantasia como mundo secundário, mantendo-se acuidade histórica e coerência narrativa, promovendo uma revalorização das faculdades imaginativas, interditas aos jovens e adultos.

Esta ponte pode ficar mais firme se levarmos em consideração a expressividade narrativa das imagens, tanto como fontes de informação sobre o conteúdo-objeto quanto como fonte de identificação visual com o público-alvo, evitando-se tanto a estranheza de uma imagem de época quanto a ausência de identidade com o conteúdo.

Tudo isso mais a clareza gráfica pode, a baixo custo para o consumidor, trazer de volta o suporte impresso a ocupar um espaço de maior interesse no concerto de mídias.

De posse deste suporte impresso, partimos para a instância processual, de experimentação. Descrevemos o piloto, com o livro *Capitães da Areia*, concebido ainda informalmente, em que alunos do Ensino Médio de uma escola pública do Rio de Janeiro foram divididos em grupos de cinco, cada grupo recebendo um livro. Os grupos jogaram e produziram metajogo sobre suas personagens. A participação na atividade foi obrigatória.

Deste piloto foram extraídas as variáveis a serem observadas no experimento seguinte, bem como foi aperfeiçoado o questionário de participação. As variáveis tratam da relação entre refiguração e configuração do suporte

impresso e prefiguração e configuração dos textos dos participantes; e se há ou não relação estética entre o cenário e as referências sobre este coletadas pelos participantes. Estas variáveis foram observadas no experimento com o livro *Brasil Barroco*, em que três grupos de voluntários jogaram a mesma fábula, baseada em obra literária ambientada no período, e foram incentivados a produzir metajogo.

Durante este experimento, foi criado um *blog*, ou seja, um suporte eletrônico participativo, para o qual os participantes poderiam enviar diretamente seu metajogo. Este suporte eletrônico serviu como objeto de comparação com o suporte impresso na verificação da presença ou ausência de um modo de recepção interativo e hipertextual, e por conseguinte, da abertura de *links*. Os resultados e análises destes experimentos são assunto do próximo capítulo.