

## 6.

### Conclusão: ganhando pontos de experiência!

Agora, vamos costurar todas as conclusões de cada capítulo e ver que contribuições esta pesquisa trouxe para o campo de conhecimento do *design*.

Partimos da definição de RPG no âmbito da *Media Ecology*, como meio de comunicação que dispõe de condições de fruição interativa e hipertextual e linguagem e tecnologia múltiplas e narrativas, entendendo fruição interativa e hipertextual como modos de recepção que pressupõem associações fragmentadas e não-lineares, autônomas e imprevisíveis.

A partir daí, tomando o RPG como obra aberta em terceiro grau, na qual se fornece um programa ou sistema operacional que demanda a participação produtiva do receptor para que a obra se realize, pensamos nos componentes narrativos do RPG (ambientação e regras) como janelas ou *links* que podem ser abertos para outras informações e como pontos de partida para a produção do receptor.

Chegamos, então ao objeto da pesquisa: o suporte impresso de RPG, a tecnologia que veicula este sistema operacional narrativo e hipertextual, em que os componentes narrativos são representados por meio dos três modos da linguagem visual (verbal, pictórico e esquemático), os quais, portanto, podem também atuar como *links* em potencial.

Fazendo um apanhado das tradições de *design* deste suporte impresso, verificamos que, apesar de veicular um conteúdo interativo e hipertextual, aberto em terceiro grau, a estrutura deste suporte permanece sedimentada na linearidade do código, o que nos levou ao problema da pesquisa: um objeto que impõe, por força da tradição, sua forma ordenadora sobre um modo de recepção transgressor.

Levantamos a hipótese de trazer a abertura de terceiro grau para a estrutura deste suporte, por meio do *design* poético, um método semiótico, fundamentado na noção de abertura de *links* como processos de significação fluidos e deslizantes, pensando 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.

Roland Barthes oferece uma noção de deslizamento, ou abertura, como 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.

Levando este conceito para a Semiose Ilimitada, de Charles Sanders Peirce, propusemos 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.

Paul Ricoeur oferece uma explicação para a questão da validação dos desvios na criação poética quando apresenta a tradição na linguagem como resultado de um jogo entre sedimentação - aquilo que legitima um repertório, mas tende à endurecer e fechar os desvios - e inovação - aquilo que transgride a cadeia semiótica, mas, que se não se sedimentar, perde-se na alienação, sem renovar códigos e repertórios.

Assim, construímos um método que também se alinha com este jogo, partindo do estruturalismo de Roland Barthes, que se vale da mimese recriadora: o objeto recriado pelo intelecto, investido de novas possibilidades de significação, no qual a linguagem pictórico-esquemática atue como *link*, por meio da Tradução Intersemiótica de Julio Plaza, complementando 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.

Aplicamos o método na instância formal, de concepção do suporte impresso, introduzindo 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, para pensarmos o conteúdo-objeto do jogo como um mundo secundário em que aliam-se pesquisa histórica e verossimilhança e coerência narrativas.

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.

Na prefiguração, construímos uma ilustração que faz uma descrição pictórica de um componente narrativo do jogo por meio de uma tradução icônica

paramórfica e de tradução indicial topológica-metonímica, obtendo, como sistema sógnico paradigmático dicissógnico 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, a qual, relacionada à tipografia da linguagem verbal e ao ornamento de fundo, assumiu o papel de sistema sógnico 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.

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 sógnico 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 sógnico dicissógnico 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.

De posse deste suporte impresso, partimos para a instância processual, de experimentação. Do 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 prefiguração 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.

Durante o segundo 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*.

Comparamos as prefigurações (legissígnos icônicos ou indiciais dicissógnicos pictóricos ou esquemáticos) e configurações (legissígnos icônicos ou indiciais argumentativos esquemáticos) do livro com as prefigurações e configurações produzidas nos metajogos, incluindo incorporação ao livro, com

base nas variáveis definidas no capítulo anterior, verificando-se se houve ou não alguma refiguração.

Nos grupos do experimento-piloto, podemos dizer que: 1. houve abertura - desvio transgressor - para produção de novos signos, principalmente se destacarmos que estes participantes não costumavam produzir nada em nenhuma linguagem, segundo depoimento do professor de português que orientou a atividade; 2. a escolha de um *design* próprio em lugar de um *design* padrão em RPGs comerciais pareceu estimular em parte a refiguração para estes grupos, pois suas configurações não demonstraram relação estética com o suporte ou seu conteúdo, mas não podemos desprezar o fato de que metade dos grupos fixou seu material com os colchetes; 3. a escolha de uma ambientação e sistema de regras próprios em lugar de se utilizar um RPG comercial não estimulou a refiguração, pois os jogadores que já costumavam pesquisar mas não registravam suas pesquisas também não o fizeram neste experimento; e 4. o *design* poético do suporte impresso não alterou o processo de jogo.

No experimento com o livro *Brasil Barroco*, formalmente concebido com base no *design* poético, podemos dizer que: 1. houve abertura - desvio transgressor - para produção de novos signos, apesar de nenhum dos três participantes com atuação profissional na área de *design* ter produzido metajogo em linguagem pictórico-esquemática; 2. a escolha de um *design* próprio em lugar de um *design* padrão em RPGs comerciais pareceu estimular em parte a refiguração para estes grupos, pois suas configurações demonstraram relação estética com o suporte ou seu conteúdo, mas nenhum dos participantes fixou seu material com os colchetes; 3. a escolha de uma ambientação e sistema de regras próprios em lugar de se utilizar um RPG comercial também não estimulou a refiguração, pois o único jogador experiente que nunca criara nada para outros RPGs e não registrava suas eventuais pesquisas também não produziu metajogo para este RPG; 4. o *design* poético do suporte impresso só alterou o processo de jogo para um jogador experiente.

Diante destes resultados, pudemos concluir que o método do *design* poético foi bem sucedido em promover abertura na concepção do suporte impresso, pois tivemos prefiguração, configuração e, em *Capitães da Areia*, fixação do material ao livro.

No entanto, pareceu imprudente afirmar que houve inovação na tradição de *design* de suportes impressos de RPG, pois a forma do suporte não chegou a alterar hábitos de produção de jogadores experientes e a especificidade da encadernação alcançou apenas 20% do total de livros.

Após compararmos estes resultados com a participação de apenas um jogador de *Brasil Barroco* no *blog* do cenário, refletimos que talvez o mais

preocupante não seja a pouca fruição interativa com o suporte impresso, mas sim a pouca fruição interativa.

A partir daí, tecemos considerações sobre as possíveis relações entre interatividade e autoria, partindo de observações que parece ainda existir uma dificuldade de recepção interativa mesmo nos meios de comunicação eletrônicos, considerados essencialmente hipertextuais.

Isto poderia significar que o modo de recepção interativo permanece restrito ao pensamento e à esfera privada, não vindo a público e, portanto, não podendo ser assumido como autoria, ou co-autoria.

Deslocamos a discussão para o terreno da leitura, pensando em leitura de mundo que permite uma ação criativa e autônoma, estimulando uma visão crítica do mundo ao redor e das próprias práticas e lançando mão do conceito amplo de texto plural a partir do qual se produz outros textos.

Neste contexto, se as fronteiras autor/leitor se diluem e ficamos diante de co-autores, esperamos ver os resultados destas ações, pois, do contrário, não teríamos acesso a elas e, portanto, não teríamos co-autoria.

Os resultados destas ações encontrariam materialidade em um suporte impresso pensado como produto final que emerge como resultado de uma co-autoria de todos os agentes envolvidos no processo editorial.

Assim, o produtor que não indica ao *designer* o posicionamento de seu material na seqüência narrativa da diagramação não estaria completando o ciclo de ações necessárias a um modo de recepção interativo e co-autoral: leitura do texto plural (entendendo texto como produção em qualquer linguagem), escrita a partir deste texto (entendendo escrita também como produção em qualquer linguagem) e publicação, ou seja, tornar público o resultado.

Diante disto, questionamos o próprio método, considerando que talvez se faça necessário uma maior exposição e um treinamento dos receptores no modo de recepção interativo, e, por conseguinte, a um processo de leitura no sentido ampliado.

Sugerimos um desdobramento resultante do cruzamento das duas pesquisas, em *Design* e Literatura Brasileira: a TNI, Técnicas de Narrativas Interativas para construção coletiva (co-autoria) de histórias e expressão criativa, aplicada para fins educacionais e de treinamento sob a forma de oficinas, constando de uma instância de identificação dos participantes e escolha do cenário, uma instância formal, de geração dos suportes por meio do *design* poético e uma instância processual de oficinas de fruição dos suportes, fundamentadas na Pedagogia da Autoria e na Educação Flexível.

Esperamos, assim, contribuir para auxiliar os participantes a fazerem a passagem de um paradigma de recepção linear para um interativo, através de um

suporte impresso, para que as interfaces interativas das novas tecnologias digitais possam vir a ser utilizadas em todo seu potencial.

Finalizamos retomando as considerações acerca do método em relação ao campo do *Design*: 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.

Uma vez que obtivemos alguma abertura no suporte impresso, podemos dizer que o método gerou imagens onde 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, interdidas aos jovens e adultos.

No entanto, a clareza gráfica e 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, não pareceram ser relevantes para os participantes.

Com a continuidade da pesquisa, durante as aplicações da TNI, poderemos retornar a estas verificações, observando se um treinamento específico é capaz de estimular o modo de recepção interativo em que a clareza gráfica e expressividade narrativa das imagens também atuem como *links*.

Uma outra questão que merece verificação é se o interesse dos jogadores pelo tema do cenário exerce alguma influência na capacidade de refiguração. Observamos que, independentemente de serem novatos ou experientes, os jogadores que mais produziram foram os que demonstraram maior interesse pelos temas. Fica aqui uma auto-crítica: talvez a imposição de um tema aos jogadores não seja eficaz; talvez, ao contrário, o processo interativo seja disparado já na escolha de um cenário por parte dos jogadores.

Encontra-se em andamento uma aplicação do Projeto *Incorporais* e da TNI no Colégio Estadual Vicente Januzzi, na Barra da Tijuca, com apoio financeiro da Faperj por meio do edital *Apoio à Melhoria do Ensino nas Escolas Públicas*. Nesta aplicação, temos um total de 25 professores inscritos divididos em duas turmas, uma com 12 outra com 13 pessoas. Iniciamos o trabalho pela escolha em conjunto, dentre um repertório de cenários disponíveis, de um cenário para cada turma, que melhor conviesse a seus interesses didáticos e, ao mesmo tempo, a seus interesses lúdicos.

Em uma das turmas, aventou-se a possibilidade de se construir um cenário específico, mas esta possibilidade foi abandonada por conta da limitação do cronograma. Após um debate, uma turma optou pelo cenário *A Sobrevivência das*

*Lendas*, para tratar do tema transversal meio-ambiente, enquanto a outra turma optou pelo cenário *Capitães da Areia*, para tratar de diferentes temas transversais por meio de uma obra literária.

Ao final das sessões de jogo, os participantes serão devidamente instruídos a entregarem seus livros com o material fixado com os colchetes, na ordem que escolherem; assim, os livros serão rediagramados incluindo-se estas produções, reimpressos e redistribuídos, para serem posteriormente utilizados e integrados ao acervo da escola.

Os resultados desta atividade serão divulgados no *síte* do projeto (<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais>).

Além de adaptar o projeto para treinamento, também o adaptamos como disciplina para dois cursos de pós-graduação *lato sensu* e como curso livre. Existe a possibilidade de fazermos uma adaptação para cursos de graduação, como disciplina de Projeto em que o aluno seja imerso em uma simulação de situação pertinente à sua área, como, por exemplo, um escritório de *design* gráfico, uma editora, um barracão de escola de samba, uma produtora de *games* etc.

Gostaria, portanto, de finalizar esta tese com o sinal de pontuação que julgo mais pertinente...