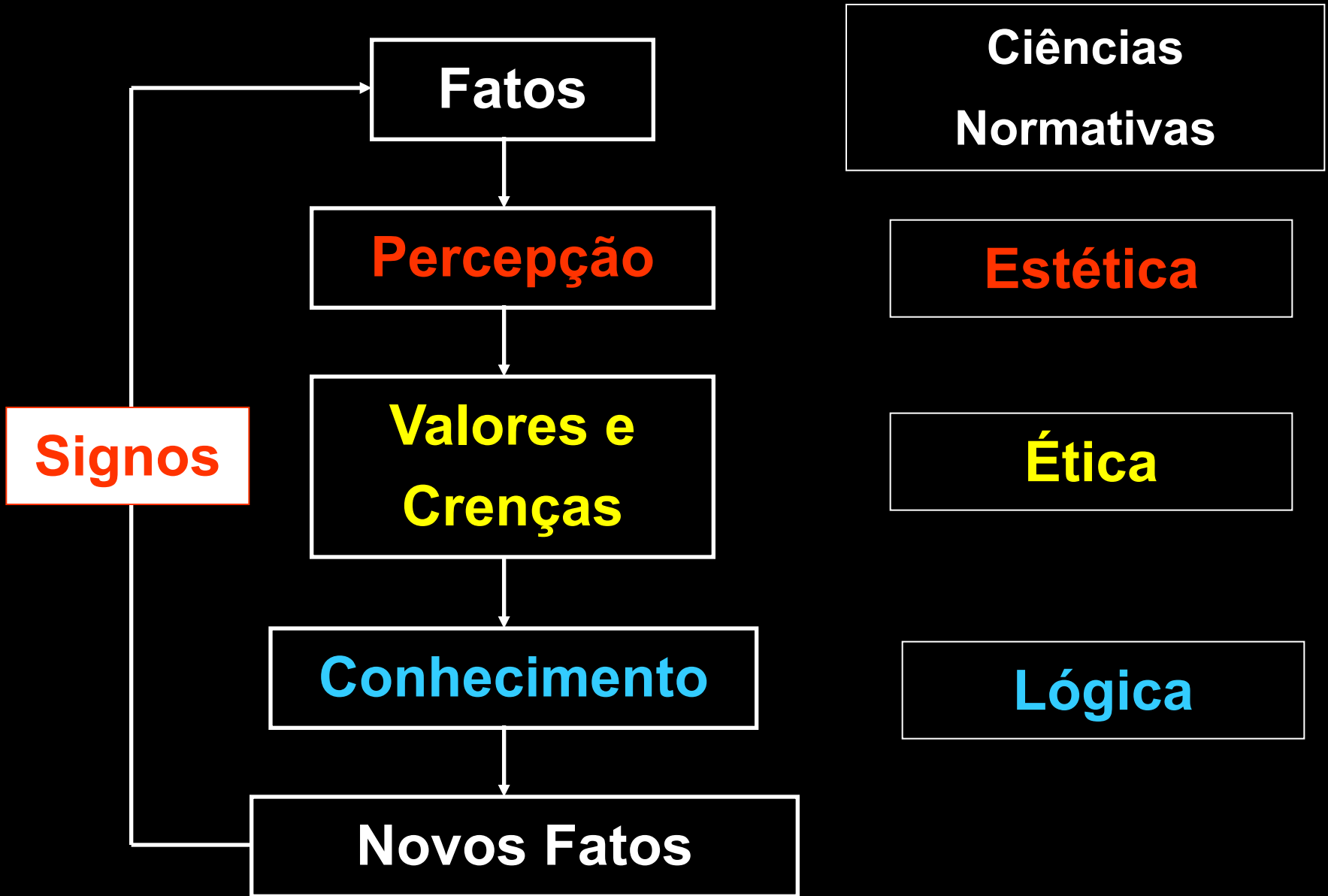


Introdução a Semiótica

Hermes Renato Hildebrand

Processo de Semiose



Segundo Peirce, o que nos motiva a investigar os sistemas organizados do universo é a busca do que é admirável.

O admirável é o que, de alguma forma, nos completa e está diretamente associado a ciência da estética.

“Conhecemos porque amamos, e amamos o que se apresenta como satisfatório, a nós e aos nossos desejos e como realização de nossas aspirações.” (Lauro Frederico Barbosa da Silveira)

Percepção

Para Merleau-Ponty a percepção não se constitui em uma via direta do mundo externo para o mundo interno, mas passa pela história do indivíduo.

Merleau-Ponty afirmava que, o indivíduo e meio, corpo e mente são indissociáveis e que se deve considerar o organismo como um todo e não como uma simples soma das partes.

Para o filósofo, sujeito e objeto são dependentes um do outro e vice-versa, sendo o sujeito um agente que recria os dados a partir de sua atuação no mundo.

Percepção

A percepção não é simplesmente a captação do estímulo, mas sim a sua interpretação e ressignificação pelo sujeito. Assim como a percepção não permite uma dissociação sujeito-objeto e mente corpo, não há percepção isolada do universo.

Peirce chega a uma posição dialética ou esquema triádico no qual a lógica que deve ter surpreendido a ele mesmo. Ele determina três elementos de toda e qualquer percepção: o percepto, o *percipuum* e o julgamento perceptivo.

Percepto

O percepto define tudo aquilo que se apresenta, e que percebemos, e isso nos chega apreendido num ato de percepção, é algo que está fora de nós e de nosso controle;

O percepto tem realidade própria no mundo que está fora de nossa consciência, e que é apreendido pela consciência no ato perceptivo.

Percipuum

O *percipuum* (objeto imediato da percepção) faz o percepto (objeto dinâmico da percepção) se conformar a uma determinada configuração.

Juízo Perceptivo

Por último, o juízo perceptivo é o julgamento de percepção ou juízo perceptivo que vai nos dizer o que estamos interpretando; é este último que nos diz algo sobre o que é percebido.

Percepção

Com o objetivo de tornar clara a nossa compreensão sobre o modelo triádico criado por Peirce para a percepção, o *percipuum* é parte do julgamento de percepção, ao mesmo tempo que traz a marca do percepto.

Por sua vez, o percepto é imediatamente interpretado no juízo perceptivo, logo, o *percipuum* é o objeto imediato do julgamento de percepção, aquele que faz a mediação entre nossa mente e o mundo exterior.

Percepção

A percepção é resultado da interação existencial feita por meio dos nossos sentidos; é uma mediação sígnica. O julgamento perceptivo (o que realizamos sobre o percebido) que fazemos por meio do percepto (tudo aquilo que se apresenta a nós) gera o *percipuum* (percepto que se conforma a uma determinada configuração).

A semiose perceptiva é o processo semiótico desse ato de perceber.

“Todo o universo é penetrado por signos, se não se compõe até somente de signo“

(Peirce 5.448)

Uma das principais atividades das ciências é descobrir as relações entre os diversos modelos sistêmicos do universo.

As imagens são representações dos modelos que concebemos mentalmente, isto é, são signos visuais que exteriorizam o comportamento de nossas idéias abstratas; são *signos visuais* que realizam nossas *imagens mentais*.

Segundo Peirce:

“... as expressões abstratas e as imagens são relativas ao tratamento matemático. Não há nenhum outro objeto que elas representem. As imagens são criações da inteligência humana conforme algum propósito e, um propósito geral, só pode ser pensado como abstrato ou em cláusulas gerais. E assim, de algum modo, as imagens representam, ou traduzem, uma linguagem abstrata; enquanto por outro lado, as expressões são representações das formas.”

Estética, Ética e Lógica

A Lógica como o estudo do raciocínio correto é a ciência dos meios para se agir razoavelmente. A ética ajuda e guia a lógica através da análise dos fins aos quais esses meios devem ser dirigidos. Finalmente, a estética guia a ética ao definir qual é a natureza de um fim em si mesmo que seja admirável e desejável em quaisquer circunstâncias independentemente de qualquer outra consideração de qualquer espécie que seja.

Estética, Ética e Lógica

A ética e a lógica são, assim, especificações da estética. A ética propõe quais propósitos devemos razoavelmente escolher em várias circunstâncias, enquanto a lógica propõe quais meios estão disponíveis para perseguir esses fins.

(POTTER, 1966 apud SANTAELLA, 2000, p. 126)

Semiótica

O Signo Semiótico

Um Signo intenta representar, em parte pelo menos, um objeto que é, portanto, e num certo sentido, a causa ou determinante do signo, mesmo se o signo representar seu objeto falsamente.

Dizer que ele representa seu objeto implica que ele afete uma mente, de tal modo que, de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatemente devido ao objeto.

Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o objeto, pode ser chamada o Interpretante”.

Semiótica

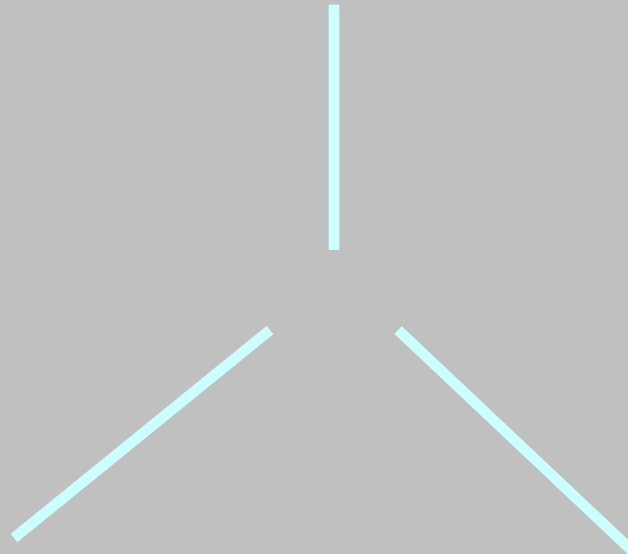
Triângulo Semiótico

**Signo ou
Representamen**

**Fundamento
Objeto Imediato
Interpretante Imediato**

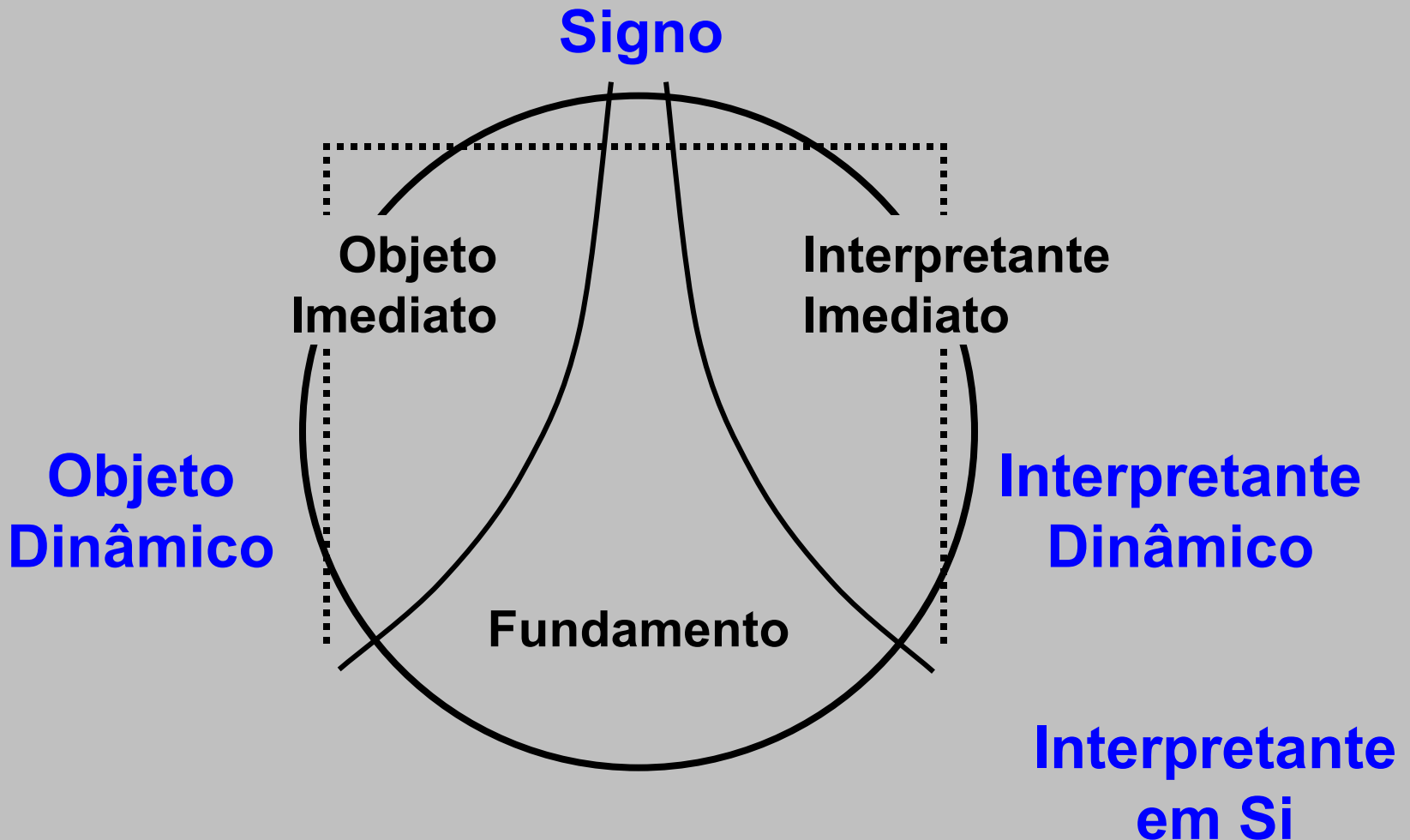
**Objeto
Dinâmico**

**Interpretante
Dinâmico**



Semiótica

Triângulo Semiótico



Signo como Qualidade

- Primeiridade -

O **Fundamento** de um signo é o que é percebido pela mente interpretadora. É uma propriedade, caráter ou aspecto do signo que o habilita a funcionar como tal.

Essa propriedade ou caráter pode ser observado como uma mera qualidade, um existente como qualidade e uma qualidade como padrão.

Signo como Qualidade

- Primeiridade -

O **Objeto Imediato** é uma qualidade fixada na representação. De fato, o **Objeto Imediato** é o modo como o signo sugere, indica ou representa o **Objeto Dinâmico**. Por exemplo, numa revista gráfica vamos encontrar o **Objeto Imediato** na diagramação, cores, tipografia, tipo de papel, tinta utilizada, etc.

O **Objeto Imediato** do signo precisa do **Objeto Dinâmico** e **Interpretante Dinâmico**, para serem desvendados pela mente interpretante.

Signo como Qualidade - Primeiridade -

O **Interpretante Imediato** é uma propriedade objetiva do signo que tem significado, que advém de seu **Fundamento** e das qualidades e do **Objeto Imediato** e de um caráter que lhe é próprio”.

Signo como Existente

- Secundidade -

O **Objeto Dinâmico** é aquilo que determina o signo e ao qual o signo se aplica. Todo o contexto dinâmico e particular, de uma “realidade” que circunda o signo.

É, de fato, aquilo que o intérprete deve estar familiarizado a perceber. Deve ser analisado pela suas conexões, significações e associações.

A interação entre signo, objeto e interpretante concretiza-se através de uma qualidade que determina uma característica do signo e está fixada no **Objeto Dinâmico**, e é interpretada pelos **Interpretantes Dinâmicos**.

Signo em sua Generalidade - Terceiridade -

Qualquer signo não se esgota nunca nas interpretações possíveis.

Para Peirce existe um último nível no processo interpretativo o **Interpretante Final**, que é aquele que se decidiria a construir finalmente a verdadeira interpretação, se se conseguisse chegar a um termo na análise do assunto.

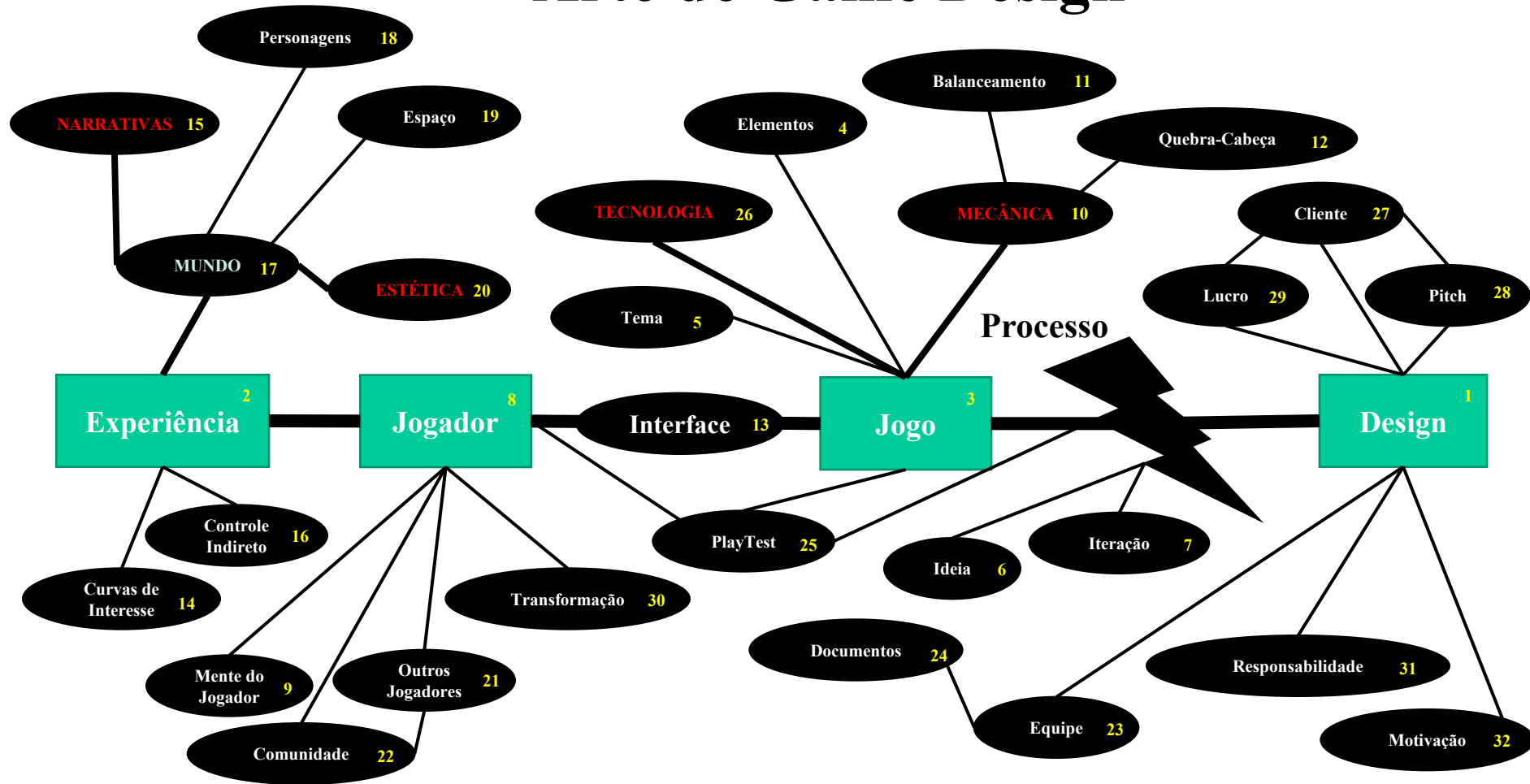
Signo em sua Generalidade - Terceiridade -

O signo em sua generalidade é o **Interpretante Final** ou **Lógico**.

O **Interpretante Final** é o que a mente localiza nos signos e a sua incapacidade de completar todas as possíveis significações quando observado novamente pelo mesmo intérprete ou por outro.

Modelo da Arte do Game Design

Arte de Game Design



Sequência dos elementos que compõem a Arte de Game Design

1. No princípio, havia o **designer**;
2. O designer cria uma **experiência**;
3. A experiência se origina de um **jogo**;
4. O jogo consiste em **elementos**;
5. O elementos que dão suporte ao **tema**;
6. O jogo começa com uma **ideia**;
7. A **iteração** aprimora jogo;
8. O jogo é criado para um **jogador**;
9. A experiência está na **mente do jogador**;
10. Alguns elementos são a **mecânica do jogo**;
11. A mecânica dos jogos deve estar **balanceada**;
12. A mecânica dos jogos suporta **quebra-cabeça**;
13. Jogos são jogados por meio de uma **interface**;
14. Experiências podem ser avaliadas por **curvas de interesses**;
15. Um dos tipos de experiência é a **narrativa**;
16. A **narrativa e estrutura** podem ser mescladas com **controle**;
17. Narrativas e jogos acontecem nos **mundos**;
18. Mundos contém **personagens**;
19. Mundos contém **espaços**;
20. O mundo é definido por padrões **estéticos**;
21. Jogos são jogados com **outros jogadores - multiplayer**;
22. Outros jogadores formam **comunidades**;
23. A produção de jogos é feita com **equipe**;
24. Equipe deve produzir **documentos**;
25. Jogos devem ter **playtest**;
26. Jogos são produzidos por **tecnologias**;
27. Jogos tem **Clientes**;
28. Design fornece um **pitch**;
29. **Lucratividade** do Jogos;
30. Jogos **transformam** jogadores;
31. Designer tem **responsabilidades**;
32. Designer tem **motivação**.

ANÁLISE SEMIÓTICA DO GAME “JOURNEY”

<https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M&t=2562s>

Os jogos digitais estão povoados por signos

Journey

O jogo digital Journey (2012) foi criado pelo estúdio thatgamecompany e lançado em 13 de março de 2012 para o Playstation 3 (PS3) através do serviço de distribuição online da Sony, a Playstation Network (PSN).

Depois foi portado para o Playstation 4 pelo estúdio britânico Tricky Pixels e relançado em 21 de julho de 2015.



Thatgamecompany

A missão da empresa Thatgamecompany é de *“criar entretenimento que faça mudança positiva na psique humana em todo o mundo”*.

A empresa foi criada por Jenova Chen e Kellee Santiago em 15 de maio de 2006. O primeiro jogo produzido foi o “Flow” e o segundo foi “Flowers”.

<http://thatgamecompany.com>

Thatgamecompany

O jogo Cloud conta a história de uma criança que está na cama no hospital e que sonha que está voando no céu carregando nuvens e usando-as para criar chuva para limpar o mundo.

<https://www.youtube.com/watch?v=zM0NwnQV0Nk>

No jogo Flowers o jogador controla o vento de modo a acumular pétalas de flores espalhadas pelos campos. O objetivo do jogo é explorar o cenário e a vista virtual coletando pétalas de flores pelo caminho.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=15&v=BqFFn9H_koQ

Journey

Os criadores de Journey optaram por uma abordagem figurativa, com personagens humanóides e uma experiência online. Ele segue a mesma linguagem minimalista dos outros dois jogos, são poucos comandos de controle com quase nenhuma informação de navegação.

A relação com a Jornada do Herói exposta por Joseph Campbell é uma característica confirmada pelo (diretor) durante o processo criativo.

ETAPAS DA JORNADA

01. MUNDO COMUM
02. CHAMADO À AVENTURA
03. RECUSA DO CHAMADO
04. ENCONTRO COM O MENTOR
05. TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR
06. TESTES, ALIADOS, INIMIGOS
07. APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA
08. PROVAÇÃO
09. RECOMPENSA (APANHANDO A ESPADA)
10. CAMINHO DE VOLTA
11. RESSUREIÇÃO
12. RETORNO COM O ELIXIR

Fundamento

O Fundamento é alguma qualidade de sentimento. É uma sensação causa pelo signo – o jogo em si - que desperta nossa atenção. É uma sensação dada pelo material utilizado para confeccionar o signo e que desperta algo em nós.

É algum elemento representado que aguça o nosso desejo e nos induz a observar o objeto representado.

Nós observamos as cores, a materialidade, a tela, o formato das letras, as imagens, a dimensionalidade do signo ou algum elemento da forma ou composição que nos faz percebê-lo enquanto signo, no meio de uma série de informações.

O Fundamento do signo é o que o habilita a funcionar como tal, a qualidade percebida, a possibilidade que ele possui para representar algo.

O deserto. Imenso, com areias brilhantes e atribuladas pelo vento, quase podemos sentir o calor de seu sol escaldante. O céu se confunde com o solo em meio às dunas de areia que delimitam a paisagem. Eis que surge uma estrela cadente atravessando os vales repletos do que parecem ser lápides, túmulos de outros Viajantes. A música, antes calma, eleva-se ao máximo até que a estrela encontre as areias e revele o personagem, uma figura serena com o rosto coberto por um capuz com apenas os olhos brilhantes aparentes e uma tiara dourada.

Signo

como qualidade



O Fundamento do signo é o que o habilita a funcionar como tal, a qualidade percebida, a possibilidade que ele possui para representar algo.

Seu manto, ornamentado com pequenos símbolos dourados, tremula com o vento e com o andar da criatura, que chamaremos de Viajante. Ele não possui braços em seu corpo, apenas pernas esguias e pontiagudas. Ele se levanta e caminha ao topo de uma duna, a única ali perto que vale a pena investigar, e também a mais alta de todas. Ao chegar no topo do monte de areia, a paisagem diante dele se abre e então o Viajante vislumbra o seu objetivo: o ápice brilhante da montanha que o guiará silenciosamente por toda sua jornada...



Objeto Imediato

O objeto imediato é totalmente ligado ao fundamento, é a mensagem organizada de tal maneira que representa e apresenta o objeto dinâmico no signo. É a representação do signo em si, isto é, as cores, a materialidade e o tamanho do signo.

O Objeto Imediato apresenta o jogo como os criadores quiseram que ele fosse.

No início do jogo identificamos, naturalmente, o objetivo dele que é chegar ao topo da montanha. É o início da Jornada é estamos num “Mundo Conhecido”, somos apresentados a ele de maneira cinematográfica, e, a partir do momento que subimos na duna de areia e vislumbramos a montanha, identificamos imediatamente o objetivo do jogo. É o chamado para a Aventura.

“Significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida” (Campbell, 1995). O chamado não precisa ser algo de grande proporção na vida do herói, basta que ele seja o gatilho para iniciar a história. O vislumbre da montanha já indica ao jogador o que ele deve fazer.

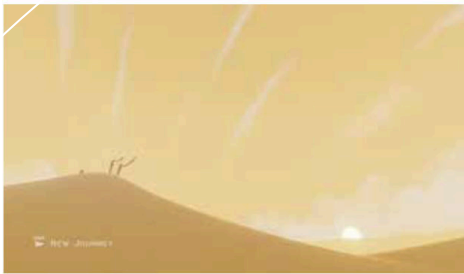
Jornada do Herói



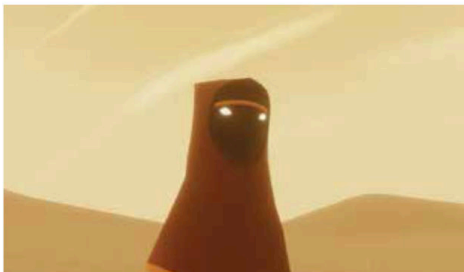
Objeto Dinâmico

O Objeto Dinâmico é o objeto que o jogo substitui ou é o objeto que o signo está no lugar. É aquilo que ele substitui. É aquilo que o signo representa, isto é, a jornada em si.

O Objeto Dinâmico é o próprio jogo em si como um todo.



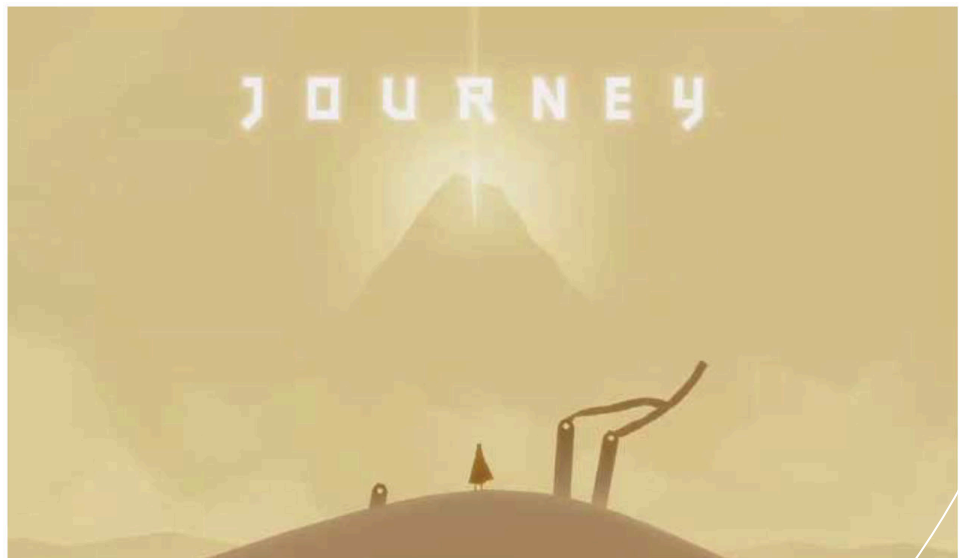
Menu inicial.



Primeira aparição do personagem.



Instrução na tela de movimentação da câmera.



Vislumbre do objetivo e aparição do nome do jogo.

Interpretante Imediato

O Interpretante Imediato é o sentido do jogo tal como os criadores quiseram transmitir através das estruturas e das sensações provocada pelos elementos utilizados para compor o signo.

São as construções visuais, sonoras, textuais e midiáticas que ao serem organizadas transmitem algum tipo de informação.

O interpretante imediato também está ligado ao fundamento do signo assim como o objeto imediato.

O Interpretante Imediato é o sentido do jogo tal como os criadores quiseram transmitir através das estruturas e das sensações provocada pelos elementos utilizados para compor o signo.

O Viajante (jogador) aproxima-se de um ícone brilhante que se desfaz em milhares de pontos de luz que envolvem o Viajante e se materializam num cachecol atrás do capuz.

Imediatamente, as criaturas voadoras vão de encontro ao recém criado adorno de sua roupa e pintam, magicamente, um padrão em seu cachecol.

O jogador percebe que é capaz de saltar e planar como àquelas criaturas, porém, a cada salto, o tecido de seu cachecol perde o padrão.

Signo

como qualidade

O Interpretante Imediato é o sentido do jogo tal como os criadores quiseram transmitir através das estruturas e das sensações provocada pelos elementos utilizados para compor o signo.

Maravilhado com sua habilidade, o jogador vai de encontro a todos àqueles pequenos tapetes voadores que tingem de volta seu cachecol.

Interpretante Dinâmico

O Interpretante Dinâmico é aquilo que o signo produz numa mente interpretadora. São todos os significados que podemos produzir. São todas as possibilidades de interpretação que o signo permite elaborar em relação ao objeto representado.

O Interpretante Dinâmico são todas as possibilidades de interpretação que o signo permite elaborar em relação ao objeto.

Na beirada do vale, o Viajante observa uma estranha estrutura ao centro que possui quatro enormes tapetes presos no chão e que flutuam como algas no mar. Deslizando suavemente até lá e ignorando os enormes portais a sua volta, ele sobe com dificuldade por entre os escombros da estrutura central e descobre que, ao se aproximar dos tapetes, eles ganham uma cor avermelhada.



Signo

como regra

O Interpretante Dinâmico são todas as possibilidades de interpretação que o signo permite elaborar em relação ao objeto.

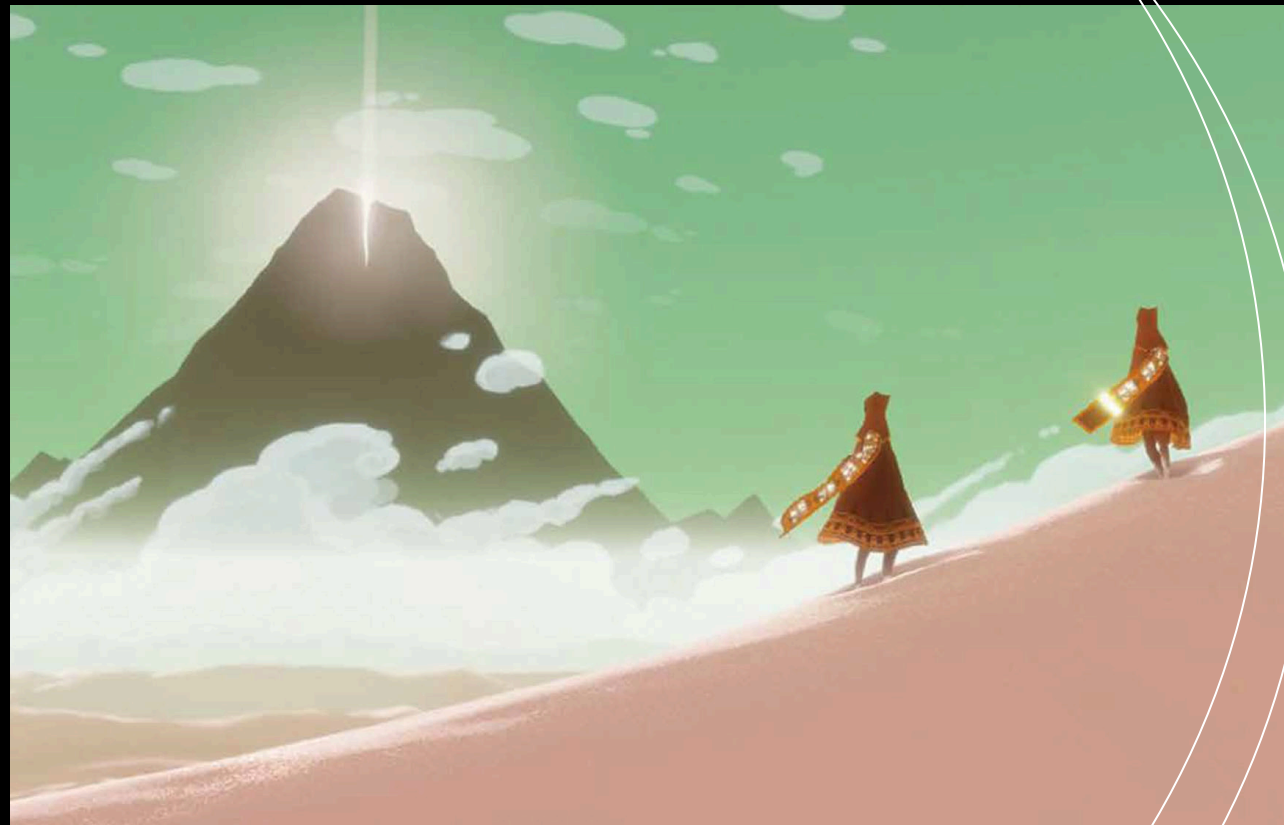


O Interpretante Dinâmico são todas as possibilidades de interpretação que o signo permite elaborar em relação ao objeto.

O Viajante então emite um som, um canto, que faz com que as estranhas “algas” ganhem vida e abram um portão sob seus pés, liberando uma infinidade de pequenos seres voadores, os gentis tapetes que outrora recarregavam seu cachecol. Basta outro canto, e todos se voltam para ele, elevando o Viajante aos céus num balé aéreo. Lá de cima ele vê uma estátua rodeada por outras lápides, diferentes daquelas enterradas na areia, e decide descer até elas para investigar. Ao tocar o solo novamente, o Viajante examina de perto as novas formas de modo que todo o conjunto se acende iluminando um círculo no chão em frente à estátua, agora repleta de luz. O Viajante então se aproxima dela e algo incrível acontece.

O Interpretante Dinâmico são todas as possibilidades de interpretação que o signo permite elaborar em relação ao objeto.

As areias agora apresentam um tom rosa contrastante com o céu esverdeado. O Viajante e seu mais novo amigo percorrem as dunas até encontrar uma estrutura destruída com outra daquelas algas esvoaçantes.



O Interpretante Dinâmico são todas as possibilidades de interpretação que o signo permite elaborar em relação ao objeto.

Segundo Matt Nava (*concept artist*), a arquitetura do jogo foi desenvolvida com base em uma limitação de tecnologia. O sistema de colisão de objetos virtuais não permitia que o personagem passasse por entre os arcos arredondados, de modo que a geometria angulada resolvia o problema, isso acabou determinando o visual, e o design, para o restante do jogo.

O Interpretante Dinâmico são todas as possibilidades de interpretação que o signo permite elaborar em relação ao objeto.

O último portão se abre no topo do templo, e a neve entra trazendo o frio para os Viajantes. Ao cruzar o portão eles avistam o topo da montanha imponente.



Interpretante Final

O Interpretante Final são todos os significados que este signo pode produzir em todos os interpretantes possíveis.

É algo irrealizável na medida em que não se efetiva nunca, pois o signo está em constante mutação e sempre permite novas interpretações.