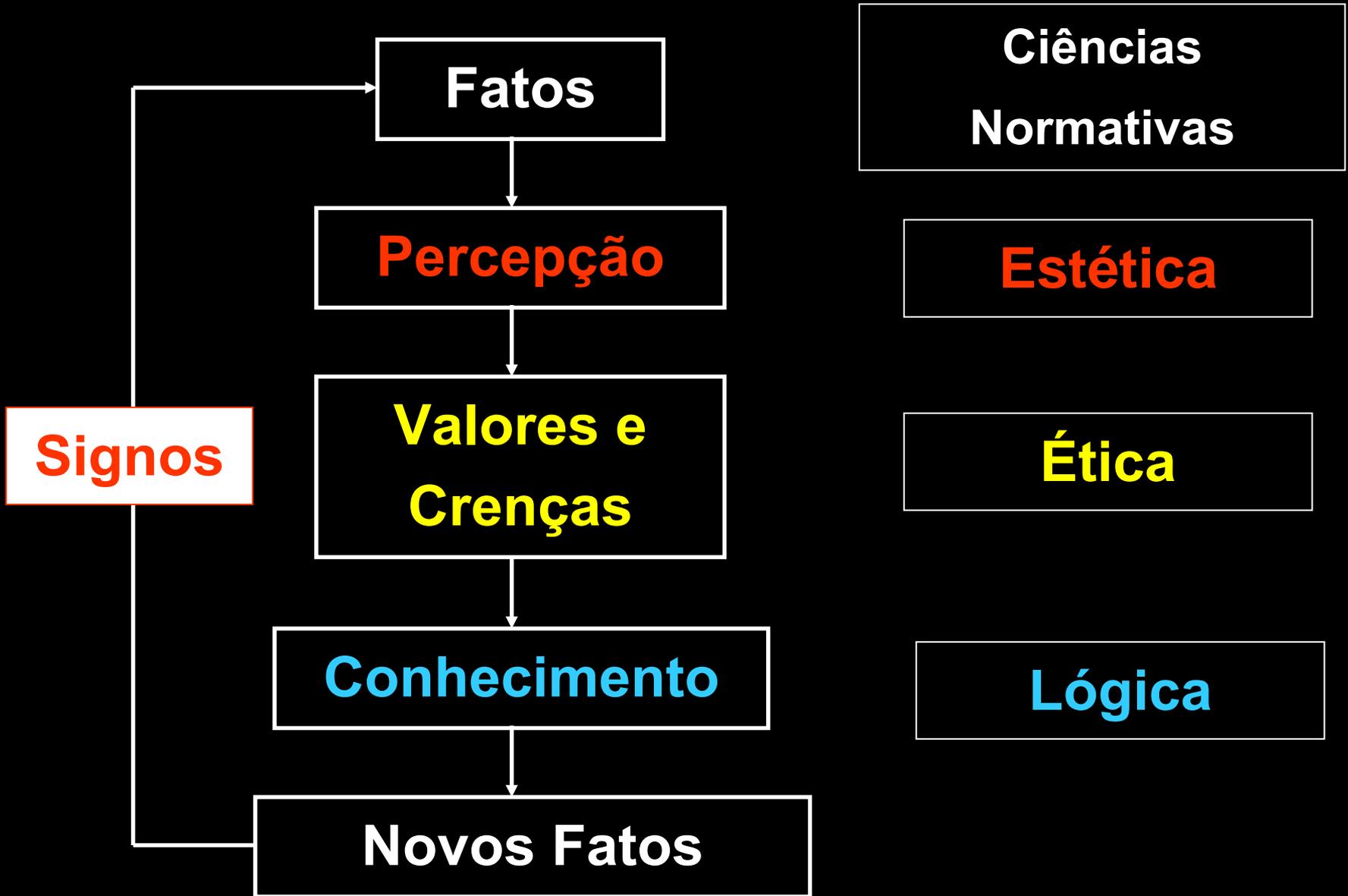


# Introdução a Semiótica

Hermes Renato Hildebrand

# PROCESSO DE SEMIOSE



# ESQUEMA TRÁDICO

Peirce chega ao esquema triádico no qual a  
lógica o surpreende

**Primeiridade: é o acaso**

**Secundidade: ação e reação**

**Terceiridade: regra**

# SIGNO

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

**(Peirce 5.448)**

# 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 mediatamente 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

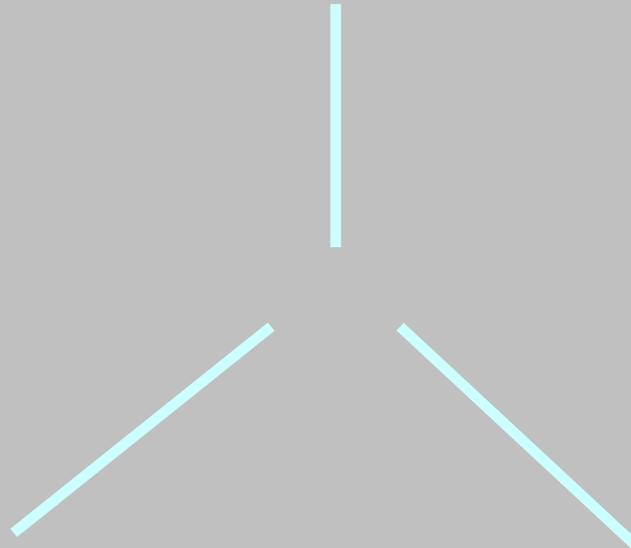
## Triângulo Semiótico

**Signo ou  
Representamen**

**Fundamento  
Objeto Imediato  
Interpretante Imediato**

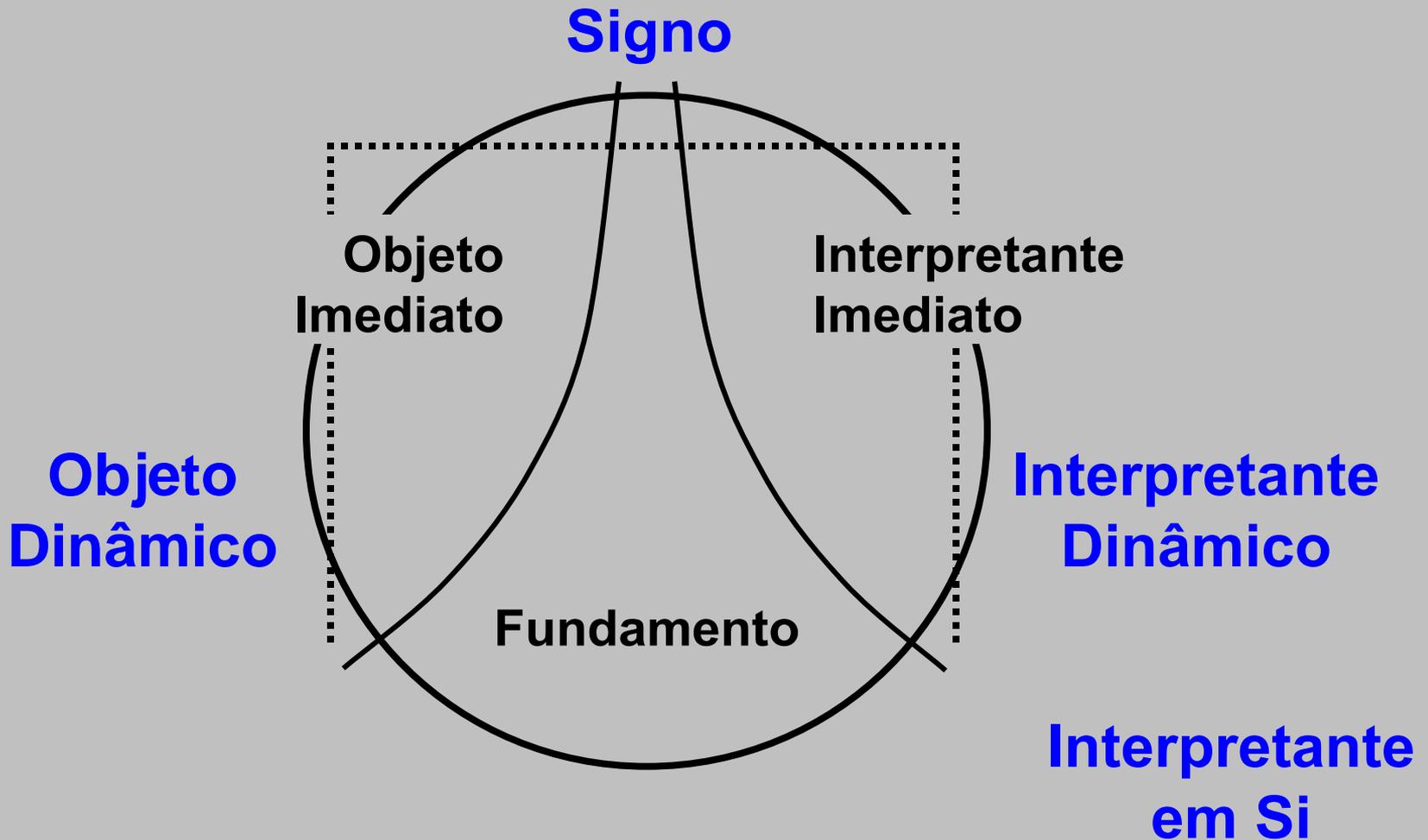
**Objeto  
Dinâmico**

**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.

# 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”.

# 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](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.**

# Jornada do Herói



# Jornada da Heroína



# Fundamento

O Fundamento é alguma qualidade de sentimento. É uma sensação causada 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.

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.*

## Chamado à Aventura



**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 é 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.*

**Signo**

como qualidade

## Recusa do Chamado



# 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.

**Signo**

## **Ajuda do Sobrenatural**



# 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.

# 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.**

*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.*

## Guardião do Limiar



# 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.



**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.

## Desafios e Ajudantes



**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.

## Desafios e Ajudantes



## Contando História



**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.**

## Ventre da Baleia - História



**Signo**

## **Ventre da Baleia**



## Enfrentando a Morte



**Signo**

**Morte**



**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.**



## Apoteose



# 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.**

**Signo**

**Final**

