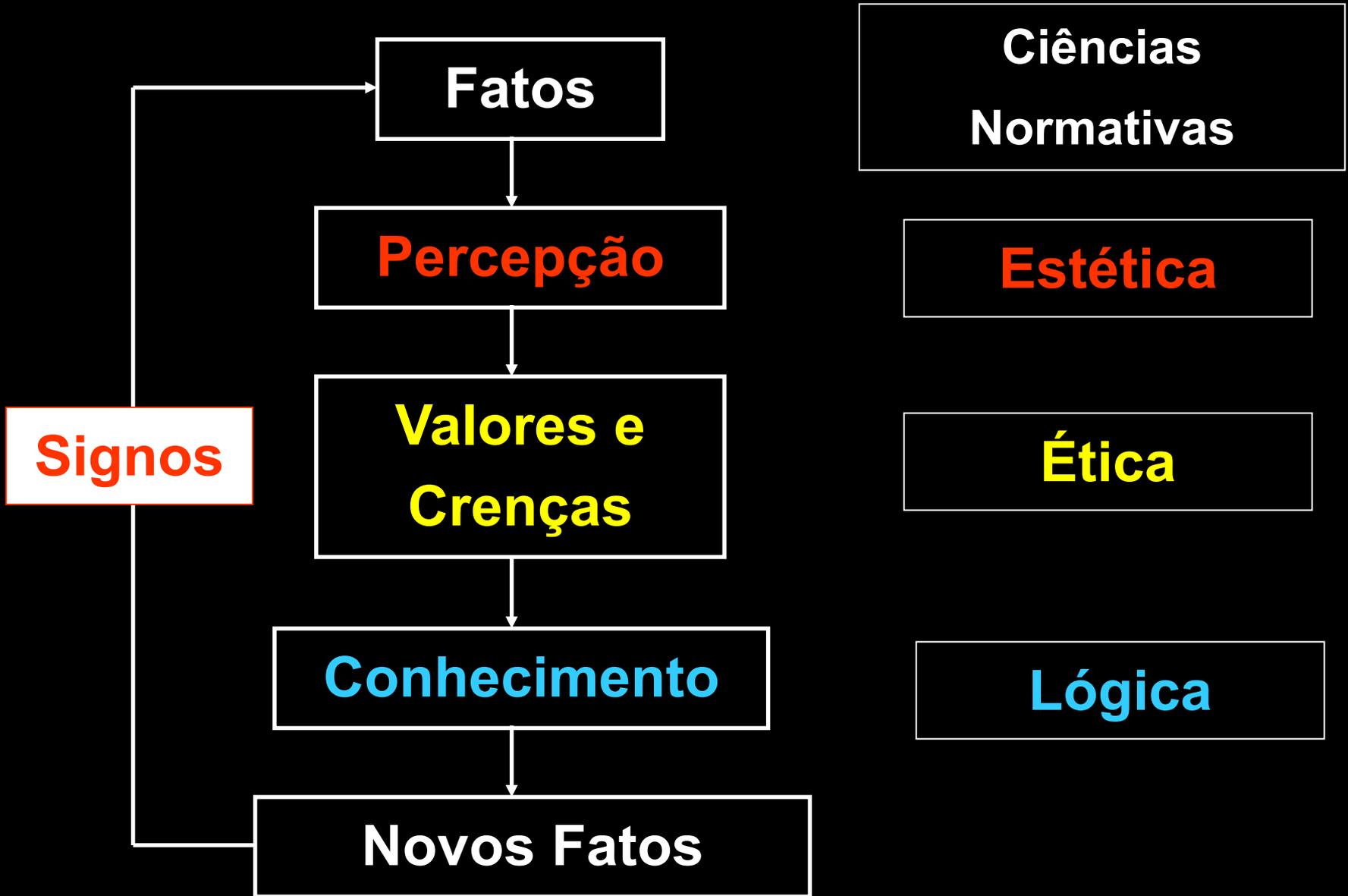


# Introdução a Semiótica

Hermes Renato Hildebrand

# Processo de Semiose



# 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.**

# Semiótica

**A Semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno de produção de significação e de sentido.**

***(SANTAELLA, 1983, p.13).***

## - Primeiridade -

A primeiridade é tudo que está presente em nossa consciência (mente interpretante), num determinado instante. É um fenômeno momentâneo que não pode ser capturado, pois quando falamos dele ou sobre ele, ele já passou.

**Podemos fazer referência ao presente, no entanto, não podemos capturá-lo. Quando pensamos sobre o presente, já estamos em outro momento.**

A primeiridade é um sentimento de qualidade, é o que é livre, é o acaso.

## **- Segundidade -**

**A segundidade se encontra em um mundo real, reativo, em um mundo sensual, independente do pensamento que se caracteriza pela ação e reação.**

**Os fatos são externos a nós e os objetos são coisas reais (mesmo um sentimento).**

**O fato de estarmos vivos implica que nossa consciência reage às coisas do mundo. Esta reação sempre está associada à uma ação.**

**Existir é estar numa relação; é resistir; é reagir; é ocupar um tempo e um espaço determinado; é confrontar-se com os outros corpos.**

## - Terceiridade -

A terceiridade é uma lei, uma regra que aproxima um primeiro (objeto) de um segundo (o signo que o representa) numa síntese intelectual que corresponde a um pensamento (interpretante).

**Assim, a semiótica é baseada em uma tríade, que pode ser analisada pelas categorias fenomenológicas do pensamento elaborado pelo método semiótico proposto por Peirce.**

# Signo

**Um signo é tudo que pode ser tomado como substituto significante de algo mais. Esse algo mais não tem que necessariamente existir ou necessariamente estar em algum lugar no momento em que um signo o substituir.**

**A semiótica é, em princípio, a disciplina que estuda tudo que pode ser utilizado com o objetivo de mentir. Se algo não pode ser usado para mentir, inversamente, não pode ser utilizado para dizer a verdade: não pode ser utilizado de fato, para dizer nada.**

# Semiótica

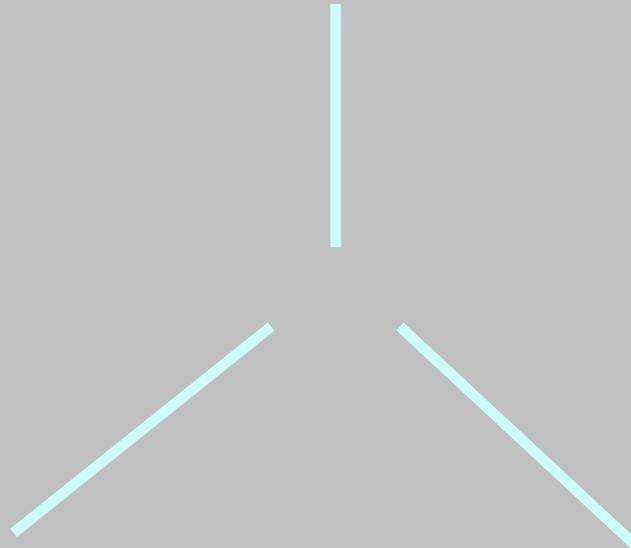
## Triângulo Semiótico

**Signo ou  
Representamen**

**Fundamento  
Objeto Imediato  
Interpretante Imediato**

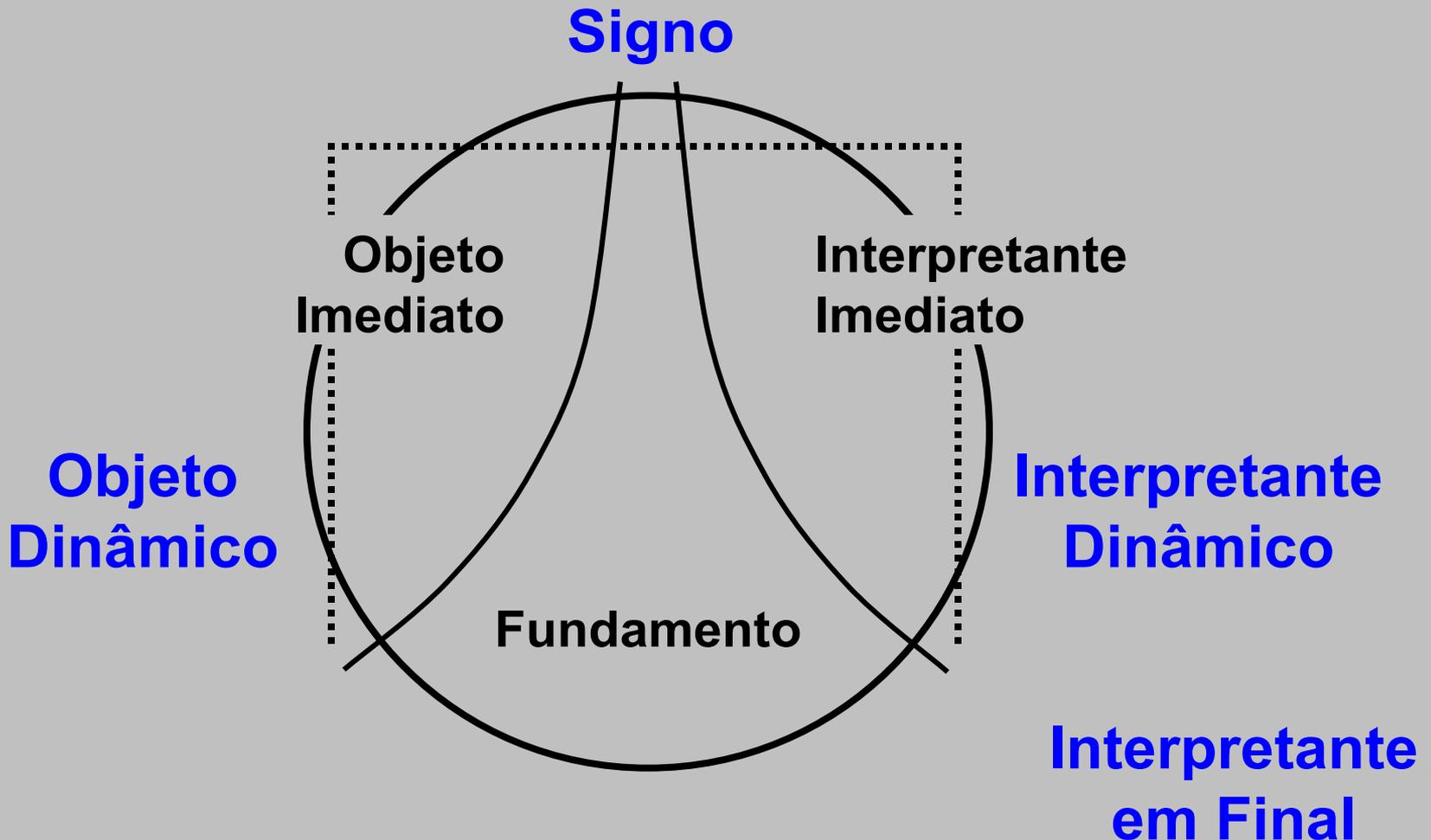
**Objeto  
Dinâmico**

**Interpretante  
Dinâmico**



# Semiótica

## Triângulo Semiótico



# 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).



# 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](https://www.youtube.com/watch?time_continue=15&v=BqFFn9H_koQ)

# Signo como Qualidade

O **Fundamento** de um signo é o que é percebido pela mente interpretadora. É uma propriedade ou caráter que pode ser observado como uma mera qualidade.

Os produtores optaram por uma abordagem mais figurativa, intensificando a proposta narrativa no caminho da *jornada do herói*. Como diz a proposta, personagens humanoides foram acrescentados, situando um centro produtor narrativo em uma experiência online colaborativa.

## Journey

**Esteticamente, *Journey* (2012) segue a mesma linguagem minimalista dos outros dois jogos, sendo poucos os comandos de controle com quase nenhuma informação marcada na tela.**

**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

# Jornada do Herói



# Fundamento

O **Fundamento** é alguma qualidade de sentimento. É uma sensação causada pelo signo. São os elementos do jogo que despertam 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.**

# Signo

como qualidade



*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.*

# Objeto Dinâmico

O **Objeto Dinâmico** é o jogo.  
É aquilo que o signo representa, isto é,  
a jornada em si.



## O Objeto Dinâmico é o jogo.



*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.

# 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.

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.

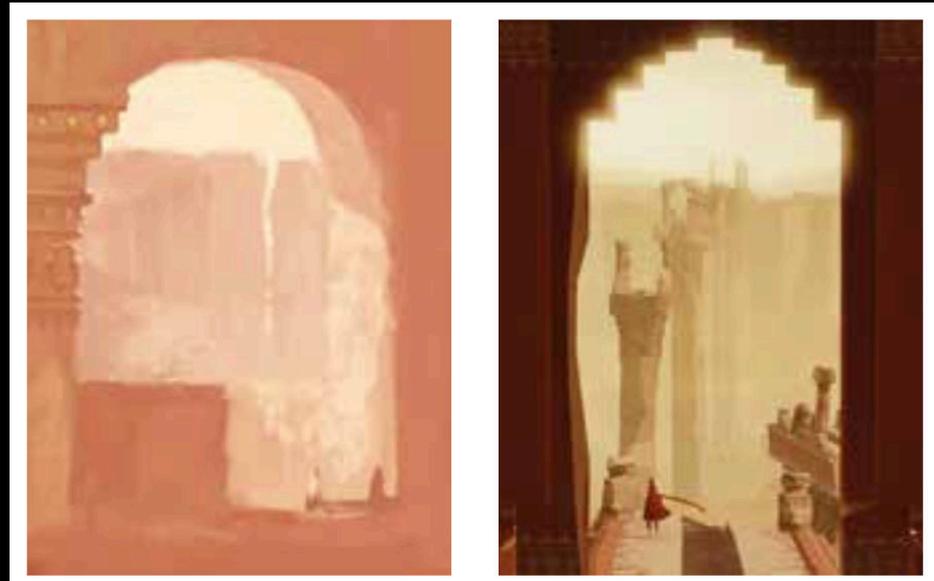
O **Interpretante Dinâmico** são todas as possibilidades de interpretação que o signo permite elaborar em relação ao objeto.

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.



## (1) 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 vislumbre da montanha já indica ao jogador o que ele deve fazer.**

## (2) Recusa do chamado

**A “Recusa do Chamado” costuma partir do próprio herói, é o momento de hesitação que colocará sob análise os desafios, os sacrifícios, os prós e contras de seguir o chamado. Também é o momento em que identificamos as fraquezas do herói e nos simpatizamos com ele.**

**Journey deixa para o próprio jogador a experiência de vivenciar uma “Recusa do Chamado”, não depende do roteiro ou do próprio Viajante, é o jogador quem sente na pele as frustrações do herói.**

## (3) Ajuda do Sobrenatural

Quando o jogador “ativa” o conjunto de lápides e, por consequência, a estátua, surge uma base iluminada na qual o personagem se senta. Neste momento, aparece para o personagem uma figura bem alta e com roupas cujo design lembra muito as do Viajante, porém são brancas e não possui cachecol. Após essa animação, voltamos a controlar o Viajante e uma porta atrás da estátua se abre e nos permite entrar na primeira fase do jogo a qual chamaremos de “Ponte Quebrada”. Aqui acontece a “Ajuda do Sobrenatural” para a “Travessia do Limiar”.

## (3) Ajuda do Sobrenatural



## (4) Travessia do Limiar



## (4) Travessia do Limiar



## **(5) Desafios e Ajudantes**

**Neste momento, o jogo se torna bem contemplativo, pois a câmera proporciona, automaticamente, ângulos que favorecem uma visão da totalidade do cenário, ditando um padrão para as outras fases do jogo, principalmente para a seguinte: “Descida”.**

**Segundo os desenvolvedores o céu esverdeado proporciona a sensação do meio dia e do entardecer, é também algo que mantém o mundo misterioso.**

## (5) Desafios e Ajudantes



## (5) Desafios e Ajudantes

Os ajudantes são aqui representados pelas arraias e pelo outro jogador, afinal, todos se ajudam durante a passagem pelo deserto, e, a essa altura, isso fica bem claro pelo código cromático das criaturas do jogo. Tudo que possui o mesmo tom da roupa de seu personagem (vermelho com tiras amarelas) indica criaturas de bem, que estão no jogo para ativar alguma coisa ou ajudar o personagem de alguma forma

## (06) Ventre da Baleia

O jogador é forçado a escorregar pela areia passando por cenários deslumbrantes até uma caverna sombria. É uma analogia à aproximação ao desconhecido, a descida do herói rumo às provas e aos perigos mortais, é a aproximação do herói rumo ao “Ventre da Baleia”.

Depois de começar a fase escorregando pelas areias, o personagem chega em uma área plana onde é preciso “ativar” alguns tapetes para que se possa prosseguir.

## (06) Ventre da Baleia



## (06) Ventre da Baleia



## (06) Ventre da Baleia

Um raio de luz azulado ilumina a escuridão da caverna. As areias azuis e os pequenos tapetes voadores acompanham os Viajantes pelos túneis destruídos que decoram o chão. Surge diante deles um fosso repleto daqueles enormes tapetes que agora, certamente, são como algas no mar. A caverna, com as areias correndo pelos seus pés, se transformou num oceano de ar e luz. Eles passam pela primeira câmara e a segunda deixa claro se tratar de um oceano, pois grandes criaturas flutuam como águas-vivas no mar. Uma sensação de paz inunda o ambiente.

## (06) Ventre da Baleia

**De repente, explode do chão uma enorme serpente de pedra que voa por cima deles produzindo um som estrondoso. O olhar fulminante da serpente queima seus pequenos companheiros alados e a tensão toma conta do lugar. Tudo que eles querem é sair dali...**



## (07) Estrada da Provas

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

**Várias serpentes voadoras estão soltas rodeando o ambiente tomado pelo gelo, a ventania tira o equilíbrio dos Viajantes e eles se protegem do vento atrás de grandes lápides.**

**Eles se mantêm aquecidos e conseguem prosseguir. Várias lápides dominam o cenário, indicando os túmulos de outros aventureiros.**

**Volta a ventar violentamente, e as enormes serpentes aparecem, sobrevoando o solo gelado.**

## (08) Morte

**De algum modo, em toda história os heróis enfrentam a morte ou algo semelhante: seus maiores medos, o fracasso de um empreendimento, o fim de uma relação, a morte de uma personalidade. Na maioria das vezes, os heróis sobrevivem, magicamente, a essa morte e renascem para colher os frutos de vencer a morte. Isso consagra o herói**

(08) Morte



## (09) Apoteose

Uma luz branca inunda o cenário, o Viajante agora permanece deitado na neve. Surgem os seis guardiões que oram por ele, os mesmos que o guiaram em sua jornada e indicaram cada passo futuro. De repente, seu corpo se ergue e ressurgem em suas costas o seu cachecol, a neve derrete à sua volta e seu corpo é tomado por um forte brilho dourado. O céu se abre em um turbilhão de nuvens e relâmpagos e, com um forte impulso, o Viajante é lançado em meio à tormenta. Subindo contra o vento, ele ultrapassa a barreira das nuvens e encontra o céu azul.

## (09) Apoteose



## (10) Retorno

O final de Journey, o ciclo da jornada se completa e uma segunda rodada cumprirá a etapa do “Retorno” automaticamente, pois agora sabemos do que se trata a estrela cadente presente no início do jogo. Embora nem todos os segredos contidos em Journey sejam revelados ao jogar pela primeira vez, algumas rodadas depois, é possível desvendar o que cada coisa do cenário significa.

**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.