

Processo semiótico para criação de capas de jogos digitais

Priscilla Maria Cardoso Garone¹

Sérgio Nesteriuk Gallo²

Universidade Anhembi Morumbi, PPGDesign, Brasil / Universidade Federal do Espírito Santo, Departamento de Desenho Industrial, Brasil ¹

Universidade Anhembi Morumbi, PPGDesign, Brasil ²

RESUMO

A capa de um jogo desempenha um papel fundamental em sua divulgação, sendo a parte visível, que entra em contato direto com o consumidor. Quando mal projetada, torna-se ineficiente, e não atrai a atenção do futuro jogador, consumidor em potencial. Este tutorial pretende capacitar o participante a desenvolver capas de jogos, com base na Semiótica aplicada. Por meio da teoria da comunicação e funções da linguagem de Roman Jakobson, as tricotomias de Charles Sanders Peirce, e do percurso gerativo do sentido, com base em Algirdas Julien Greimas, a abordagem tem o propósito de elucidar a construção de significado em ilustrações de divulgação do jogo. O objetivo principal é colocar em prática a abordagem teórica para o planejamento e execução de uma mensagem visual pautada em discurso semiótico, condizente com a proposta da experiência do jogo. O tutorial é dividido em três partes: a primeira consiste na apresentação de alguns conceitos da Semiótica e processos para leitura e construção; a segunda apresenta exemplos e exercícios de análise de capas de jogos com base nos fundamentos vistos anteriormente; e a terceira parte do tutorial envolve o desenvolvimento de capa para um jogo, a partir de uma metodologia que engloba concepção, codificação, desenvolvimento e testes.

Palavras-chave: semiótica, design, jogos, capas, ilustração.

1 DELIMITAÇÃO E ESTRUTURA DO TUTORIAL

O principal objetivo deste tutorial é fomentar a elaboração de mensagens visuais carregadas de significação e motivadoras de processos cognitivos e da percepção na elaboração de capas para jogos.

O tutorial aqui apresentado busca apresentar alguns conceitos da linguística e da Semiótica e aplica-los na produção de capas de jogo, viabilizando o entendimento da teoria para utilização no processo de projeto em Design.

A Semiótica será apresentada aqui como referencial teórico para codificação e decodificação, e será feita uma explanação dos conceitos básicos que fundamentam a questão da relação entre linguagem e realidade. Serão descritos os modos de mediação do pensamento e da linguagem, o processo de apreensão dos fenômenos; e os processos de codificação e decodificação por meio da Semiótica, com exemplos de capas de jogos digitais. Por fim, será apresentada a elaboração de projeto de capa de um jogo, a partir da construção semiótica aliada à metodologia de projeto de Design.

Sendo assim, os conteúdos ministrados no tutorial foram divididos nos seguintes tópicos:

1. Linguagem, comunicação, signos e discurso: abrange a compreensão de linguagem e sistemas de apresentação, representação, codificação e decodificação no processo de

comunicação, e apresentação dos fundamentos da Semiótica a serem usados no tutorial.

2. Semiótica em capa de jogos: exercícios de análise de capas de jogos, com base na teoria da comunicação e funções da linguagem de Roman Jakobson, nas tricotomias de Charles Sanders Peirce, e no percurso gerativo do sentido, com base em Algirdas Julien Greimas.

3. Processo semiótico para criação de capas para jogos: apresenta a metodologia, abrangendo definição do problema; coleta e análise de dados; concepção, codificação e desenvolvimento; e validação, no processo de criação de capas para jogos, alicerçado pela Semiótica.

O tutorial abarca conteúdos teóricos e teórico-práticos, e a abordagem ocorrerá por meio de apresentação de conceitos, exercícios de leitura visual, análise semiótica, e exercícios de concepção e desenvolvimento.

2 LINGUAGEM, COMUNICAÇÃO, SIGNOS, E DISCURSO

2.1 Linguagem e Dialogismo

A linguagem sempre está ligada a determinado tempo e espaço. Essa linguagem é alguém – um sujeito –, em determinado momento histórico, em determinada situação, que considera seus interlocutores.

O mundo sensível é representado para o ser humano por meio da linguagem, cuja função é representar o pensamento e o conhecimento de mundo. O processo de representar este mundo se constitui e é constituído por um sujeito, e ele nunca é apenas a língua. Quando vemos alguém, a roupa, o corte de cabelo, a maneira como gesticula – tudo isso compõe linguagem – ou seja, significa, produz sentido, e essas informações são necessárias para a comunicação e para a expressão.

A concepção de linguagem do filósofo russo Mikhail Bakhtin reconhece como forma ou processo de interação. Assim, o diálogo compõe-se como característica decisiva da linguagem, pois esta é produto vivo da interação social e das condições materiais e históricas de cada tempo.

A propriedade mais marcante da língua é o fato dela ser dialógica [1]. Para Bakhtin, a orientação dialógica é naturalmente um fenômeno próprio a todo discurso. Os enunciados, no processo de comunicação, são dialógicos. O enunciativo, para constituir um discurso, considera o discurso de outrem. Por isso, todo discurso é inevitavelmente atravessado pelo discurso alheio, e o dialogismo é a relação de sentido que se estabelece entre dois enunciados.

No processo dialógico há uma interação, ação e tensão. As manifestações estão constituídas do “eu” e do “outro” nessa troca. As relações de discurso e de ideologia se entrelaçam para produzir sentido, e as teorias da comunicação são caracterizadas por essa alteridade constitutiva da linguagem.

O dialogismo se constrói a partir de relações de interação, e existe uma constante relação de intertextualidade no processo de recuperação de algo que já passou e de algo que se pode projetar

*prigarone@gmail.com¹

para o futuro. Ao dialogar, recuperam-se manifestações anteriores, e, ao mesmo tempo, são consideradas questões futuras.

A linguagem é o conjunto estruturado de signos com intenção comunicacional. Para explicar o processo de comunicação, recorreremos aos princípios destacados por Roman Jakobson, linguista russo reconhecido por seus estudos de análise da linguagem estrutural.

2.2 Comunicação e Funções da Linguagem

A linguagem apresenta uma variedade de funções no processo de comunicação, em que o remetente (emissor), envia uma mensagem ao destinatário (receptor) [2].



Figura 1: Processo de comunicação. Fonte: Elaborado pelos autores, com base em [2].

Para um processo de comunicação eficaz, é preciso que seja evidenciado o contexto em que a mensagem se apresenta, e que o código seja, total ou parcialmente, comum ao remetente (emissor e codificador) e ao destinatário (receptor e decodificador), por meio de um canal que permita tal processo de comunicação.

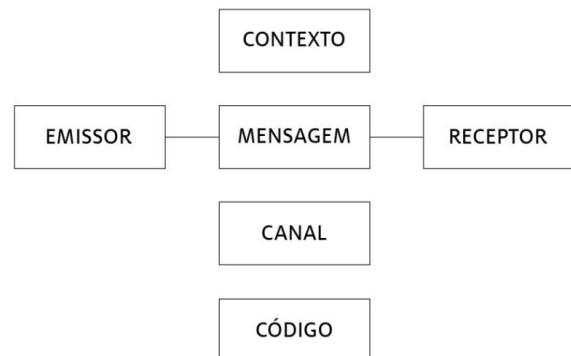


Figura 2: Elementos do processo de comunicação. Fonte: Elaborado pelos autores, com base em [2].

Jakobson pontua que cada um desses elementos constituintes do processo de comunicação é responsável por uma função da linguagem: o remetente, a função emotiva; o contexto, a função referencial; o destinatário, a função conativa; a mensagem, a função poética; o canal, a função fática, e o código, a função metalinguística.

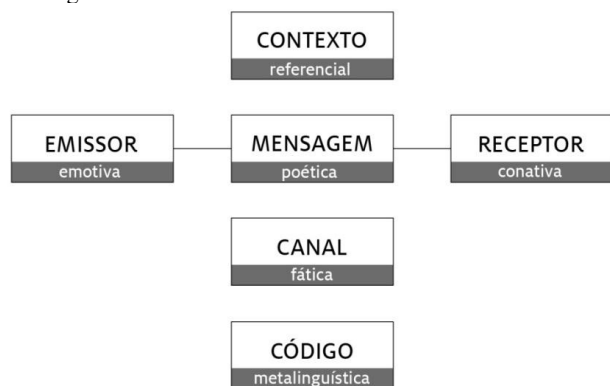


Figura 3: Funções da linguagem. Fonte: Elaborado pelos autores, com base em [2].

A função emotiva é relativa ao emissor, remetente da mensagem, e tem o propósito de expressar diretamente a atitude de quem fala em relação àquilo de que está falando. Essa função tende a produzir a impressão de certa emoção, verdadeira ou simulada.

A função referencial é aquela que apresenta o contexto da mensagem. Na maioria dos casos, o enunciado sem o contexto perde o sentido ou se torna ambíguo. Por outro lado, a ambiguidade no discurso pode ser útil em alguns casos, como por exemplo, em textos publicitários.

A função conativa é orientada para o receptor, destinatário da mensagem, para influenciá-lo ou para lhe sugerir algo, e encontra sua expressão gramatical nos modos verbais vocativo e imperativo.

A função poética apresenta uma relação da mensagem consigo mesma, do enfoque da mensagem por ela própria, e nas formas diferentes de transmitir a mensagem. Não se trata da informação em si, mas de como ela é comunicada.

A função fática se refere ao canal de comunicação. O elemento, fato, objeto, se apresenta para chamar a atenção para a informação, e muitas vezes, inicia ou termina o processo de comunicação. Há mensagens que servem fundamentalmente para prolongar ou interromper, para verificar se o canal funciona, para atrair a atenção do interlocutor ou afirmar sua atenção continuada.

Por fim, a função metalinguística é relativa ao uso do código, da linguagem em si mesma, a linguagem utiliza suas particularidades para falar de si mesma. A metalinguagem ocorre, portanto, quando o discurso focaliza o código.

Apresentadas as funções da linguagem, é importante ressaltar que as mensagens não carreguem apenas uma função. É preciso observar a estrutura da mensagem e qual a função predominante que a sustenta.

“Embora distingamos seis aspectos básicos, dificilmente conseguiríamos encontrar mensagens verbais que preenchessem uma única função. A diversidade reside não no monopólio de alguma dessas diversas funções, mas numa diferente ordem hierárquica das funções.” [2].

Todo ato comunicativo contém ao menos potencialmente todos os fatores da comunicação, assim como também compreende todas as suas funções [3]. Não existe uma comunicação puramente fática, ou puramente referencial, ou puramente poética, etc. Para que uma função ganhe destaque, é preciso que outras sejam também desenvolvidas.

Apresentadas as funções da linguagem, a seguir, atentaremos para um importante elemento do processo de comunicação: o signo. Abordaremos duas concepções de signo: a de Charles Sanders Peirce [4]; e a de Ferdinand de Saussure [5], ampliada por Roland Barthes [6].

2.3 O Signo para Peirce

Para o filósofo e matemático americano Charles Sanders Peirce, o signo ou *representamen* é qualquer coisa de qualquer espécie que representa outra coisa, chamada de objeto do signo, e que produz um efeito interpretativo em uma mente real ou potencial, efeito este que é chamado de interpretante do signo [8].

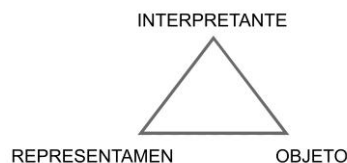


Figura 4: Relação entre signo, objeto e interpretante. Fonte: Elaborado pelos autores, com base em [8].

A lógica triádica de Peirce, em sua definição do signo, inclui três categorias: significação; objetivação e interpretação [7]. O signo pode ser analisado em si mesmo, nas suas propriedades internas (primeira tricotomia); na sua referência àquilo que ele indica, sugere, designa ou representa (segunda tricotomia); e nos tipos de interpretação que ele tem o potencial de despertar nos intérpretes (terceira tricotomia).

Dentro do escopo deste estudo, focaremos na segunda tricotomia, que diz respeito ao signo em relação ao seu objeto. Nela, é possível indicar as diferentes espécies de signos através de uma chave, na qual se apresentam ícones, índices, e símbolos [4].

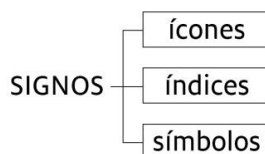


Figura 5: Espécies de signos, segundo Peirce. Elaborado pelos autores, com base [4].

O ícone é um signo que se refere ao objeto que denota apenas em virtude de suas qualidades próprias [4]. Qualquer coisa é ícone de qualquer coisa, na medida em que for semelhante a essa coisa e utilizado como signo.

“A única maneira de comunicar diretamente uma ideia é através de um ícone; e todo método de comunicação indireta de uma ideia deve depender, para ser estabelecido, do uso de um ícone.” [4].

Para o autor, o índice é um signo cujo caráter representativo consiste em ser um segundo individual –, um signo que se refere ao objeto que denota em virtude de ser realmente afetado por esse objeto. O índice é, portanto, um signo que mantém uma conexão física ou relacional com seu objeto.

Já o símbolo é um signo que se refere ao objeto que denota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de ideais gerais que opera no sentido de fazer com que o símbolo seja interpretado como se referindo àquele objeto. Seu caráter representativo consiste exatamente em ser uma regra, lei ou regularidade que determinará seu interpretante, este deve obedecer à mesma descrição e o mesmo deve acontecer com o significado.

2.4 O Signo para Saussure

O linguista e filósofo suíço Ferdinand de Saussure propõe a compreensão da linguística por meio de dicotomias: diacronia e a sincronia; língua e a fala; conceito e forma acústica; paradigma e sintagma.

Mensagens contêm um grande número de signos articulados entre si. O signo linguístico é a unidade mínima da significação da língua e está ligado a uma relação entre um conceito e uma forma [5]. O autor explica ainda que, ao estudar o signo, nos deparamos com uma célula fundamental: um objeto de duas faces, e uma relação que liga um significante a um significado.

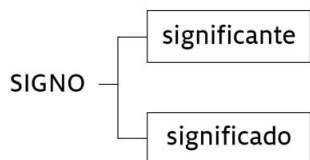


Figura 6: Signo e seus constituintes. Fonte: Elaborado pelos autores, com base em [5].

De acordo com Saussure, um signo só se define com a sua relação com os outros signos, e essa é uma relação arbitrária e social, e não individual.

O plano dos significantes constitui o plano de expressão e o dos significados o plano de conteúdo [6]. Para o autor, cada signo coloca em relação elementos de dois planos, e qualquer sistema de significação comporta um plano de expressão e um plano de conteúdo.

A partir da compreensão de conceitos relacionados à linguagem, comunicação, e signo, faz-se necessário ainda compreender o percurso gerativo de sentido na elaboração de mensagens.

2.5 Estruturas do percurso gerativo

A distinção correspondente aos dois níveis de profundidade do percurso gerativo global, que leva à produção do discurso são as estruturas semionarrativas e a discursivas [9].

A expressão estruturas semionarrativas, deve ser compreendida no sentido de estruturas semióticas profundas, que regem a geração do sentido e comportam as formas gerais da organização do discurso. As estruturas discursivas situam-se em um nível mais superficial, as quais organizam, a partir da instância da enunciação, a colocação em discurso (discursivização) das estruturas narrativas.

O nível fundamental é a etapa do percurso gerativo que prevê a organização no nível profundo da estrutura semionarrativa. É nela que ocorre a definição das categorias relacionais e a definição conceitual. São organizados os termos, e definidas as interseções de relações, geralmente por meio de relações de contrariedade, constituída por categorias semânticas opostas.

Compreende-se por Quadrado Semiótico a representação visual da articulação lógica de uma categoria semântica qualquer [9]. Existem aqui três relações principais, e são elas: contrariedade, contradição e complementaridade.

Contrariedade é a relação de pressuposição recíproca que existe entre os dois termos de um eixo semântico, quando a presença de um deles pressupõe a do outro e, vice-versa, quando a ausência de um pressupõe a do outro. Dois termos de um eixo semântico só podem ser chamados contrários se, e somente se, o termo contraditório de cada um deles implica o contrário do outro. O eixo semântico é então chamado de eixo dos contrários.

A relação da contradição é a relação que existe entre dois termos da categoria binária asserção/negação. A contradição é a relação que se estabelece após o ato cognitivo da negação, entre dois termos, de que o primeiro, posto antecipadamente, é tornado ausente por essa operação, ao passo que o segundo se torna presente. Trata-se, portanto, no nível dos conteúdos postos, de uma relação de pressuposição, já que a presença de um termo pressupõe a ausência do outro e vice-versa. A contradição define os dois esquemas (A – não A, B – não B) do quadrado semiótico. Os termos de um esquema são chamados contraditórios um do outro.

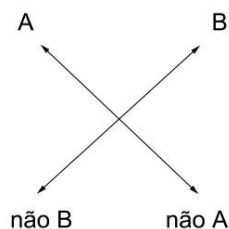


Figura 7: Termos contrários e contraditórios. Fonte: Elaborado pelos autores, com base em [9].

A complementaridade se apresenta como um caso particular da relação orientada, que vai do termo pressuponente ao termo pressuposto. É uma das relações constitutivas da categoria semântica, contraída entre o subcontrário e o contrário, que pertencem à mesma dêixis (referência deictica), positiva e

negativa, do quadrado semiótico. A representação desse conjunto de relações assumirá, então, a forma de um quadrado.

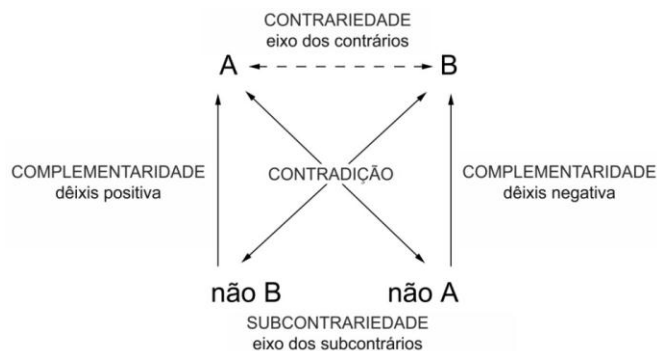


Figura 8: Quadrado Semiótico. Fonte: Elaborado pelos autores, com base em [9].

O nível narrativo propõe organizar o discurso narrativo de caráter figurativo, que comporta personagens que realizam ações em determinados ambientes ou universos. Actantes são os tipos de sujeitos que realizam um repertório de ações em uma narrativa, definidos pela semiótica greimasiana [3].

Em cada narrativa, busca-se comunicar alguma coisa – trata-se de um saber, de um bem, do direito de reinar, da mão de uma jovem, da riqueza de um tesouro, ou do conhecimento do culpado. O autor explica que essa comunicação consiste no fato de que um emissor (destinador) transmita alguma coisa a um receptor (destinatário). O destinador é aquele que quer que a ação seja realizada e no final certifica seu sucesso, e o destinatário é aquele que se vê obrigado a desempenhá-la.

Entre o destinador e destinatário está em jogo algo (objeto), concreto ou abstrato, que tem que ser transmitido e comunicado. Finalmente, deve-se considerar que podem existir circunstâncias ou agentes secundários favoráveis ou desfavoráveis, isto é, auxiliares positivas (adjuvantes), ou entidades negativas (oponentes).

Finalmente, no nível discursivo, além de já estabelecidas as ações e os actantes, a estrutura discursiva manifesta-se por meio da discursivização, tematização e figurativização, que indicam as ações, o tempo e o espaço em que ocorrem.

Conforme visto neste texto, toda linguagem é suportada por signos. Por exemplo: na linguagem verbal, temos os signos verbais, as palavras e os sons, a organização sintática, morfológica, e textual discursiva. Se pensarmos na ilustração, também temos um suporte, um formato, cores, formas, movimento, gesto, composição, luz, sombra, textura, etc. Tudo o que é passível de ser percebido pelos sentidos e pela capacidade cognitiva com intenção comunicacional é signo. A seguir, buscaremos apresentar os conceitos vistos no contexto das capas de jogos digitais, para posteriormente aplicá-los no processo de Design, alicerçado pela Semiótica.

3 SEMIÓTICA EM CAPA DE JOGOS: PERCURSO ANALÍTICO

Neste item serão apresentados exemplos de capas de jogos e suas respectivas análises. O foco dado é da capa como estrutura de geração de sentido, a partir da explanação de aspectos visuais como forma, cores, texturas, posições, enquadramento, expressão corporal e facial, que corroboram para a construção de contextos com determinadas condições, objetos, atores e ações.

As análises abaixo apresentadas não possuem pretensão de generalização. Buscou-se, sobretudo, exaltar determinados aspectos e funções da linguagem para favorecer a compreensão. Embora uma mensagem seja carregada de signos e de funções da

linguagem, os elementos e funções aqui destacadas por meio da organização do conteúdo visam facilitar a compreensão do tema, apresentando-o por partes, em exemplos variados, e não em uma única análise de apenas uma capa de jogo digital. A escolha dos exemplos também visa evidenciar e mostrar diversidade dentre as abordagens existentes dentro da própria linguagem destas capas.

As análises serão apresentadas seguindo duas estruturas:

1. Análise da enunciação e dos signos: apresentação de exemplos dos quais destacaremos as funções da linguagem de Jakobson; os signos da segunda tricotomia de Peirce; e as unidades de manifestação do plano de conteúdo e do plano de expressão, segundo Barthes e Saussure.

2. Análise da enunciação e do discurso: apresentação de exemplos dos quais destacaremos a estrutura do percurso gerativo; e a construção visual a partir do quadrado semiótico.

Tal divisão visa, na primeira estrutura, destacar os signos presentes nas ilustrações das capas e seus desdobramentos no processo comunicacional em relação ao objeto (jogo); e na segunda estrutura, almeja-se destacar o percurso gerativo do sentido, por meio de manifestações de tematização, figurativização e discursivização. A seguir, encontram-se as capas analisadas segundo a primeira estrutura.

3.1 Análise da Enunciação e dos Signos

A capa do jogo Duke Nukem Forever apresenta a personagem com atitude, direcionando o olhar ao espectador, encarando-o de um ângulo superior, em plano americano. Tal enquadramento e expressão corporal e facial indicam a atitude de presunção e ousadia da personagem, e convidam e sugerem ao jogador a experiência de ser como ela, assumindo seu papel no jogo (função conativa).

Mesmo com os elementos do segundo plano, como o cenário caótico da cidade (função referencial), com a presença de inimigos alienígenas e de fumaça que indica que ocorreu uma explosão, a expressão corporal e facial da personagem principal fumando um charuto, com uma mão feminina em seu quadril, e o uso de óculos demonstram uma atitude confiante, e resoluta, de ostentação (função emotiva).



Figura 9: Capa do jogo Duke Nukem Forever.

A arma em primeiro plano, destacada, e a fumaça proveniente revela que ela acabou de ser usada. A cena como um todo poderia ser, inclusive, a última imagem vista por um inimigo recém-

abatido. O dourado reforça ostentação, já que não é algo comum em uma arma. A presença de armas, munição e a fivela do cinto da personagem com o símbolo de nuclear sugerem um jogo de ação e tiro, dando continuidade à proposta do último jogo da franquia, Duke Nuken 3D, com a proposta do gênero *first-person shooter* (função emotiva).

Plano do conteúdo (Significado)	Plano da expressão (Significante)
Jogo do gênero <i>first-person shooter</i> , ação, ostentação, poder, confiança.	Arma, munição e explosões, expressão corporal e facial da personagem, enquadramento, consumo de charuto, uso de óculos escuros, presença feminina.

Signos icônicos (semelhança)	Personagem principal; acessórios; inimigos alienígenas; construções arquitetônicas ao fundo; placa luminosa em forma de mulher.
Signos indiciais (sugestão)	Fumaça escura e fogo indicam que ocorreu uma explosão; fumaça saindo do cano da arma indica que foi utilizada há pouco tempo; fumaça do charuto indica que ele está aceso e sendo consumido.
Signos simbólicos (convenção)	Símbolo tóxico na fivela do cinto e na luva; informações verbais escritas na arma e na fachada do prédio; palavras e marcas.

Na capa do jogo Mario Kart Wii, as personagens interagem com o acessório *Wii Wheel Remote Controller*, da empresa Nintendo, como forma de sugestão de jogabilidade e interação de input.

A capa em questão não privilegia informações sobre o contexto, cenário, ou desafios do jogo em si. Entretanto, a presença do volante e das personagens representa uma franquia já conhecida – Mario Kart (função referencial). Ao invés disso, a principal mensagem transmitida pela capa é a sugestão de o jogador adquirir o acessório da empresa para com ele jogar e ter uma nova experiência (função conativa).

As expressões corporal e facial das personagens revelam que estão em um momento de tensão e desafio, ao simularem momentos e movimentos do jogo (função emotiva). As sombras dos carros de corrida sugerem a experiência através da aquisição do acessório, e por meio de seu uso, o jogador se sentirá, como as personagens, em um carro de corrida (função poética).

A imagem privilegia o uso da cor branca, que evoca o visual “clean” do próprio console. Já as cores vivas e chapadas evocam os jogos da franquia, além de simplicidade e diversão.



Figura 10: Capa do jogo Mario Kart Wii.

Plano do conteúdo (Significado)	Plano da expressão (Significante)
Jogo de corrida, dinamismo, experiência, aquisição.	Expressão corporal e facial das personagens, sombra dos carros de corrida, acessório para o console.

Signos icônicos (semelhança)	Personagens; acessórios; sombras.
Signos indiciais (sugestão)	A expressão corporal e facial indicam concentração e desafio; a presença do volante, posições e sombras das personagens indicam que estão controlando carros de corrida.
Signos simbólicos (convenção)	Marca do console Wii; símbolo de ligar/desligar; símbolo do botão home; demais palavras e marcas.

A capa do jogo Resident Evil 5 apresenta poucos elementos que o diferenciem dos demais jogos da franquia Resident Evil, e propõe uma abordagem do contexto. O jogo se passa na África, e tal fato é evidenciado por meio da silhueta do mapa do continente ao fundo (função referencial), preenchido com inscrições, e figuras portando facões e outras armas, como forma de comunicar que os habitantes do continente infectados pelo vírus são hostis (função poética).



Figura 11: Capa do jogo Resident Evil 5.

O estilo e o gênero *first-person shooter* é sugerido por meio das armas e acessórios como coletes e comunicadores das personagens, além de sua expressão corporal de cautela e concentração (função emotiva). A presença de duas personagens sugere a possibilidade de jogar com ambos.

Plano do conteúdo (Significado)	Plano da expressão (Significante)
Jogo do gênero <i>first-person shooter</i> , ação, concentração, perigo, cooperação, África, perigo.	Armas e acessórios, expressão corporal e facial das personagens, duas personagens semelhantes, mapa do continente africano, inscrições e figuras portando facões.

Signos icônicos (semelhança)	Personagens; acessórios; armas; continente africano.
Signos indiciais (sugestão)	A expressão corporal e facial indicam concentração e cautela; armas indicam jogo de tiro.
Signos simbólicos (convenção)	Insígnia militar; inscrições; marcas e palavras.

A capa do jogo Heavy Rain apresenta apenas um elemento central, que é um origami no chão, banhado com sangue e chuva intensa. O logotipo e o fundo escuro com névoa transmitem mistério e uma atmosfera sombria (função emotiva). A história do jogo apresenta uma série de assassinatos, todos de garotos que desaparecem durante um longo período de fortes chuvas e é encontrado morto, junto a um origami.



Figura 12: Capa do jogo Heavy Rain.

Trata-se de um jogo de drama e suspense interativo, no qual as ações do jogador afetam a continuidade da narrativa. A mensagem ganha destaque, abordando o tema de forma menos agressiva e direta, ao representar o mistério por meio da névoa e do tom escuro do fundo, o assassino e o assassinato por meio do origami com sangue, e o contexto por meio da chuva (função poética).

Plano do conteúdo (Significado)	Plano da expressão (Significante)
Sombrio, tristeza, mistério, ferimento, assassinato.	Cores escuras, chuva, névoa, sangue, origami.

Signos icônicos (semelhança)	Origami; chuva; névoa; sangue.
Signos indiciais (sugestão)	Sangue indica ferimento.
Signos simbólicos (convenção)	Cor vermelha como símbolo de perigo, sangue; marcas e palavras.

O jogo Thief apresenta em sua capa uma apropriação do discurso da própria palavra, que na língua inglesa significa “ladrão”. Dessa forma, a capa apresenta a personagem ilustrada interagindo com o logotipo do jogo gera uma mensagem em que o ladrão do plano visual rouba o ladrão do plano verbal (função poética).

O cenário escuro, encoberto de névoa, evocam mistério e suspense. A personagem com vestimentas, acessórios, e armas sugerem que se trata de um arqueiro, e sua expressão corporal, além do título, constroem a significação de que se trata de um jogo de exploração, do gênero *stealth* (função emotiva).

Ressalta-se ainda o olhar direto da personagem para a câmera representando a “quebra da quarta parede” – imaginária –, que separa personagem e público.



Figura 13: Capa do jogo Thief.

Plano do conteúdo (Significado)	Plano da expressão (Significante)
Ação, jogo de <i>stealth</i> , roubo, ladrão, suspense.	Vestimenta, armas e acessórios da personagem, personagem a ponto de pegar algo, névoa, escuridão.

Signos icônicos (semelhança)	Personagem; acessórios.
Signos indiciais (sugestão)	A expressão corporal da personagem indica que está prestes a pegar algo; a vestimenta, o arco e as flechas indicam que a personagem é um andarilho.
Signos simbólicos (convenção)	Palavra Thief; marcas e palavras.

A capa do jogo Limbo, em edição especial, é uma forma da própria capa do jogo e embalagem reforçarem o canal de comunicação (função fática). Muitos jogadores adquirem edições especiais por seu conteúdo e embalagem, que muitas vezes são diferenciadas da edição regular lançada. Ao apresentar uma capa para outra capa, o canal de comunicação é reforçado, e ganha destaque.

Ao observarmos a capa, podemos ver os tons monocromáticos e a grande área escura na mancha gráfica, a presença de névoa e alguns raios de luz, direção para a qual se dirige a personagem.



Figura 14: Capa do jogo Limbo, na edição especial.

Os signos evocam uma situação umbrosa, lúgubre e tétrica. A capa do jogo, enquanto agente de comunicação, expressa sentimentos de busca e fuga da personagem (função emotiva). É importante ressaltar que, nesse caso, o próprio nome Limbo remete a uma série de sentimentos relacionados à incerteza, oblição que contribuem para a transmissão da mensagem.

Plano do conteúdo (Significado)	Plano da expressão (Significante)
Sombrio, incerteza, perigo, solidão.	Cores preto e cinza, névoa, personagem sozinha.

Signos icônicos (semelhança)	Personagem; floresta.
Signos indiciais (sugestão)	Luz indica uma possível saída do ambiente escuro.
Signos simbólicos (convenção)	Cor preta como símbolo de luto, isolamento e solidão; palavras.

Existe um uso constante e recorrente em diversas mídias cujo manuseio e leitura de texto e imagem se dá no sentido ocidental, que é a forte presença de elementos da composição voltados para o canto inferior direito. Essa abordagem pode ser observada na capa do jogo The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, na qual a personagem corre em direção diagonal, privilegiando o canto inferior direito, em que se encontram as marcas da empresa criadora e do console do jogo, além de ser o lado de abertura da caixa do jogo. Dessa forma, a construção da ilustração da capa privilegia o canal de comunicação e seus elementos comerciais (função fática).

Podemos observar a personagem em destaque, em primeiro plano, que parece partir do reino (função referencial), em direção a uma nova aventura. A paleta de cores saturada e a presença de elementos fantásticos como a fada, a vestimenta da personagem, seus acessórios e sua arma são signos que visam transmitir a mensagem ao receptor de que se trata de um universo de jogo do gênero ação e aventura (função emotiva).



Figura 15: Capa do jogo The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D.

Plano do conteúdo (Significado)	Plano da expressão (Significante)
Aventura, ação, fantasia, altruísmo.	Vestimenta e acessórios da personagem, presença de elementos fantásticos como orelhas alongadas e fada, o castelo ao fundo.

Signos icônicos (semelhança)	Personagem; acessórios; cavalo; paisagem; reino.
Signos indiciais (sugestão)	A fumaça projetada da narina do cavalo indica que está frio; a expressão corporal, a posição da personagem e do cavalo, a areia e as marcas no chão indicam que o cavalo está galopando rapidamente; a vestimenta, a espada e o escudo indicam que a personagem é um guerreiro.
Signos simbólicos (convenção)	Símbolos do escudo; marcas e palavras.

Embora um exemplo evidente do uso da função metalinguística seja a capa do jogo com outras capas, como o exemplo da capa do jogo God of War: Collection, esse tópico tem a intenção de expandir estas possibilidades, ampliando as conexões possíveis entre signo e objeto, e as relações de intertextualidade.

A capa do jogo em tons escuros, com inscrições e a presença de fogo e fumaça, transmitem a ideia de que se trata de um jogo de ação (função emotiva). A personagem principal presente nas duas capas está com a mesma vestimenta, armas, acessórios, e pintura corporal, indicando que este é um guerreiro. Sua posição e expressão corporal, voltada para a cidade com características da Grécia Antiga (função referencial) indicam que a personagem está preparada para o combate e a vingança, com suas armas em mãos.



Figura 16: Capa do jogo God of War: Collection.

Plano do conteúdo (Significado)	Plano da expressão (Significante)
Ação, aventura, ameaça, retorno, confronto, vingança, dois jogos, Grécia Antiga.	Cores escuras, personagem, armas e vestimenta, expressão corporal da personagem, personagem voltada para a cidade, ferimentos, sangue, duas capas, cenário e construções arquitetônicas.

Signos icônicos (semelhança)	Personagem; cidade semelhante à Grécia Antiga; acessórios; armas.
Signos indiciais (sugestão)	A expressão corporal e as armas da personagem indicam que é um guerreiro e está preparado para o combate; o sangue na espada indica que esta foi utilizada recentemente; os ferimentos da personagem indicam que o combate foi difícil.
Signos simbólicos (convenção)	Pintura corporal da personagem; palavras e marcas.

Na capa do jogo Epic Mickey é possível notar a construção da ilustração da capa pela ação da personagem, tal como no jogo, por meio da interação com objetos, do pincel e tinta (função emotiva). Na própria imagem gerada pela personagem, é possível ainda ver outra imagem, que apresenta o contexto e o universo do jogo (função referencial). Desse modo, temos a personagem como criadora da própria imagem da capa, que apresenta ainda dentro de si outra imagem, que apresenta o jogo (função metalinguística), fazendo o usuário olhar a imagem através de um recorte.

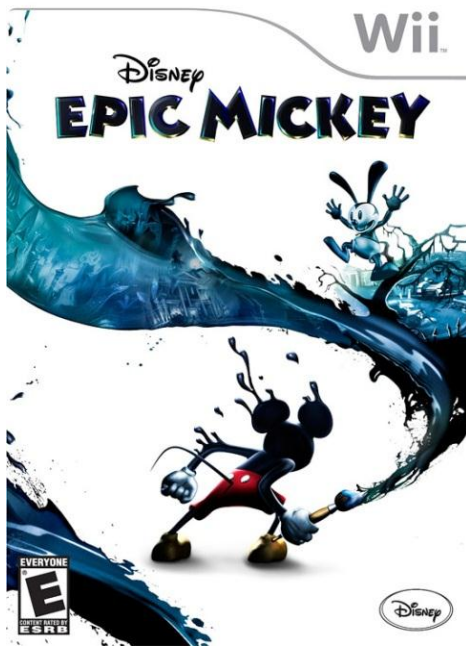


Figura 17: Capa do jogo Epic Mickey.

Plano do conteúdo (Significado)	Plano da expressão (Significante)
Aventura, ação, pintura, transformação, coragem.	Expressão corporal da personagem, pincel, tinta, cenário fantástico mostrado na tinta.

Signos icônicos (semelhança)	Personagem; pincel; cenário fantástico.
Signos indiciais (sugestão)	Imagem gotejante indica tinta fresca; expressão corporal da personagem indica coragem e resistência; a forma como tinta é expelida do pincel e a imagem formada ainda em tinta líquida indica que esta é mágica.
Signos simbólicos (convenção)	Marcas e palavras.

A capa do jogo Super Mario Bros. Wii apresenta a ilustração em relação de intertextualidade com jogos anteriores da franquia para outros consoles da mesma empresa, ao apresentar personagens e cenários reconhecíveis (função referencial). A capa aparenta ser uma cena do jogo, como se fosse suporte lúdico e canal direto de output do jogo, como uma tela (função metalinguística). A expressão corporal e facial das personagens indica que eles estão se divertindo, e a representação lateral de cenário em primeiro plano e personagens sugere que se trata de um jogo de plataforma (função emotiva).



Figura 18: Capa do jogo Super Mario Bros. Wii.

Plano do conteúdo (Significado)	Plano da expressão (Significante)
Aventura, jogo de plataforma, diversão.	Expressão corporal e facial das personagens, representação lateral de cenário e personagens.

Signos icônicos (semelhança)	Personagens; cenário.
Signos indiciais (sugestão)	As expressões corporal e facial indicam que as personagens estão se divertindo; a representação lateral indica que se trata de um jogo de plataforma.
Signos simbólicos (convenção)	O bloco amarelo com ponto de interrogação simboliza um item; palavras e marcas.

3.2 Análise da Enunciação e do Discurso

3.2.1 Percurso Gerativo do Sentido

Para a explanação do percurso gerativo, vamos recorrer ao pôster promocional do jogo Castlevania: Symphony of the Night. Essa ilustração foi produzida pela artista japonesa Ayami Kojima e utilizada como capa de edições especiais e da trilha sonora do jogo. A escolha desta ilustração se deu em função da vasta produção da artista para a franquia, sendo ela mesma também a responsável pelo Design de Personagens. Dessa forma, suas

ilustrações transmitem mensagens visuais por meio de um processo criativo vinculado a um profundo conhecimento do jogo.

A história de Castlevania: Symphony of The Night mostra a jornada da personagem Alucard. Este é o filho do Drácula com uma humana, que foi morta, sob a acusação de bruxaria. O jogo se passa no castelo do Drácula, que ressurgiu para tentar destruir a humanidade. Enquanto explora o castelo, Alucard encontra Maria Renard, cunhada de Richter Belmont, herói de jogos anteriores, que está sendo controlado por forças malignas. Maria está à procura de Richter e ajuda Alucard, oferecendo-lhe itens importantes nesta jornada.



Figura 19: Ilustração de Castlevania Symphony of the Night.

Nível fundamental	<p>HUMANO (bem) ← ----- → VAMPIRO (mal)</p> <p>NÃO VAMPIRO (não mal) ← ----- → NÃO HUMANO (não bem)</p> <p>Diagrama de dualidade com setas cruzadas entre os quadrantes.</p>
Nível narrativo	<p>O castelo do Drácula ressurgiu (destinador). Alucard (destinatário) precisa salvar a humanidade (objeto), a ser dominada por Drácula (oponente). Em sua jornada, Alucard receberá a ajuda de Maria (adjuvante).</p>
Nível discursivo	<p>Alucard retornou à Transilvânia após o ressurgimento do castelo do Drácula, para pôr um fim nos planos de seu pai, que almeja destruir a humanidade. No castelo, ele enfrenta monstros e encontra Maria Renard – que está em busca de seu cunhado Richter –, e auxilia Alucard, oferecendo-lhe itens mágicos. Alucard encontra e confronta Richter, derrotando as forças malignas que o controlam, salvando-o. Alucard, então, parte em busca do Drácula, para derrotá-lo, e assegurar a paz aos humanos.</p>

É possível notar a expressão do nível fundamental por meio da divisão na ilustração entre bem, representado do lado esquerdo da imagem, e mal, do lado direito da imagem.

O nível narrativo se faz presente na ilustração, ao representar os quatro principais elementos, com o protagonista Alucard (destinatário) ao centro. O ressurgimento do castelo é retratado ao fundo (destinador), e Maria Renard (adjuvante) aparece ao fundo, junto a uma coruja branca, em meio ao fundo escuro, simbolizando a esperança e a paz em tempos difíceis. Drácula (oponente) encontra-se atrás de Alucard, representado maior, ao lado do castelo, vestido de preto e vermelho, cores que simbolizam as trevas e o sangue.

O nível discursivo é percebido a partir da identificação dos elementos dos níveis fundamental e narrativo. Abaixo e atrás de Alucard, encontra-se Richter Belmont, identificado como membro do clã por ser portador do chicote sagrado, com expressão facial séria. Toda a composição é rodeada por rosas e espinhos, além da presença de um crânio, que representa a morte, possivelmente da esposa do Drácula, mãe de Alucard.

O herói sustenta em sua mão uma rosa branca, que tem uma parte alterada e transformada em um morcego vermelho. Tal imagem pode representar a característica híbrida de Alucard, como meio-vampiro, e seus conflitos internos, em função de tal condição.

3.2.2 Quadrado semiótico: do verbal ao visual

Para a apresentação de uma construção visual a partir do quadrado semiótico de Greimas, usaremos como exemplo a capa do jogo Dying Light. Este jogo do gênero *survival horror* possui uma jogabilidade variada, em função dos momentos que se passam durante o dia e a noite. O objetivo é sobreviver aos zumbis, que durante o dia são lentos e poucos, tornando possível e mais seguro ao jogador se deslocar pela cidade em busca de itens e objetivos. Durante a noite, entretanto, os inimigos são mais numerosos e tornam-se hostis, velozes e seus padrões de movimentação e ataque também se alteram, dificultando a sobrevivência.



Figura 20: Capa do jogo Dying Light.

Na capa, é apresentada uma manifestação de dualidade, e é possível perceber a nítida divisão entre noite e dia, separando respectivamente as palavras “*dying*” e “*light*”, termos da língua inglesa que em português significam “morrendo” e “luz”.

Nota-se que do lado do termo “*light*”, os zumbis apresentam-se mais espalhados e em poses que aparentam lentidão e dificuldades

de locomoção. A representação usa cores claras, remetendo ao dia e à vida, e à sobrevivência – a luz da esperança que se pode ver ao fundo. Ao lado do termo “*dying*” os zumbis são muitos, em posições dinâmicas, velozes e agressivos, além de aparecerem em maior número e concentração. É usado um tom monocromático, com grande carga de sombra, desfoque e linhas de movimento que simulam dinamismo e agressividade.

A manifestação visual dessa dualidade pode ser organizada nas seguintes categorias de termos contrários e contraditórios:



Figura 21: Quadrado semiótico da capa do jogo Dying Light. Fonte: elaborado pelos autores.

Após essa explanação de possibilidades de abordagens e análises de capas de jogos com base nos conceitos da Semiótica, passaremos ao item seguinte, que tem a intenção de apresentar uma aplicação desses conceitos na produção de ilustração para capas de jogos digitais.

4 TUTORIAL: PROCESSO SEMIÓTICO PARA CRIAÇÃO DE CAPAS DE JOGOS

A partir daqui será apresentada a parte teórico-prática do tutorial, que visa descrever e auxiliar no processo de Design para a criação de capas para jogos digitais, alicerçada pela Semiótica. Assumiremos como metodologia projetual o modelo abaixo, que considera etapas globais: definição do problema; coleta e análise de dados; desenvolvimento; e validação, com *feedback* entre as etapas.



Figura 22: Etapas do processo projetual. Fonte: elaborado pelos autores.

Na etapa de definição do problema, são estabelecidos os requisitos e o briefing do projeto. Informações como público alvo, conceito do jogo, requisitos e limitações projetuais são pontuadas nessa etapa.

A etapa seguinte envolve coleta e análise de dados. Sugere-se proceder de forma diacrônica e sincrônica em relação aos jogos similares ao proposto e suas respectivas capas. Análises também ocorrem nessa etapa, para averiguar os signos usados para representar os jogos.

A fase de desenvolvimento da capa pode ser iniciada com a seleção de significados e conceitos (plano do conteúdo) e as possíveis manifestações visuais (plano de expressão). Em seguida, dá-se início ao processo de geração de alternativas, que pode compreender etapas verbais e visuais. Ao longo do desenvolvimento, deve-se buscar organizar as ideias e desenvolver as estruturas do percurso gerativo e de significação. Pode-se fazer uso de estudos com base no signo em Saussure e Barthes, em Peirce, das funções da linguagem indicadas por Jakobson, do percurso gerativo de Greimas, e de outras abordagens teóricas que acrescentem ao processo criativo, em prol do processo de concepção de uma ilustração de capa de jogo.

A validação deve ocorrer por meio de testes, considerando o atual aspecto híbrido das capas e suas possíveis aplicações impressas e digitais. É importante submeter a capa ou as propostas ao olhar de pessoas do público alvo, ou utilizar outras técnicas para avaliação do projeto, como por exemplo, a criação de personas. Se necessário, podem ser feitas análises visuais após a conclusão do objeto, com o intuito de averiguar se o planejamento inicial e o resultado final apresentam resultados semelhantes, em relação ao processo de interpretação dos signos da mensagem.

Para o tutorial, usaremos como exemplo o processo semiótico de construção da capa do jogo Colorfulland¹, um jogo de aventura, plataforma 2D, *sidescrolling*, para o público infantil, que se passa em um mundo fantástico, colorido e pacato, até o aparecimento do vilão (Dr. Nanquim), que tira as cores do mundo e transforma os habitantes em monstros. A heroína (Magenta) precisa devolver as cores ao mundo, com sua pistola, para derrotar o Dr. Nanquim.

O jogador deve vencer os monstros e salvar o morador de cada vilarejo em poder dos inimigos, pois o salvamento desbloqueia cada fase. Cada fase possui vilões e desafios específicos e um morador do vilarejo a ser salvo. As fases iniciam todas com os elementos do cenário em primeiro plano na cor preta.

A tinta disparada pela pistola da personagem Magenta, ao entrar em contato com os elementos pretos da fase, pode torná-los colidíveis, para servirem como plataformas para a heroína. Além de mudar de cor, alguns elementos também podem ter o comportamento modificado, como posição, rotação e até mesmo padrão de movimentação.



Figura 23: Cenas do jogo Colorfulland. Fonte: elaborado pelos autores.

¹ Colorfulland é um jogo em desenvolvimento, criado por Bárbara Fonseca e Joelma Passos, no curso de Design da Universidade Federal do Espírito Santo, sob orientação da Profa. Priscilla Garone.

4.1 Definição do problema

Proposta: Desenvolver uma capa de jogo.

Público alvo: infantil, da faixa etária entre 8 e 11 anos, que aprecia jogos de aventura, plataforma 2D, e gosta de exploração de fases, ação e interação com elementos do cenário.

Conceito do jogo: jogo de plataforma 2D, *sidescrolling*, com interações e alterações de comportamento e estado de objetos a partir da colisão da tinta da pistola da personagem principal. Ilustrações de personagens e cenários em estilo cartum. Com exceção da personagem jogável, todos os elementos em primeiro plano do cenário são inicialmente pretos. A personagem tem cores vibrantes, e os demais elementos também assim permanecem após serem atingidos pela tinta.

Requisitos projetuais: Comunicar a proposta do jogo por meio de uma sinopse visual; fazer referência a outras mídias e jogos por meio da intertextualidade; desenvolver uma construção narrativa de forma visual; deixar espaço para logotipo, a marca da produtora e a classificação. O jogo apresentará versões em mídia física e digital, e a capa produzida será aplicada em meio impresso e digital.

4.2 Coleta e análise de dados

Jogos que serviram de referência direta para a criação do estilo de jogo e conceito visual foram Xilo e ScaryGirl. Durante o desenvolvimento, tomou-se conhecimento de outra importante referência: o jogo Limbo.

Para o desenvolvimento da proposta de capa, a equipe de ilustradores se reuniu para estudar o jogo e a proposta projetual. Foi feita uma pesquisa de similares, de forma sincrônica, buscando jogos contemporâneos, e de forma diacrônica, em busca de jogos ao longo dos anos, com conceitos, aspectos de jogabilidade, ou referências visuais similares à proposta de Colorfulland.

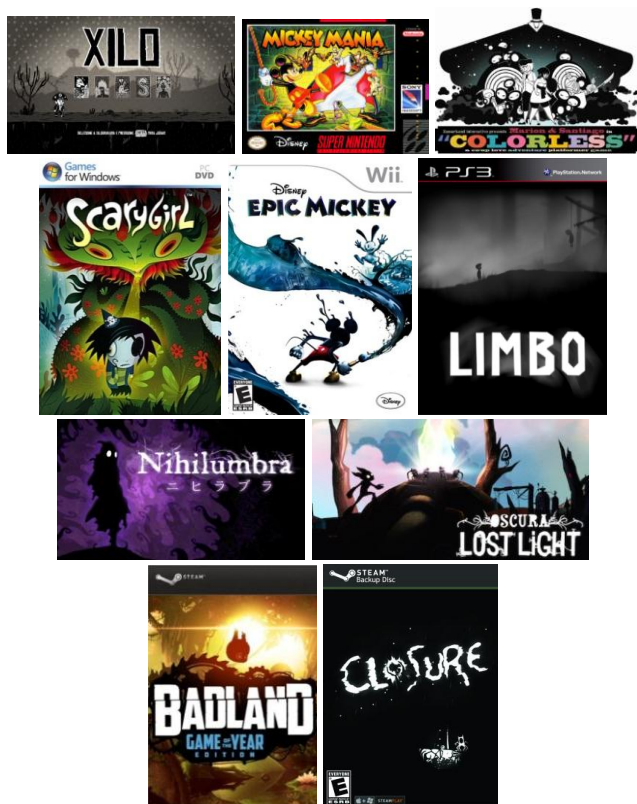


Figura 24: Referências visuais e jogos com elementos similares ao Colorfulland.

4.3 Desenvolvimento

A etapa de desenvolvimento compreendeu duas fases de organização e geração de alternativas, sendo uma verbal e outra visual.

4.3.1 Geração de alternativas: processo verbal

Na etapa verbal, o objetivo é organizar as ideias e os conceitos. Foi utilizada a mesma estrutura do item anterior de análise, com um quadro para as unidades de manifestação do plano de conteúdo de do plano de expressão, segundo Barthes e Saussure; um quadro para os signos da segunda tricotomia de Peirce; e as funções da linguagem de Jakobson; e um quadro para a estrutura do percurso gerativo, segundo Greimas.

Plano do conteúdo (Significado)	Plano da expressão (Significante)
Escureidão, solidão, perigo, ameaça, maldade, coragem, independência, colorir, plataforma 2D.	Cenário e inimigos da cor preta, uma personagem colorida, expressão corporal e facial dos inimigos, pistola de tinta, cenário bidimensional e plataformas.

Função emotiva (emissor)	Ilustração demonstrando que a personagem é corajosa, capaz de devolver as cores ao mundo, por meio da representação de expressão corporal e facial, ângulo e enquadramento, e acessórios.
Função referencial (contexto)	Ilustração que privilegia a visão do cenário de Colorfulland sem cor, com inimigos.
Função conativa (receptor)	Ilustração com visão em primeira pessoa, com uma pistola de tinta na mão da personagem, que a dispara em direção ao cenário preto; ilustração da personagem com olhar direcionado ao usuário, com a mão estendendo-lhe outra pistola, convidando-lhe a se juntar a ela.
Função fática (canal)	Ilustração com elementos com cor e sem cor; composição voltada para a diagonal direita; composição que favoreça a permanência do olhar navegando pela imagem.
Função metalinguística (código)	Ilustração da capa sendo colorida pela personagem; ilustração simulando uma cena do jogo; ilustração da personagem em primeiro plano, todo preto, segurando um quadro que mostra o mesmo mundo, colorido.
Função poética (mensagem)	Ilustração de um mapa ou planeta sendo tomado por tinta preta; ilustração toda preta, com apenas a mão da personagem com a pistola de tinta, que respinga e faz com que aquela pequena área fique colorida; ilustração de uma árvore, na qual uma metade é colorida e viva, e a outra é sem cor e morta.

Signos icônicos (semelhança)	Personagens; pistola; tinta; cenário.
Signos indiciais (sugestão)	A expressão corporal e facial pode indicar como as personagens estão se sentindo, e comunicar a intenção dos inimigos; os elementos representados lateralmente podem indicar que se trata de um jogo 2D; a pistola de tinta pode indicar que a personagem deve colorir, por meio do disparo.
Signos simbólicos (convenção)	Cor preta como símbolo de luto, isolamento, solidão, e ausência de cor.

Nível fundamental	<p>Bem (colorido) versus Mal (sem cor).</p>
Nível narrativo	<p>Magenta (destinatário) precisa salvar o mundo Colorfulland (objeto), dominado pelo Dr. Nanquim (oponente), que tirou as cores do mundo, tornando-o hostil (destinador).</p>
Nível discursivo	<p>Colorfulland é um mundo fantástico, colorido e pacato, até o aparecimento do Dr. Nanquim, que tirou as cores do mundo e transformou os habitantes em monstros. A heroína Magenta, com sua pistola de tinta, parte em sua aventura para devolver as cores ao mundo, salvar seus habitantes, derrotar o vilão, e restabelecer a paz.</p>

4.3.2 Geração de alternativas: processo visual

A etapa visual de geração de alternativas ocorreu de forma analítica e crítica em relação ao conceito do jogo e as definições da etapa verbal. Foi considerada a linguagem gráfica do jogo e os estudos visuais da etapa de coleta e análise de dados contribuíram para o processo de geração visual, que buscou principalmente exercitar um pensamento crítico projetual, baseado nas definições dos signos e demais elementos da etapa verbal.

A partir dos esboços, foram discutidos os elementos e feitas análises dos signos presentes. Ao longo do processo, foram ressaltadas dificuldades em abordar diversos elementos significantes. É possível notar que algumas propostas elaboradas na etapa verbal foram abandonadas, como por exemplo, a alternativa “ilustração com visão em primeira pessoa, com uma pistola de tinta na mão da personagem, que a dispara em direção ao cenário preto”, pois poderia dar a impressão de outro estilo de jogo, como por exemplo, *first-person shooter*.

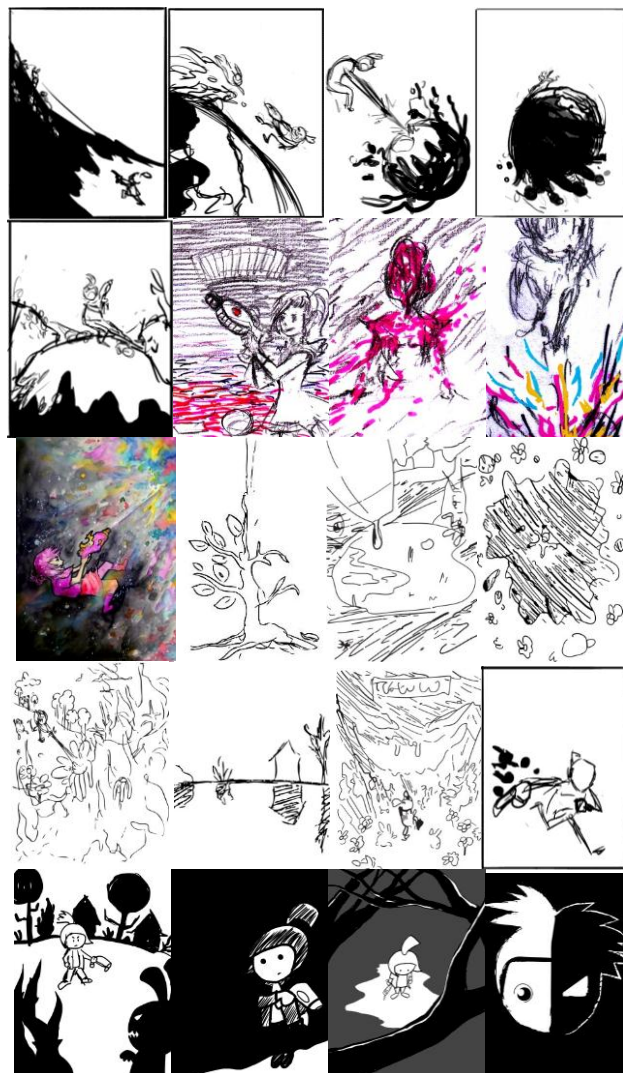


Figura 25: Esboços e estudos de composição e elementos. Fonte: elaborado pelos autores.

Em contrapartida, o processo visual trouxe novas ideias, não antes exploradas ou pensadas. Ressalta-se, entretanto, que os processos verbal e visual se complementam ao longo do desenvolvimento, retroalimentando o pensamento crítico e a produção criativa.

Os esboços feitos demonstram que elementos amplamente explorados e representados foram a cor preta, a tinta, e a personagem com a pistola. É nítido o contraste entre elementos bons e maus, com e sem cor, e outras privilegiam a personagem, sua expressão e emoções.

Algumas propostas salientaram a personagem, sua expressão e o ato de disparar a pinta. Entretanto, pensando no consumidor em potencial que desconhece a proposta do jogo, percebe-se que o contexto está ausente, dificultando a compreensão do tipo de experiência se terá ao jogar.

Outra questão discutida foi o fato de representar ou não a transformação dos elementos e inimigos após o contato com a tinta. Embora tal fato se trate de um diferencial do jogo, buscou-se deixar o jogador descobrir sozinho, por meio do jogo. Desse modo, decidiu-se não mostrar o disparo da tinta da pistola.

A alternativa adotada expressa um momento de tensão, por meio da linguagem corporal e facial da personagem e dos inimigos, e o contexto é destacado pelos elementos do cenário. A ilustração foi desenvolvida pelo designer e ilustrador Rayan Fabbri Casagrande, no *software* de edição de imagens Adobe Photoshop, seguindo a paleta de cores da primeira fase do jogo. O estilo da ilustração adotado é caricato, e segue o padrão de forma determinado pelo estilo cartum das ilustrações do jogo. O estilo caricato foi adotado por ser ideal para exagerar na expressão facial e transmitir emoções, além de permitir a construção de uma imagem com mais detalhes.

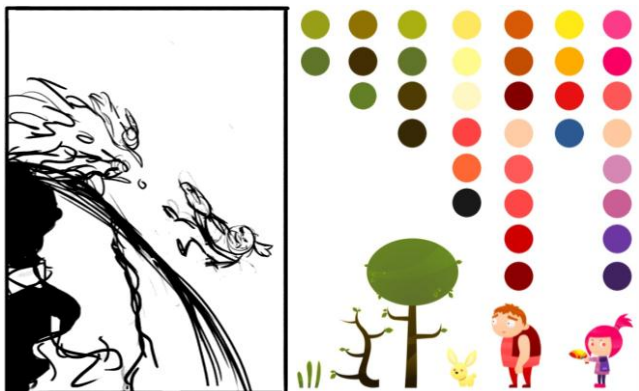


Figura 26: Alternativa adotada e paleta de cores para referência.
Fonte: elaborado pelos autores.



Figura 27: Imagem final da capa, feita pelo ilustrador Rayan Fabbri Casagrande.

4.4 Validação

A proposta verbal da função emotiva sugeriu uma ilustração demonstrando que a personagem é corajosa, capaz de devolver as cores ao mundo, por meio da representação de expressão corporal e facial, ângulo e enquadramento, e acessórios. A ilustração final demonstra, por meio da representação da expressão corporal e facial, e pela pistola, que a personagem é corajosa, apesar de sentir algum medo. Essa característica a torna mais humana e pode ser um ponto positivo para o jogador se identificar com ela.

O planejamento verbal da função referencial sugeriu uma ilustração que privilegia a visão do cenário de Colorfulland sem cor, com inimigos. A ilustração final não mostra Colorfulland como no jogo, e apresenta o cenário com maior profundidade de campo para transmitir a ideia de imensidão, e opta por representar inimigos surgindo, junto a uma grande mancha preta que se propaga pela superfície do mundo.

A sugestão de ilustração seguindo a função conativa era de usar a visão em primeira pessoa, com uma pistola de tinta na mão da personagem, que a dispara em direção ao cenário preto; ou a representação da personagem com olhar direcionado ao usuário, com a mão estendendo-lhe outra pistola, convidando-lhe a se juntar a ela. A ilustração final abandona ambas as ideias, e a expressão corporal e facial da personagem, assim como o perigo iminente comunicam que ela precisa de ajuda nessa tarefa.

A concepção verbal da função fática propôs uma ilustração com elementos com e sem cor; ou uma composição voltada para a diagonal direita; ou ainda, uma composição que favoreça a permanência do olhar navegando pela imagem. A ilustração final adota as três propostas, distribuindo os elementos com e sem cor nos dois lados da imagem, além do movimento em direção ao canto inferior direito.

A proposição verbal da função metalinguística era a de uma ilustração da capa sendo colorida pela personagem; ilustração simulando uma cena do jogo; ou uma ilustração da personagem em primeiro plano, todo preto, segurando um pequeno quadro que mostra o mesmo mundo, colorido. Ambas as ideias foram abandonadas, pois se preferiu deixar o jogador descobrir a tinta e seus efeitos por meio da experiência do jogo.

Por fim, a ideia verbal da função poética supunha uma ilustração de um mapa ou planeta sendo tomado por tinta preta; ou uma ilustração toda preta, com apenas a mão da personagem com a pistola de tinta, que respinga e faz com que aquela pequena área fique colorida; ou ainda, uma ilustração de uma árvore, na qual uma metade é colorida e viva, e a outra é sem cor e morta. A ilustração final resgata parte de uma das ideias, de representar uma superfície similar a um planeta sendo tomado por tinta preta, para comunicar o quão grave é a situação, de modo visual.

Em relação ao plano de conteúdo, a proposta indicava os termos “escuridão”, “solidão”, “perigo”, “ameaça”, “maldade”, “coragem”, “independência”, “colorir”, “plataforma 2D”. A ilustração final privilegia os termos “solidão”, “perigo”, “ameaça”, e “coragem”. Os termos “escuridão”, “maldade” e “independência” estão presentes, porém, em menor destaque. Já os termos “colorir” e “plataforma 2D” não foram abordados de maneira direta, e podem ser subentendidos pela presença da pistola e da tinta, e da representação lateral de algumas figuras.

A proposta do plano de expressão indicava os seguintes termos: cenário e inimigos da cor preta, uma personagem colorida, expressão corporal e facial dos inimigos, pistola de tinta, cenário bidimensional e plataformas. A ilustração salienta a imensidão do cenário, os inimigos da cor preta e a personagem colorida, e suas respectivas expressões corporais e faciais.

Os signos icônicos previstos (personagens, pistola, tinta e cenário) se mantiveram conforme a proposta, com a exceção da tinta colorida, que não foi mostrada. Dos signos indiciais antevistos, foi adotada a representação da expressão corporal e facial para indicar como as personagens estão se sentindo, e comunicar a intenção dos inimigos; e a representação de alguns elementos lateralizados pode indicar que se trata de um jogo 2D. A pistola de tinta representada indica o futuro disparo, embora isso não sugira que a personagem irá colorir, por meio desse.

Em relação aos signos simbólicos, a cor preta foi pensada para funcionar como símbolo de luto, isolamento, solidão e ausência de cor. Na ilustração final, como a cor preta foi aplicada apenas nos inimigos e na massa de tinta que os acompanha, a cor preta atua apenas como símbolo de ausência de cor.

A estrutura do percurso gerativo, em nível fundamental, continuou com o previsto no quadrado semiótico, de apresentar a dualidade entre bem e mal, colorido e sem cor. Em nível narrativo, a personagem apresenta-se como destinatário e precisa salvar Colorfulland, que é o objeto de valor, conforme previsto. O Dr. Nanquim, previsto como oponente, não foi representado de forma personificada, e sim enquanto tinta preta. Os inimigos e a grande mancha preta que se espalha pelo mundo atuam como destinadores, também conforme o planejado. Já o nível discursivo foi limitado, pela opção de não mostrar o disparo de tinta da pistola. Entretanto, a discursivização na ilustração final ainda indica que se trata de um mundo fantástico, colorido e pacato até o aparecimento do Dr. Nanquim, e a heroína Magenta, deve detê-lo, com sua pistola, para restabelecer a paz.

Encerra-se, atestando que o processo projetual com base nos fundamentos da Semiótica contribuiu para um alinhamento entre pensamento crítico e analítico constante ao longo das etapas de desenvolvimento. A capa do jogo finalizada é carregada de significação em seus aspectos visuais, em virtude da diversidade das abordagens utilizadas, com a intenção de gerar uma mensagem visual.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os conteúdos abordados neste tutorial, visando à utilização de teorias semióticas de maneira analítica, crítica, dos fenômenos visuais, configuram-se como uma importante ferramenta para o desenvolvimento no processo de Design. O estudo descreve o processo do pensamento crítico projetual baseado e desencadeado por um entendimento semiótico dos processos de cognição, e visa ampliar o uso além da análise descritiva linear realizada após o desenvolvimento de alguma peça de Design.

A Semiótica tem uma contribuição importante para os jogos digitais e para muitas outras áreas que envolvem apresentação e representação, quando aplicada diretamente ao processo de criação, como um conjunto que permite entender e criticar os processos cognitivos envolvidos na criação, ao longo da atividade projetual. A principal contribuição do tutorial manifesta-se na forma de aplicação de princípios teóricos nos processos de criação e desenvolvimento, além das diversas análises de capas apresentadas em relação aos fundamentos da Semiótica aplicada com exemplos da área de Design, com foco na produção de ilustração para capas de jogos digitais.

É possível, e desejável, ampliar a aplicação dos princípios semióticos aqui apresentados em diversas mídias, formatos e aplicações, como banners, cabeçalhos, pôsteres promocionais, e outras peças de divulgação de um jogo digital. Espera-se que os resultados aqui apresentados contribuam para que ilustradores, designers e outros profissionais possam compreender a importância da Semiótica nos processos de criação, visando à construção de mensagens visuais carregadas de significação.

REFERÊNCIAS

- [1] B. Brait. Bakhtin, Dialogismo e construção do sentido. Campinas, SP: UNICAMP, 1997.
- [2] R. Jakobson. Linguística e comunicação. São Paulo: Cultrix, 2008.
- [3] U. Volli. Manual de semiótica. 3. ed. São Paulo, SP: Loyola, 2015.
- [4] C. S. Peirce. Semiótica. 2. ed. - São Paulo: Perspectiva, 2000.
- [5] F. de Saussure. Curso de linguística geral. São Paulo: Cultrix, 2004.
- [6] R. Barthes. Elementos de semiologia. 17ª ed. São Paulo: Cultrix, 2008.
- [7] L. Santaella. O que é Semiótica. São Paulo: Brasiliense, 2002.
- [8] L. Santaella. Semiótica Aplicada. São Paulo: Pioneira Thomson, 2005.
- [9] Algirdas Julien Greimas and Joseph Courtes. Dicionário de semiótica. São Paulo: Contexto, 2012.
- [10] S. R. Oliveira. Imagem também se lê. São Paulo, SP: Rosari, 2006.
- [11] D. Pignatari. Informação, linguagem, comunicação. São Paulo: Ateliê, 2003.