

7 Identificando uma gramática visual

“É evidente que no princípio foi a interjeição, insopitável pelo espanto diante do fogo, do raio. Depois foi o substantivo para designar a pedra e a chuva. E logo o adjetivo, que fazia tanta falta para ofensas. Mas eles continuam insistindo que no princípio era o verbo.”
(Millôr Fernandes)

Podemos dizer que uma linguagem emerge quando passa a ser referência para outras linguagens anteriores. Assim, o estabelecimento de uma nova linguagem visual remete a como as outras se debruçam sobre ela. Em relação aos jogos eletrônicos, o que antes seria experimento, hoje já é constante e corriqueiro. Formas célebres de comunicação em massa como TV e cinema já não são os mesmos depois do surgimento do discurso plural e interativo dos jogos eletrônicos. Mesmo a abertura de uma novela nacional como *Despedida de Solteiro*, produção da Rede Globo, de 1992, contava com um herói a atravessar obstáculos diversos, galgando plataformas notoriamente importadas do jogo *Prince of Persia*, em direção a sua amada cativa. Metáfora, pois não me recordo de ver em nenhum capítulo a presença faiscante de um jogo eletrônico sequer. Enfim, a utilização dos jogos eletrônicos, não só como temática, mas também como pressuposto lingüístico, é notória. Poderíamos apontar diversos outros exemplos em que os jogos eletrônicos são apropriados por sua representação estético-funcional. Mas, além dessa estética, da relação entre componentes visuais coloridos, encontraremos uma base sólida convincente, capaz de ser reconhecida com uma forma estruturada de mediação.

Não obstante, a caracterização de um sistema formal sintático de comunicação esbarra em questões prioritárias cobertas pela definição conceitual de “linguagem”. Para escaparmos de algumas críticas mordazes nesse sentido, as mesmas que são geralmente atribuídas na relação de incompatibilidade e divergência de apreensão e cognição simultânea entre o que é fabular e o que é icônico, faremos jus a mecanismos um pouco mais flexíveis e definições outras que não as mais usuais e cristalizadas. Reconheceremos sim, que há uma linguagem visual dialógica nos jogos eletrônicos e iremos além, faremos o ensaio de uma primeira gramática que poderá ser usada para benefício de análises formais, modais, estéticas e lúdicas. Trataremos aqui de linguagem como um sistema metamórfico e configurativo e veremos que nossas definições guardam estreitas ligações com os fundamentos da comunicação simbólica.

7.1.

Alfabetização visual: uma abordagem iterativa

Em seu livro *Sintaxe da Linguagem Visual*, Donis Dondis (2003) ambiciona um ideal de “literacia visual” independente de contexto. Boa parte das críticas que são apontadas à autora, residem no fato de sua consideração universalizante para diversas representações visuais que estariam impregnadas de sentido pronto a ser decodificado segundo estabelecimentos da Teoria da Gestalt.

A Teoria da Gestalt afirma que não se pode ter conhecimento do todo através das partes, e sim das partes através do todo. Afirma, a seu modo, que os conjuntos possuem leis próprias e estas regem seus elementos (e não o contrário, como observado no atomismo de partes isoladas e funcionais). Para a Gestalt, iniciada como corrente filosófica no início do século XX, com as idéias de psicólogos alemães e austríacos, como Christian Von Ehrenfels, Felix Krüger, Wolfgang Köhler e Kurt Koffka, somente através da percepção da totalidade é que o cérebro pode de fato perceber, decodificar e assimilar uma imagem ou mesmo um conceito.

Sob o domínio da Gestalt, para se fazer uma análise sintática de uma imagem, é preciso, necessariamente, identificar os principais elementos da composição. Em seguida, é preciso considerar a imagem não sob um viés semiótico, que realiza a análise da ligação e significação entre suas partes básicas e constituintes, como também do ponto de vista da percepção do olho e da mente humana, direcionados por padrões de interpretação fisiológicos e, portanto, inatos.

Eis o cerne da questão: se por um lado a Gestalt apresenta-se como uma série de leis irrefutáveis sob e para determinada cultura, por outro pode se desmoronar de seus padrões determinísticos que servem como pilares de uma linguagem visual auto-referencial. Com o aumento de novas e inauditas situações para verificação de suas imposições, verificou-se que, em algumas situações, o determinismo fisiológico dava lugar a incapacidade de entendimento. Por mais que se considerasse o humano como mecanismo de funcionamentos visuais infalíveis, seus diversos contextos determinariam ou não o sucesso das experiências.

Sabe-se que a percepção da imagem gráfica é uma construção apreendida e não apenas fruto de uma série de regras fisiológicas costumeiramente apregoadas como absolutas. Se por um lado definimos que toda forma de expressão humana passível de codificação e decodificação para transmissão de uma mensagem constitui-se em uma linguagem, percebemos que a idéia de uma aprendizagem de imagens não é algo estranho de ser concebido, mediante um câmbio de significações comuns. Estando o mundo descortinado para uma leitura, podemos apreendê-lo através da decomposição de seus elementos

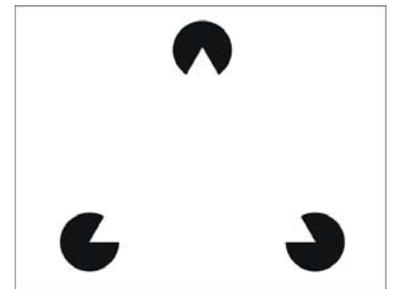


Figura 71 - Com os três *Pac-men* é possível intuir o triângulo que entre eles subjaz? A Teoria da Gestalt se baseia em fenômenos psicológicos para explicar a formação da imagem na mente humana em seu reconhecimento imediato. A forma simples é, portanto, predileta e percebida em primeiro lugar.

constituintes representados de modo semelhante ao que fazemos no entendimento da leitura fabular. Os algarismos alfabéticos, portanto, corresponderiam a menor unidade de sentido de cada palavra, que unidas formariam frases e que, espalhadas ao prumo de linhas, nos permitiriam descrever o mundo ou se emocionar com as abstrações do espírito. Uma imagem é capaz de ter a mesma eloquência que um discurso ou livro. Tudo dependeria da ordem e da intensidade em que seriam organizados, ou seja, de sua configuração. E se uma imagem não é capaz de transmitir uma determinada mensagem com cem por cento de intencionalidade, perguntamos se haveria outra cuja interpretação independesse de experiência anterior, que fosse automática ao nível da máquina. Se há um espectro de possibilidades na interpretação da imagem que a desapropria de mensagem, há semelhante problema na interpretação de um texto sem os devidos referenciais.

Uma alfabetização visual, conforme aponta Dondis, não apenas é possível, como atualmente espalha-se por setores gráficos interativos, além dos costumeiros gráficos contemplativos. A atual condição imagética do mundo reflete nosso grau de domínio inconsciente da expressividade da linguagem. A interação e a iteração durante a leitura, permite uma atualização constante de sentido, uma conquista sobre a rigidez de mídias anteriores. Tudo que precisamos é compreender que, queiramos ou não, deve haver uma ordem de participação, uma espécie de contrato de licitação do que, como representação, é passível de ser alterado no nível da forma e no nível da sua significação e do que apenas agrega conjunção. Buscamos com essa nova alfabetização visual, *per se* iterativa, aquilo que reside entre os componentes, ou seja, suas conexões.

Para alguns pensadores, o termo linguagem visual não passa de uma metáfora, pois seria inconciliável a analogia entre *linguagem* e *visão*. Assim, as teorias da linguagem visual e as práticas educacionais e profissionais resultantes, levariam ao claustro os estudos dos significados da expressão visual, isolando-os do entendimento e integração com outras formas de comunicação e de interpretação. Nada mais obtuso, visto que atualmente vivemos em um mundo inflacionado por imagens e destituído de formas perenes. O reconhecimento de linguagens visuais distintas antecipa não apenas o nível de superficialidade e profundidade das relações midiáticas, como também admite que cada linguagem visual, como somatório de representações, é característica de determinado grupo de referência.

Os jogos eletrônicos, por sua vez, antes de serem participados, precisam ser reconhecidos com tal. Como visto até aqui, a busca por uma fidedignidade representativa é um dos aspectos mais celebrados pelo mercado, embora do ponto de vista da interação e construção de uma linguagem visual característica e própria, menos importante. Os jogos da coletânea *Wii Sports* que acompanham o Wii, mais novo console

da Nintendo, não são excepcionalmente realistas em sua representação visual, mas aprofundam a relação entre causa e efeito promovida pelo novo periférico de entrada, que dispensa fios e contempla sua posição no espaço diante da tela como fonte de informação para o sistema do jogo. Jogos eletrônicos não precisariam, portanto, assemelhar-se a outras mídias analógicas para cumprir o seu papel de diversão. Eles já estão dotados de identidade forte o suficiente para serem reconhecidos como tal, simplesmente pelo seu diferencial interativo.

Como salienta Steven Poole, analisar jogos eletrônicos de modo contemplativo como costumamos fazer com as artes pictóricas, interpretativas, fotográficas e cinematográficas, esgota a profundidade da mídia, que é interativa por definição (POOLE, 2001). Antes e após esse momento, quando não há interação efetiva, o jogo é domínio de outras formas de análise que podem passar sob o esgar tecnológico de sua construção ou mesmo ter seu conteúdo esmiuçado pela semiótica.

Um jogo eletrônico só se estabelece como linguagem característica e plena quando participado pelo jogador e esse, a partir de experiências anteriores, consegue fechar os circuitos indispensáveis para que o jogo em questão o divirta. Além disso, o jogo eletrônico assume-se como linguagem justamente nos alicerces providenciados por todas as soluções visuais submetidas ao crivo da irreversibilidade prática. Se cada jogo eletrônico transmite-se como mensagem ao jogador em função de uma comparação analítica com jogos eletrônicos anteriores, ou melhor, com um conceito de jogo eletrônico que é constantemente re-configurado no esquema mental de quem dele participa, logo podemos concluir que a linguagem visual dos jogos eletrônicos é fruto de um dinamismo cultural em reconhecimento de signos visuais funcionais.

Trata-se, portanto, de uma leitura a partir do reconhecimento e não de um instante imaculado pela sacralidade de uma relação inaudita. Como outras formas de comunicação podem admitir um conjunto de regras de aceitação para novas realidades aparentes, jogos eletrônicos ampliam o mesmo conjunto de regras de participação para algo maior no qual o jogador é, sobretudo, atuante. E isso não é inato, mas apreendido, sobretudo, visualmente.

Nos estudos de Donis Dondis (2003), observamos que as composições visuais são erigidas sobre elementos básicos que re-configurados podem alterar o sentido particular da obra. Trata-se, portanto, do papel do comunicador visual como um configurador de formas básicas no intuito de atribuir-lhes significados diversos que vão de encontro às necessidades comunicacionais da mensagem. Os elementos básicos prioritários da comunicação visual são determinados por ponto, linha e plano, em ordem crescente de complexidade.

Embora ponto, linha e plano sejam abstrações axiomáticas gregas e não definitivas, são fundamentais para o



Figura 72 - *Tennis*, embutido no *Wii Sports*, permite que até quatro participantes joguem simultaneamente, imitando e imputando com o controle, os movimentos de suas raquetes. Os gráficos simples dos personagens e do cenário são secundários diante da diversão interfacial promovida.

“desmonte cognitivo” apregoado pela Gestalt. Ainda que não reconhecidos como forma, são constituintes dela e merecem atenção especial.

Na geometria euclidiana, ponto é o que não possui extensão, direção ou sentido, mas que ocupa uma determinada posição no espaço. Nos jogos eletrônicos, o ponto pode ser traduzido também como pixel, cuja dimensão pode ser deduzida da resolução aplicada. Mesmo jogos mais modernos contam com o conceito de ponto como informação, sobretudo posicional. Coordenadas na tela normalmente são apresentadas como cartesianas e variam em $[0,0]$, $[0,1]$, $[1,1]$ e $[1,0]$. Para determinar uma cor como sendo transparente, (ou seja, a ser substituída pela imagem imediatamente abaixo de sua camada de exibição) um determinado ponto referencial na imagem pode ser indicado.

Ainda para Euclides de Alexandria, tendo dois pontos, posso entre eles deduzir uma linha, que seria uma seqüência de pontos rumo ao infinito. Nos jogos eletrônicos, alinhando pixels já é possível determinar um piso ou salientar um horizonte. Jogos de plataforma fazem uso de linhas como extensões sobre as quais não se deve cair sob prejuízo da saúde do personagem ou mesmo de uma de suas vidas. A linha ainda é evocada como sentido e direção a ser percorrida para cumprimento dos objetivos e é necessariamente intuída em situações de pontaria: salvo situações próprias de determinado jogo, todos os disparos seguem uma linha reta rumo ao inimigo.

Com duas linhas nós podemos entre elas determinar um plano, a primeira construção bidimensional, que com suas retas e visto de topo, segue infinitamente tanto na horizontal como na vertical. Nos jogos eletrônicos, é através de planos que os primeiros elementos puderam receber uma formatação dimensional. Mesmo nos primeiros jogos vetoriais, planos que se apresentavam transparentes eram percebidos e sedimentavam a formatividade do elemento. Os planos inicialmente eram usados como anteparo sígnico no qual o jogo era encenado. De uma forma ou de outra, todos os jogos ainda dependem de planos, visto os aparelhos nos quais eles se manifestam são deterministicamente dependentes de uma projeção planar. Seja nos CRT de monitores e televisores, seja no LCD de portáteis e celulares.

A bidimensionalidade é, assim, um dos aspectos mais convenientes dos jogos eletrônicos, pois é capaz de traduzir em simplicidade deslocamentos que, na realidade do que é conceitualmente traduzido, seriam por demais trabalhosos de serem programados e interagidos. O plano se traduz em forma, por excelência das representações eletrônicas, mas não em uma forma estática e singular a ser contemplada. Em suma, o plano se traduz em múltiplas formas a serem interagidas segundo definições particulares à sua construção e funcionalidade na forma geral do jogo eletrônico.

A arte abstrata nos mostra que as qualidades da linha e forma, proporção e cor promovem sentido sem o uso de palavras. Wassily Kandinsky em *Point and Line to Plane* demonstrou como linhas e marcas desenhadas podem ser expressivas sem nenhuma associação com uma imagem representativa (KANDINSKY, 1979). As formas, portanto, podem ser percebidas isentas de figuratividade sob sete aspectos apontados por Dondis: Direção, Tom (luz, observada como espectro para determinação de uma funcionalidade), Cor (também conhecido como croma e atribuído a uma determinada ideologia ou simbolismo), Textura, Escala, Dimensão e Movimento (DONDIS, 2003).

De todos os aspectos apontados por Dondis, apenas Movimento nos parece imediatamente característico de um jogo eletrônico (mesmo que alguns jogos eletrônicos não tenham sido construídos em função de animações ou alteração substancial do que é representado). Entretanto, todos os demais aspectos podem ser observados em presença ou ausência nos jogos, quase sempre distorcidos e sendo a relação entre eles, a mola mestra da interação. Dondis, no entanto, compromete-se com a idéia de Movimento na imagem em função do que é intuído, a partir de detalhes que enfatizam momentos anteriores e posteriores entre si. Uma forma de narratividade que nos quadrinhos é alcançada na disposição das molduras e na relação entre elementos.

Embora, em alguns casos, a linguagem verbal seja imprescindível e deva ser priorizada para comunicação ideada de uma determinada imagem, no jogo eletrônico ela não é estritamente necessária. Tecnicamente, no passado remoto das primeiras experiências, jogos eletrônicos então voltados para a habilidade manual não poderiam admitir textos em sua constituição visual, estando os mesmos afixados (em geral como regras de cumprimento), nos painéis das cabines, cartuchos plásticos e nos manuais que os acompanhavam em caixas. No entanto, convém apontar que muitas dessas informações diziam respeito ao jogo como processo completo de objetivação e restrições e não aos seus componentes visuais: esses últimos eram reconhecidos na tela por fenômenos de observação e direta manipulação. Logo, uma alfabetização iterativa e heurística.

Para o observador, as imagens – digitais inclusive – admitem funções e relações dependentes ampliadas e modificadas durante o processo histórico. Na pseudo-evolução das representações visuais, na ordem de sua abrangência, teríamos Pintura (rupestre), Escultura, Arquitetura, Vestuário, Teatro, Ilustração (e formas de representação pictóricas), Artesanato, Design, Fotografia, Cinema, TV e mais recentemente, a Computação e seus desdobramentos. Dentre a dúzia de maneiras diferentes e interligadas de representação, em todos os 200.000 anos da história da humanidade, foi apenas



Figura 73 - Composição VII, de Wassily Kandinsky, nos mostra um conjunto de linhas, formas e cores dispostas geometricamente no espaço, formando uma composição abstrata de elementos que convidam ver neles uma multitude de significados e intenções. Uma mensagem aberta, polissêmica e plural. É o subtexto um outro texto? (ARRIAZA, 2004)

nos dois últimos séculos que metade delas floresceu e alcançou notoriedade em ordem planetária.

A imagem, para significância de sua função ao longo dos anos, buscou a Representatividade (sendo, portanto, objetiva e descritiva), desenvolveu-se em uma construção Simbólica (portanto subjetiva e prioritariamente interpretável), para finalmente se encontrar Abstrata (ou seja, adjetiva, capaz de alterar o sentido para uma especificidade determinada). Os jogos eletrônicos em sua visualidade, ao longo dos anos, evocaram um avanço semelhante, embora em ordem inversa e concomitante com as possibilidades técnicas até então definidas por processos atrelados a considerações industriais. O abstracionismo de uma raquete de *PONG* desapareceu tão logo os procedimentos técnicos permitiram não apenas a impressão de uma raquete como o comportamento da mesma através de sensores de alta tecnologia, como no Wii. No entanto, se representação e simbolismo são determinantes atuais para o sucesso público de um jogo eletrônico, onde encontraremos sua abstração, sua capacidade de transformação de sentido?

7.2.

Para composições interativas, entrelinhas

A composição dos elementos visuais de um jogo eletrônico não busca prioritariamente uma estética ou seu reconhecimento plástico. Na verdade, ela é um acúmulo de necessidades apontadas pelo sistema de regras que, em um primeiro momento, eram estritamente objetivas e, em um momento mais atual, subjetivas e reinterpretadas a partir de experiências anteriores com a mídia digital e com outros suportes de leitura. Tudo que existe em um processo de jogo eletrônico, satisfaz o jogo em sua função de divertir. E isso é alcançado por uma matriz que equaciona as representações visuais, sonora, interativas, subjetivas e adjetivas. Tão logo os jogos permitiram diferenciar-se pelas soluções gráficas, também passaram a diferenciar-se pela produção de sentido de sua participação. Não há, mesmo como cópia, dois jogos idênticos. Não há dois jogadores idênticos.

Tecituras visuais se entrelaçam para dar ao jogo eletrônico uma estrutura visual não só cognoscível como atraente. Convidativo, o jogo capta os *inputs* do jogador e converte os mesmos em resultados gráficos que realimentam o sistema através de quem o manipula, e este se transforma em um catalisador da máquina, aquele que direciona a produção sígnica referencial para círculos cada vez mais interiores e particulares ao nível da emotividade. Quando os jogos eram desprovidos de uma convenção formal facilmente reconhecida, era necessária a presença de aditivos que colaboravam com a idéia do *game designer*. Isso explica a diferença encontrada entre caixas e embalagens de alguns jogos antigos com o conteúdo dos mesmos em representação na tela. Artistas eram necessários

para endossar a representatividade nos pontos onde ela não tinha força suficiente para o convencimento. Eram eles os principais responsáveis por configurar aos jogos eletrônicos sua singularidade através de uma espécie de “moldura expressiva” evidenciada em cada ilustração adjunta, por vezes alegoria do enredo, por vezes simples grafismos para adorno. De um modo ou de outro, como não era possível aos jogos serem auto-explicativos por sua visualidade, a mesma era atribuída posteriormente. Atualmente, o processo artístico envolvido no processo de jogo eletrônico antecipa a produção do mesmo. Não é mais uma busca complementar, mas sim uma busca generativa, de tudo que é visualmente apresentado e interagido.

Assim sendo, uma composição visual de jogo eletrônico admite conceitualmente componentes que foram, por um processo heurístico, convencionados como sendo fundamentais para os mecanismos relacionais entre jogador e jogo. Dada a grande concentração de produção de sentido no jogo eletrônico girar em torno de sua visualidade, algumas soluções foram alcançadas consoantes com questões técnicas privilegiadas e de acordo com determinado suporte.

Percebemos, pois, a definição ou mesmo limitação da quantidade de componentes gráficos cabíveis para cada situação de jogo em respeito a sua função particular. Até certo ponto, embora diversas tentativas sejam feitas para subverter dispositivos de percepção e controle do jogo, a Teoria da Gestalt colabora com o pensamento de que, embora a variabilidade de componentes visuais pareça infinita, são na verdade variações estéticas sobre um conjunto determinado pela evolução midiática, que ao mesmo tempo é subjugada pela capacidade do indivíduo em poder receber um número ilimitado e simultâneo de estímulos (mas corresponder-lhes de modo limitado e seqüencial), e pela condicional que faz os jogos eletrônicos da atualidade receberem suas partículas como referenciais importados de outras mídias, analógicas e digitais.

Participando do drama de Poole em não poder adequadamente analisar os jogos eletrônicos por serem esses fenômenos dinâmicos que ultrapassam em profundidade simbólica a impressão estática que será submetida a esse documento (POOLE, 2001), ressaltamos que será suficiente para a definição de uma matriz relacional de componentes visuais, cuja discriminação será de suma importância ao entendimento de que uma linguagem não pode ser feita com um número indefinido elementos de codificação.

A matriz relacional será, portanto, analisada de acordo com amostras representativas das últimas três décadas, escolhidas pela notoriedade do aspecto ressaltado, ou seja, ilustrativamente servindo como exemplo de ocorrência.

Começamos, pois, a decompor a visualidade interfacial em observação a dois conjuntos de distribuição em suas condições compartimentais.

7.2.1.

Primeira Distribuição: Interfacial Basilar

A distribuição interfacial basilar corresponde ao arcabouço no qual o jogo eletrônico transcorre como um sistema composto de subsistemas visuais funcionais, a partir de uma programação computacional determinada, e apta a ser utilizada em um dispositivo eletrônico. Sem esse arcabouço, o jogo eletrônico não poderia ser considerado uma especificação de software e estaria dubiamente situado entre objetos como brinquedos e curiosidades eletrônicas ou eletromecânicas. É pela distribuição interfacial basilar que o jogo eletrônico pode ser reconhecido como uma virtualidade interativa. Normalmente é caracterizado por um grupo ou seqüência de telas (também definidos por *frames* ou *screens*) que guardam o momento inicial de participação com a atividade lúdica.

7.2.1.1. Telas de Apresentação

As telas de apresentação traduzem em seu espaço os momentos anteriores ao jogo propriamente dito, servindo como expositor de agentes introdutórios (fabulares e/ou icônicos), do jogo como produto ou das situações narrativas diacrônicas que impelem ao mesmo como sistema carente. Nas telas introdutórias o jogo é reconhecido como uma singularidade produzida, pois é introduzido ao jogador, sobretudo, como marca.



Figura 74 - *Golden Axe*, para o Sega Genesis. Tela introdutória. Abaixo, à direita, publicadora e ano de publicação.

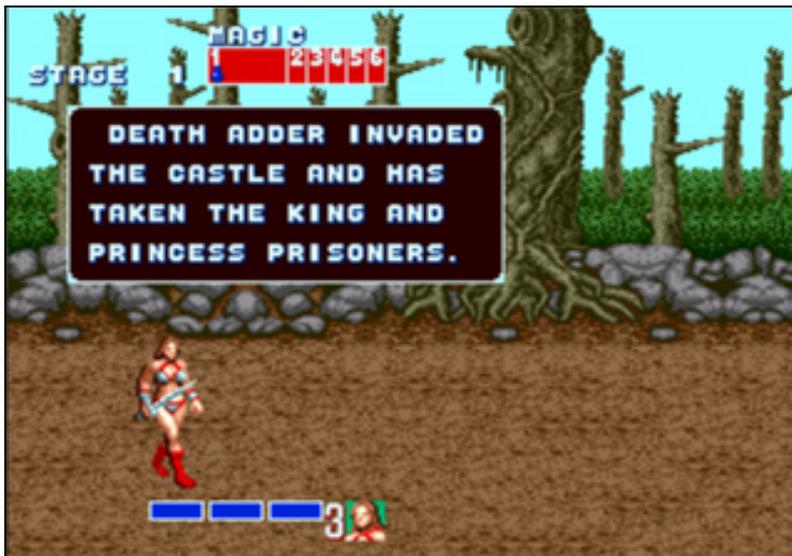


Figura 75 - Em alguns casos, a apresentação invade os momentos iniciais do jogo. Em *Golden Axe*, o chamariz a participação está no solilóquio de uma das personagens.



Figura 76 - Em *Golden Axe II*, também para o Sega Genesis, a apresentação do enredo que parte do jogo anterior antecipa a marca do produto a ser jogado, sobrepondo texto em uma imagem que desliza para cima como se estivesse em uma truca cinematográfica.

7.2.1.2. Telas de Instruções

As telas de instruções servem como espaços de discriminação dos procedimentos possíveis, necessários e esperados do jogador como atuante no processo. Nestas estão indicados de modo objetivo os padrões prioritários para que o jogador se reconheça como protagonista e passe a interagir com o restante dos componentes.

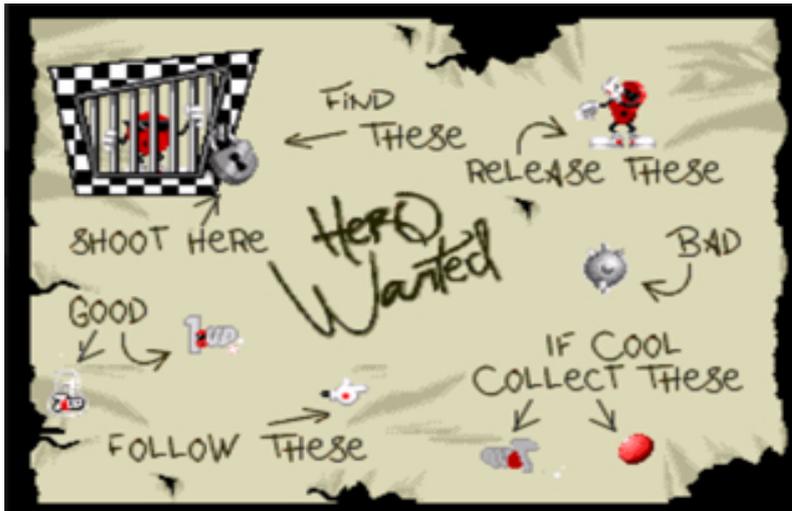


Figura 77 - *Cool Spot* (Virgin Games, 1993), apresentava antes do início de cada fase, um esquema conciso das regras.

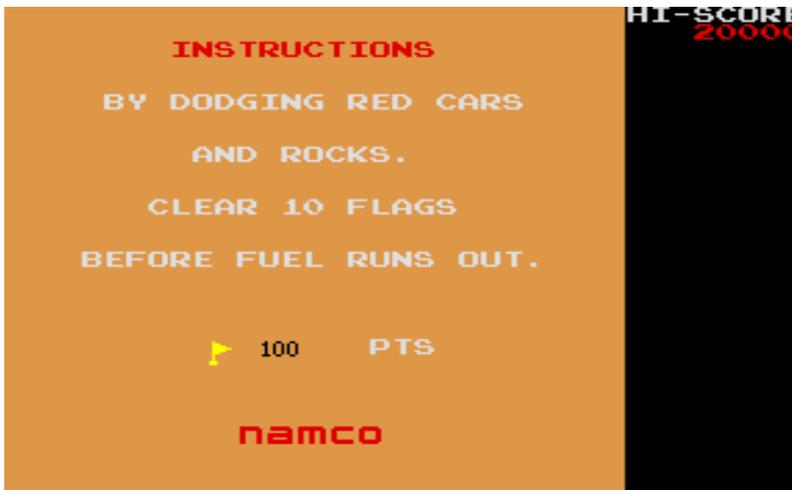


Figura 78 - Em jogos primordiais como *Rally X* (Namco, 1980), eram fornecidas informações gerais de jogabilidade e de pontuação específica.

7.2.1.3. Telas de Créditos

Telas de créditos conferem ao jogo seu caráter de obra artística, pois estabelecem os nomes dos principais envolvidos com o projeto em suas responsabilidades, em nível de autoria. Podem ocorrer pelo término do enredo como forma de premiar o jogador ou mesmo podem ser chamadas por arbítrio de uma lista de opções. Recentemente, alguns jogos buscam refinar as telas de créditos, inserindo as mesmas durante a experiência inicial de jogo, uma típica importação da cultura cinematográfica.

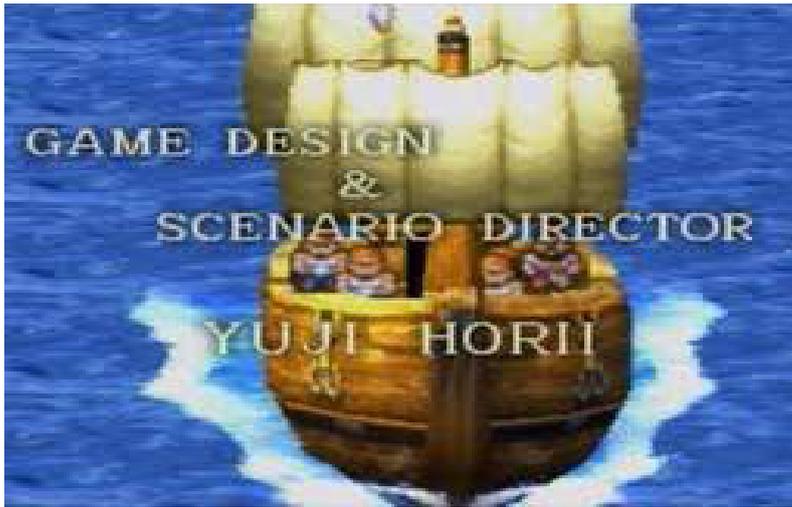


Figura 79 - Créditos finais de Dragon Warrior VII (Enix, 2000), para o PlayStation. Típico desenlace concludente mostrando nas últimas telas e animações, os créditos de autoria.



Figura 80 - Apresentação dos atores de Mortal Kombat. (Midway, 1992)

7.2.1.4. Telas de Rubricas

Telas de rubricas conferem ao jogo sua área de produto realizado e outorgado pelas instituições comerciais nelas em apresentação audiovisual. Servem também como mecanismo publicitários de atração e divulgação da empresa, pois contam com recursos que remetem as vinhetas que antecipam as obras cinematográficas.



Figura 81 - Tela de rubrica da Apogee.

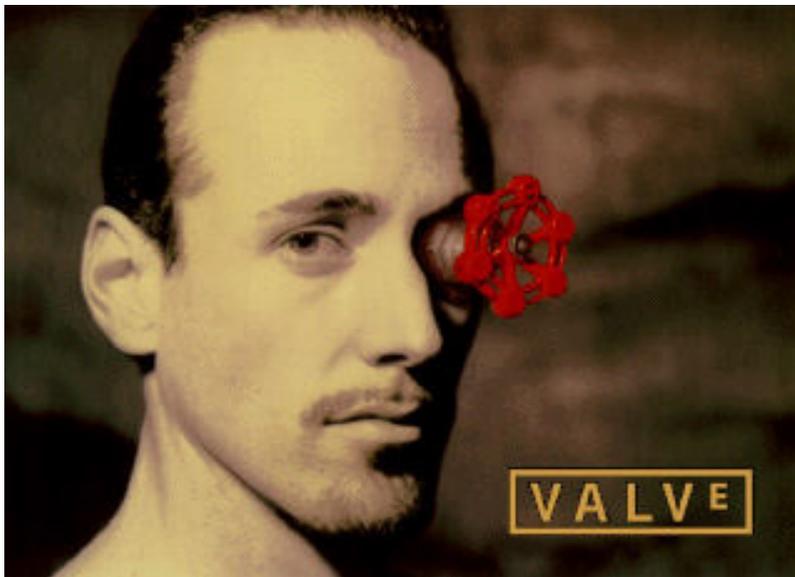


Figura 82 - Tela de rubrica da Valve, responsável pelos jogos da linha *Half Life*. Os novos tempos pedem recursos cinematógicos.

7.2.1.5. Telas de Menus

As telas de menus apresentam as disposições iniciais que devem ser acionadas como forma de dar ao jogador o controle do sistema lúdico. Quando os menus, como lista de opções, não estão comprometidos com o próprio sistema operacional no qual subjazem, eles contam com áreas especiais que permitem franco acesso ao momento do jogo ou a outras telas que aguardam outras atenções. Quando são utilitários dos recursos do sistema, seguem suas definições gerais de forma, cor e procedimentos de acesso (como os jogos disponíveis como brinde pelo Microsoft Windows). As telas de menus podem ser Metafóricas quando salientam a atmosfera expressiva do jogo em sua visualidade, som e integração; Referentes, quando usam

como diferenciação elementos cromáticos e formais importados do universo visual do jogo; e Neutrais, quando apresentados como telas que não evocam necessariamente a expectativa do jogo, sendo construídas em torno de texto e formas geométricas básicas.



Figura 83 - Tela de menu inicial do jogo *Quake 4* (Raven Software, 2005), com as alternativas principais de interação em lista vertical, e as secundárias, na horizontal. Um exemplo de menu referente, um dos mais corriqueiros em termos estatísticos.

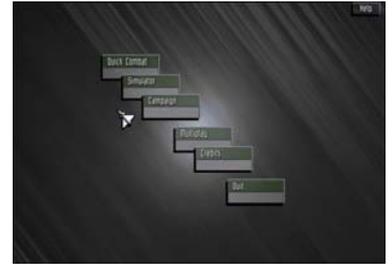


Figura 85 - Menu principal do simulador aéreo *EuroFighter 2000* (Digital Image Design, 1996). O ícone em forma de jato é o único elemento caracterizador do jogo em questão. Um exemplo de menu neutro.



Figura 84 - Menu principal do jogo *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive, 1999), baseando o jogador em uma sala de operações americanas na Segunda Guerra Mundial. Exemplo de menu metafórico, pois cada objeto remete a uma ação. (MobyGames, 2006)

7.2.1.6. Telas de Submenus

Como as telas de menus, as telas de submenus apresentam outros elementos de atenção e configuração. São espaços de segundo nível em uma árvore hierárquica latente, servindo como categorizadoras dos elementos de apreensão anteriores ao jogo eletrônico. Não há limite para o número de telas de submenus, embora muitas ramificações distanciem o jogador do momento do jogo e possam confundir sua memória de traçado, ou seja, o que o levou a entrar no submenu em primeiro momento. As telas de submenus podem ser Desdobradas, quando permitem a visualização do item ou itens anteriores (ou mesmo das telas de menus); ou Segmentadas, quando são construídas como páginas consecutivas sobre os itens anteriores.



Figura 86 - *Rainbow Six*, (Red Storm Entertainment, 1998). Exemplo de submenu desdobrado.



Figura 87 - Ainda em *Rainbow Six*, uma amostra de submenu segmentado.

7.2.1.7. Telas de Placares

As telas de placares resistem em jogos clássicos de jogabilidade orientada à pontuação, servindo como telas registradoras de resultados dos jogadores em determinado dia ou período. Nos antigos *arcades*, os placares duravam apenas enquanto as máquinas permaneciam ligadas, sendo retornados ao zero a cada fim de dia. Para relacionar os recordes com os jogadores, estes aproveitavam três espaços de caracteres concedidos para aplicação de suas iniciais. Nos jogos atuais, os placares podem ser mantidos em arquivos auxiliares ou mesmo circular na internet.

As telas de placares servem como uma espécie de *hall of fame* daqueles que melhor participam das regras do jogo.



Figura 89 - Tela de Placares de *Duke Nukem II*, da Apogee. Atenção para o extenso nome dos recordistas.



Figura 88 - Ranking de *Aliens* (Konami, 1990). Os famosos jogadores AAA são, em geral, aqueles que se mostram impacientes para entrar com a sigla de seu próprio nome. Persistem até que alguém resolva desligar o aparelho.

7.2.2. Segunda Distribuição: Interfacial Simbólica

A distribuição interfacial simbólica corresponde ao conteúdo visual disposto durante o processo de jogo eletrônico no qual o mesmo transcorre como um sistema interativo retro-alimentado e íntegro por componentes funcionais, lúdicos e referenciais. O termo se aplica a toda representação visual conjugada pelo processo de jogo eletrônico para finalidade de seu dialogismo com o jogador. Na distribuição interfacial simbólica, cada componente inter-relacionado e em interação, assume um caráter adjetivo complementador, traduzindo o sistema de regras de manipulação em um fenômeno psicológico de ilusão participada.

7.2.2.1. Interface Simbólica Funcional (ISF)

A interface simbólica funcional corresponde aos elementos encontrados no preâmbulo do jogo propriamente dito, como uma constelação informativa, descritiva e acional. Servem como alvenaria para o arcabouço das telas descritas como distribuição interfacial basilar, cumprindo uma tarefa comunicacional de nível monitor. Como são encontradas em um nível acima do nível do jogo propriamente dito, podem ser consideradas elementos interfaciais marginais.

Atribuiremos aos elementos da ISF a sigla JISA, por fazerem dela parte janelas, ícones, selecionadores e apontadores.

7.2.2.1.1. Janelas

Janelas são continentes de informação, espaços delimitados nos quais os dados são exibidos de forma textual ou por meio de signos visuais pré-estabelecidos. As janelas podem se apresentar fixas, quando não permitem alteração de suas características como dimensão ou posição; ou configuráveis, quando o jogador pode mudar-lhes posição, dimensões e disposições originais.



Figura 90 - *Uplink* (Introversion, 2000): janelas definem o jogo.

7.2.2.1.2. Ícones

Todo e qualquer símbolo representando um elemento de informação ou sinalização. Ícones podem servir como



Figura 91 - Janelas fixas de informação de *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1991).

pictograma mnemônico, garantindo ao jogador melhores resultados dialógicos por seu caráter de concisão visual.



Figura 92 - *Revenge of Shinobi* (Sega, 1989), apresenta uma coletânea de ícones que informam respectivamente: quantas facas estão disponíveis em estoque, qual a magia ninja selecionada e quantas vidas ainda restam ao jogador.

7.2.2.1.3. Seleccionadores

Responsáveis pelo foco do jogador sobre alguma situação de diálogo com o sistema, são normalmente percebidos sob a forma de botões e signos imagéticos ou textuais acionáveis. Os seleccionadores devem apresentar estados visuais distintivos para comunicar cada momento de sua funcionalidade. No caso dos botões, o efeito é providenciado pela alteração de sua tridimensionalidade aparente (simulação de pressionamento pela modificação de sombra e iluminação), mudança de cores (claro sobre escuro) e assim imitação de estados de ligado e desligado.

Os seleccionadores contam ainda com recursos sonoros para enfatizar sua reatividade a uma ação dada pelo jogador sobre tais componentes visuais.

7.2.2.1.4 Apontadores

Indicam onde o comando dado pelo jogador deve ocorrer. Fazem parte do grupo cursores e efeitos seletores que determinam o ponto de ação. Cursores podem ser manipulados diretamente pelo uso do mouse ou outro de dispositivo de apontamento analógico confortável.

A tecla de tabulação do teclado foi institucionalizada pela convenção de uso como elemento seletor entre opções, valendo como uma forma de ponteira operativa.



Figura 93 - *Ignition* (Unique, 1997). Atenção para diferenciar os estados dos seleccionadores.



Figura 94 - *Blood Brothers*, da Tad, de 1990, usa simultaneamente os movimentos de mira e deslocamento do personagem principal. O jogo é um exemplo dos raros *third person shooters*.

7.2.3. Interface Simbólica Lúdica (ISL)

A interface simbólica lúdica corresponde aos elementos encontrados durante o jogo propriamente dito, como uma iconografia interativa e configurativa. Servem como acabamento e instalações de uso para a alvenaria do simbolismo funcional, cumprindo uma tarefa comunicacional de nível dinamizador.

Como são encontradas no mesmo nível do jogo eletrônico em participação, podem ser consideradas elementos interfaciais internos. Apresentam-se em duas escalas: como interpretados dramáticos e como interpretados modulados. Enquanto os primeiros lidam com a questão receptiva no âmbito da atuação, os segundos tratam de mecanismos de supervisão e resposta.

7.2.3.1. Interpretados Dramáticos

Por intermédio dos interpretados dramáticos o jogador compreende o jogo em seus mecanismos lúdicos. Na interpretação dramática, os elementos de interação do jogo assumem dois usos distintos: Palco ou Ator. O palco corresponde ao plano, ou seja, todos os elementos visuais que suportam outros elementos visuais cenograficamente. Os palcos

caracterizam a ambiência do jogo, seja ele abstrato ou narrativo. Ator é todo personagem que apresenta alguma forma de participação reativa a presença do jogador e com o qual ele pode estabelecer alguma forma de interação. Embora em alguns casos seja necessário se admitir personagens funcionando como palco devido a seu papel passivo (e também em outros casos, cenários que revelam-se amplos personagens), os interpretados dramáticos fazem do jogo eletrônico uma experiência expressiva única, que deve, por definição, distorcer a condição referencial dos componentes em resultados aceitáveis e consoantes com o jogo em questão. São os interpretados dramáticos que permitem ao jogador identificar-se com a necessidade de controle interfacial subsidiado pela dimensão lúdica da obra.



Figura 95 - Em *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989), o palco pode ser percebido com ator, pois é onde o herói interage e dialoga com a expressividade dos seus movimentos durante a maior parte do jogo.



Figura 96 - *BlackThorne* (Blizzard, 1994). Os reféns, que seriam atores, servem muito bem como acessórios do palco sobre o qual atua o jogador, representado por um cabeludo de arma na mão. Um labirinto de cavernas e florestas povoadas de ogros que devem ser transpostos não apenas com tiros, mas com sagacidade.

7.2.3.2. Interpretados Modulados

Por intermédio dos interpretados modulados, o jogador compreende o jogo em seus mecanismos lógicos. Divididos em informativos síncronos e assíncronos, são os componentes visuais que apontam uma progressão cronológica na experiência de jogo, colaborando com o jogador em sua relação dialógica com o sistema de jogo. Conforme a informação disponível ao jogador é alterada por suas ações no ambiente de jogo, os interpretados modulados se confundem com o próprio jogo, tornando-se, em algumas situações, interpretados dramáticos.

Os Informativos Síncronos são simultâneos ao momento de jogo e caracterizados por:

Placares: considerados Financeiros, se operarem com valores monetários, ou Cardinais, se apresentam a pontuação de forma puramente numérica;



Figura 97 - É comum em jogos de corrida como Enduro (Activision, 1983), que o placar cardinal seja uma tradução da quilometragem percorrida.

Indicadores: elementos iconográficos que podem ser Acionais (se passíveis de uso pelo jogador através de alguma ação), ou Informativos (se prestam apenas ao fornecimento de algum dado);

Registradores: apresentam recursos quantitativos e qualitativos de modo Analógico (em forma geométrica poligonal), Lineares (de forma seqüenciada por partículas, traços ou barras) ou Binários (de forma estabelecida por contrastes absolutos como cheio/vazio, alto/baixo, ligado/desligado, etc.);



Figura 98 - Detalhe para, embaixo do placar, a linha de indicadores informativos capturada da tela de Enduro. O número à esquerda representa a quantidade de corridas. Os números à direita do ícone informam quantos veículos precisam ser ainda ultrapassados.



Figura 99 - Os registradores de *Street Fighter II* (Capcom, 1991) monitoram de forma analógica a saúde dos contenedores. O indicador de número 62 corresponde ao tempo restante para encerramento da partida e o indicador KO logo acima, determina que a primeira barra amarela a encontrar com ele, define o perdedor.

Divisores: formas visuais que servem para agregar informações em torno de características comuns, hierárquica ou esteticamente, de modo Conjuntivo (envolvendo os elementos em um espaço) ou Secantes (separando-os por meio de trastes);



Figura 100 - *Track'n Field* (Konami, 1983) organiza as informações dos indicadores informativos e registradores binários em torno de divisores conjuntivos.

Mapas: ilustrações cartográficas que podem ser Esquemáticas (se destituídas de detalhamento além de contorno, rotas e direções) ou Topométricas (se apresentarem detalhamentos diversos como forma de comunicação);



Figura 101 - Sobrevoando o piso isométrico de *Diablo* (Blizzard, 1996), observamos um mapa esquemático do andar. Na parte inferior, indicadores acionais, registradores analógicos, lineares e binários e divisores conjuntivos.

Textos: todo e qualquer fragmento composto por palavras à guisa de se apresentarem como Narrativos (para prosseguimento de um enredo ou discurso), Descritivos (para informação objetiva de alguma situação ou exploração) ou Capitulares (apresentando novas situações e oportunidades de interação como entradas e saídas de níveis e etapas).



Figura 102 - Detalhe na Interface Simbólica Lúdica de *Diablo*, em seus interpretados modulados, apresenta informações textuais diversas. No divisor conjuntivo, o texto aponta aspectos do inimigo confrontado. Textos encontrados em indicadores acionais fazem parte dos mesmos e não admitem avaliação se narrativos, descritivos ou capitulares.



Figura 103 - Informações textuais encerram cada etapa cumprida no mapa de *Doom* (id Software, 1992). Textos servem como código de informação. No exato momento da captura da imagem, os informativos síncronos tornam-se assíncronos, pois não há observação de simultaneidade entre jogo e realimentação por monitoramento.



Figura 104 - O mesmo podemos dizer das telas de diálogo e solilóquio que encerram as fases de *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1991). Na imagem, o clichê dramático de repetir a frase do interlocutor.

Os Informativos Assíncronos, por sua vez, ocorrem na interrupção do jogo por intervenção do jogador ou por necessidade da estrutura lógica contemplada. A informação disponível não é continuamente apresentada, funcionando como um interlúdio de verificação. Em alguns casos, a

verificação não impede que o jogo continue em funcionamento ao fundo, embora isso sacrifique o foco de atenção do jogador com penalidades que pode variar de tomadas de decisão indevidas a represálias do ambiente em seus obstáculos de modo mais contundente. Como nos informativos síncronos, os assíncronos apresentam-se também como Placares Financeiros ou Cardinais; como Indicadores Acionais ou Informativos; como Registradores Analógicos, Lineares ou Binários; como Divisores Conjuntivos ou Secantes; como Mapas Esquemáticos ou Topométricas; e finalmente como Textos Narrativos, Descritivos ou Capitulares.



Figura 105 - *Desert Strike*, (Electronic Arts, 1994) apresenta indicadores, registradores, divisores, mapas e textos apenas quando o jogador deseja consultar prerrogativas de jogo e a situação dos seus recursos. São, portanto, interpretados modulados informativos assíncronos.

Além destes, fazem parte dos informativos assíncronos os componentes Cinemáticos, quando a interrupção evoca situações de animação que podem ser Dramáticas (quando apresentadas sob um olhar diretor, pré-estabelecido e de outro ponto de vista participante que não o original do jogo) ou Complementares (quando evocam situações que ocorrem como explicação para novos reposicionamentos de interpretados dramáticos).

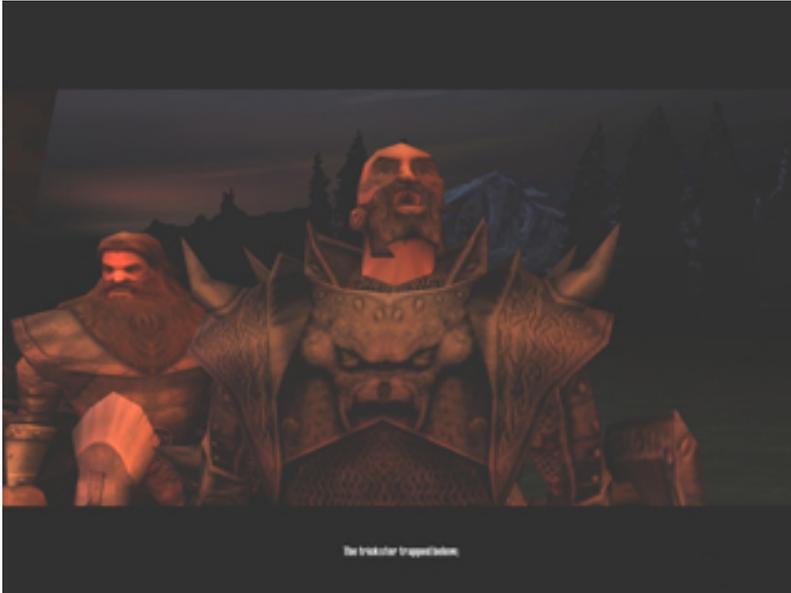


Figura 106 - *Rune* (Human Head, 2000) tem a interação em terceira pessoa do jogador entrecortada por informativos assíncronos cinamáticos dramáticos. Acima, *Conrack the Betrayer* e *Sigard the Great* estão prontos para conquistar o mundo. Cabe ao jogador escapar da traição mortal e impedir os seus planos.

7.2.4. Interface Simbólica Referencial (ISR)

A interface simbólica referencial está diretamente relacionada com o suporte necessário ao jogo eletrônico. A ela daremos especial atenção, pois trata-se da conclusão estrutural física, na qual o jogador interage com o jogo eletrônico enquanto equipamento. Esse uso, que se estabelece também como momento dialógico, é de especial interesse para o designer porque representa a união entre produto formal e comunicação visual, principais especializações históricas da área.

7.2.4.1. Dispositivos

O dispositivo é o aparelho utilizado para o funcionamento do jogo e, portanto, deve ser pensado em concordância com as expectativas da jogabilidade. A esse respeito, jogos eletrônicos que existem em plataformas distintas, devem ser adequados para uma integração humano-máquina profíqua. Os dispositivos podem ser Públicos (*publicus*), para serem utilizados por grandes massas de jogadores e, então, resistentes e de funcionamento específicos para cada jogo apresentado; Domésticos (*domesticus*), para serem acoplados a outros dispositivos de visualização de modo a permitir a interação; Computacionais (funcionando também como plataforma para outros aplicativos, ou seja, passíveis de

configurações e necessidades de periféricos de entrada específicos para cada situação de jogo; e Móveis, para serem utilizados em particular e de modo autônomo em regime ambulante, dividindo-se assim em restritos (quando o dispositivo só atende a um único jogo ou diversos jogos por expansão modular em dispositivos auxiliares) e conveniados (quando o dispositivo serve também como suporte para jogos, mas por definição conceitual, possui outras atribuições funcionais).

7.2.4.2. Iconografia

Na ISR, a iconografia corresponde aos componentes visuais colaterais, em suma, soluções artísticas que colaboram com o jogo de modo exterior a sua experiência interativa. Está presente em embalagens, dispositivos de expansão, suportes e material promocional diverso. A iconografia pode ser Enfática (quando amplia o sentido original dos componentes do jogo através de imagens fotográficas, ilustrações e demais recursos de representação importados do mesmo); Complementar (quando o jogo, por questões técnicas, negligencia um determinado nível qualitativo de representação esperado e, portanto, servindo como referencial ilustrativo imediato e livre para os componentes visuais) e Substitutiva (quando o jogo, por questões técnicas, é incapaz de representação minimamente cognoscível por uma convenção social e, assim, dependente de imagens que sirvam como referencial ilustrativo conceitual).



Figura 107 - *Moon Patrol* (Irem, 1983) em sua versão para o Atari 2600. Apesar de recursos visuais avançados (é o primeiro jogo a apresentar efeito de paralaxe), o jogo contava com artistas para resolver sua representação fora das telas dos televisores.

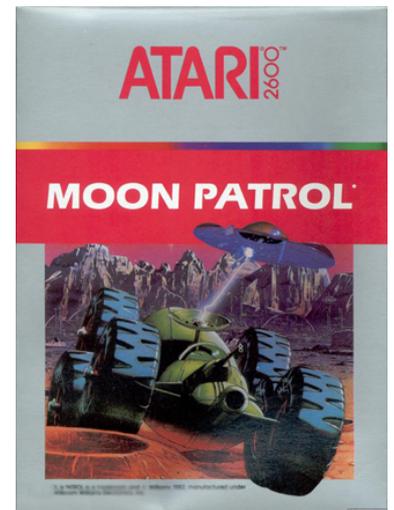


Figura 108 - A embalagem do cartucho de *Moon Patrol* (Irem, 1983) trazia ilustrações que apoiavam a estética do jogo, embora muito distante deste em fidelidade. A iconografia complementar sustenta a ênfase narrativa. Em alguns casos, as traduções artísticas visuais para determinado jogos eram tão folgadas que pouco remetiam a seu conceito original.



Figura 109 - Material promocional do jogo eletrônico *Megamania*, produzido pela Activision em 1982 para o Atari 2600. O *game designer* Steve Cartwright cria um jogo surreal no qual o jogador é atacado por objetos de uso cotidiano, embora no jogo isso fique pouco aparente. Iconografia substitutiva.

7.2.4.3. Controle

Por fim, no caso do controle, temos como componente visual aquilo que providencia a interação com o jogo em seu caráter referencial. São representantes de controles todos os periféricos de entrada, incluindo no rol: *joysticks*, *paddles*, *trackballs*, *joypads*, manches, manoplas, pistolas, espingardas, mecanismos simulados (pranchas de surfe, esquis, *skates*, bicicletas, motocicletas, jet-skis, etc.), volantes, guidões, botões, alavancas, teclados e mouses. Os controles se dividem em Metafóricos, quando formalmente próximos do jogo em nível discursivo e retórico, servindo como extensão prática dos mesmos; Referentes, quando remetem a estruturas básicas do



Figura 110 - Os jogos eletrônicos para *arcades* contavam com suas próprias cabines para a promoção de uma identidade visual. No exemplo, a iconografia complementar de M.A.C.H. 3 (Mylstar, 1983). Um *trompe l'oeil* coloca o jogador no assento do piloto, literalmente.



Figura 111 - Iconografia enfática do jogo *Myst* (Cyan, 1993), em sua versão para o Jaguar. As embalagens da atualidade muito apregoam a qualidade gráfica do jogo, não releituras sobre o mesmo sob um viés artístico.

universo do jogo, mas apenas para fins estéticos; e Neutrais, quando independentes de qualquer jogo eletrônico específico, em suma, servente de modo funcionalista e sem qualquer ressalva na qualidade de seu uso.



Figura 112 - Controle Referente: Detalhe do painel de controle do jogo eletrônico *TRON* (Bally Midway, 1982). O joystick e o botão ao lado esquerdo colaboram profundamente com o conteúdo.

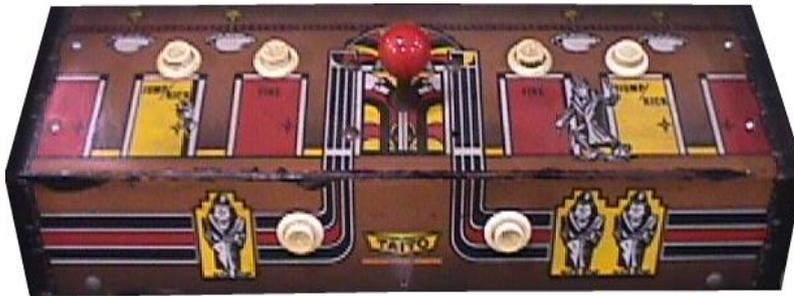


Figura 113 - Controle Neutral: Detalhe do painel de controle do jogo eletrônico *Elevator Action* (Taito, 1983). O joystick em forma globular e os botões concavos eram característicos de muitas cabines que povoariam as *arcades* das décadas de 1980 e 1990.



Figura 114 - Controle Metafórico: Detalhe do painel de controle do jogo eletrônico *Daytona USA* (Sega, 1994). Volante, marcha e pedais são imprescindíveis para a jogabilidade.

7.3. Uma nova sintaxe: regras?

Quando falamos em uma gramática, supomos a definição apresentada por Eckersley e Macaulay: “é a arte de colocar as palavras certas nos lugares certos.” (ECKERSLEY & MACAULAY, 1955).

O termo “Gramática” é usado em diferentes acepções, servindo como um manual ideal onde as regras de regulação e uso da língua estão explicitadas e refere-se ao conhecimento que os falantes possuem acerca da sua língua pátria. Ambas as acepções remetem aos conceitos de Gramática Prescritiva ou Normativa, que definem os comportamentos lingüísticos como válidos, marginalizando outros por não fazerem parte da prática lingüística convencional.

Gramática é, portanto, o conjunto de regras individuais utilizado para um determinado uso de uma língua, não necessariamente o que se entende por seu uso “correto”.⁵⁷ Tem por objetivo estudar a forma, a composição e a inter-relação das palavras dentro da oração ou da frase (FERREIRA, 2000).

De modo generalista, a gramática não está vinculada a nenhuma língua em especial. Ela contém, devido ao processo histórico, o “germe estrutural” de todas. Na gramática é possível a elaboração e o entendimento de um discurso.

Segundo Radames Manosso, “Os discursos são seqüências lineares de morfemas e palavras. Obviamente, as palavras não se alinham no discurso ao acaso. Existem regras para ordená-las de modo que o discurso faça sentido. A sintaxe se ocupa de estudar as palavras agrupadas em segmentos que cumprem funções específicas no discurso e as relações entre os segmentos.” (MANOSSO, 2006).

Assim, a sintaxe, como ramo da Linguística que estuda os processos generativos ou combinatórios das frases das línguas, tem como objetivo especificar a sua estrutura interna e funcionamento.

O princípio de uma tradição européia nos estudos da sintaxe cabe aos antigos gregos, em especial Aristóteles, primeiro a dividir uma frase em sujeitos e predicados. Mais atualmente, a contribuição fundamental deu-se com o filósofo e matemático Friedrich Ludwig Gottlob Frege (1978), que ao criticar a análise aristotélica, propõe uma divisão da frase em função e argumento. Desse trabalho, deriva a lógica formal contemporânea, bem como a sintaxe formal.

No artigo *Sobre o Sentido e a Referência*, de 1892, Frege apresenta-nos um paradoxo entre semântica e epistemologia, e também uma solução para o mesmo. O paradoxo envolve sinônimos e a possibilidade de uma pessoa desconhecer a relação de sinonímia.

Vejamos. Os nomes “Cícero” e “Túlio” designam exatamente a mesma pessoa, o filósofo e orador romano autor de “Do Destino”. No entanto, as frases “Cícero é Cícero” e “Cícero é Túlio” não apresentam mesmo valor cognitivo. “Cícero é Cícero” é uma frase boba que simplesmente identifica a coisa consigo própria (Lei de Leibniz). “Cícero é Túlio”, por sua vez, tem valor informativo. Uma pessoa que descobre que “Cícero” e “Túlio” nomeiam o mesmo indivíduo não está simplesmente descobrindo uma relação de identidade que a coisa tem consigo mesma.

Mas, como duas frases são diferentes em informação, visto que os nomes envolvidos designam a mesma coisa? A solução proposta por Frege para o problema consiste em articular o significado dos designadores em dois elementos, o sentido (*Sinn*) e a referência (*Bedeutung*). Os nomes “Cícero” e

⁵⁷ do Grego transliterado *grammatiké*, feminino substantivado de *grammatikós*: “arte de ler e de escrever”, pelo Latim *grammatica*, com o mesmo significado.

“Túlio” têm a mesma referência, o filósofo romano. Mas não têm o mesmo sentido, ou valor cognitivo. Portanto, quem diz “Cícero é Túlio” não está dizendo algo trivial. (FREGE, 1978)

Sob situação semelhante encontra-se nossa nova sintaxe: é preciso regras para articular sentido e referência dos componentes visuais, de modo a construir um conhecimento novo sobre sua fundamentação de uso. E não apenas realizar a manutenção de uma visualidade esgotada e isenta de profundidade. A inovação sobre a aplicabilidade de cada componente em razão de sua heterogeneidade, depende, sobretudo, de um sistema de notação, um modelo de formulação lógica que possa acomodar os aspectos intrínsecos da imagem como Direção, Tom, Cor, Textura, Escala, Dimensão e Movimento. (DONDIS, 2003).

Daremos a cada aspecto um símbolo e relacionaremos as possibilidades que cabem a cada um deles em concordância com as possibilidades de comunicação intrínseca a formulação. Como observaremos, articulando o sentido e a referência poderemos sistematizar os componentes visuais em seu estado conceitual mais abstrato e adjetivo.

7.3.1 Direção e Dimensão: D

Sugundo Dondis, as formas básicas (quadrado, triângulo e círculo) expressam três direções visuais básicas e significativas: o quadrado, horizontal e vertical; o triângulo, a diagonal; e o círculo, a curva. “Cada uma das direções visuais tem um forte significado associativo e é um valioso instrumento de criação de mensagens visuais.” (DONDIS, 2003).

A referência horizontal-vertical é a mais primordial, associada ao que é estável e maleável para o ser humano. A referência diagonal, ao contrário, celebra o progresso e o dinamismo, o impacto da instabilidade e da motivação. Por fim, a referência curva inspira abrangência e repetição, ou seja, os ciclos constantes e freqüentes.

Os componentes visuais, de um mesmo modo, procuram relacionar-se poligonalmente a guisa do estabelecimento de padrões de reconhecimento dimensional de suas formas. Trata-se de especificações correspondentes a dimensão do componente visual em função de sua relação com uma resolução específica. As dimensões são dadas em pixels, na ordem da largura pela altura (*width x height*). Toda imagem representada na tela possui dimensão, embora possa sofrer alterações ao longo do jogo, sobretudo nos jogos tridimensionais. De qualquer modo, para fins de notação, assume-se uma forma primordial original (a qual o jogo usa como objeto inicial de participação), que ira tender ao cubo (pela solidez e distribuição contida), a pirâmide (pelo arrojo e arestas dinamizantes) e a esfera (pela equalização das distâncias parciais em um orbe).

7.3.2 Tom: T

Como observadores de uma natureza espectral, temos o mundo como camadas de cores não apenas distintas, mas graduadas em parcelas que variam da luminosidade a obscuridade. Com isso, o mundo ganha volume e podemos perceber a relação tridimensional, podemos deduzir distâncias e alcançar entendimento das formas. É, portanto, a qualidade que distingue uma cor de outra. O tom corresponde ao comprimento de onda dominante e refere-se a maior ou menor quantidade de luz presente na cor. Por isso, compreendemos imagens monocromáticas, pois damos a ela uma dimensão formal de relacionamentos intrínsecos dos seus elementos em função dos tons apresentados. Quanto menor a quantidade de cores, mais nos aproximamos do estilismo.

No caso do componente visual, o tom celebra sua relação cromática com o entorno, dando a imagem sua identidade cromática e volumétrica. Quando aplicável, e de acordo com a relação entre brilho e contraste, o tom é importante para se evitar ambigüidades entre figura e fundo e assim, complicações interativas. Na busca por uma relação de evidência entre cores e suas diversas tonalidades, dividiremos os tons em sensação evocada (quente, neutro ou frio); e estes em valores (claros, médios e escuros) e sua aspiração geral (bidimensional ou tridimensional).

7.3.3 Cor: C

A cor é um fenômeno óptico provocado pela ação de um feixe de fótons sobre células especializadas da retina, que transmitem através de informação pré-processada no nervo ótico, impressões para o sistema nervoso. Enquanto a idéia de tom lida com aspectos básicos de um relacionamento com o mundo, as cores lidam com as emoções, estando repletas de mensagem e informação, apesar de muitas vezes serem percebidas apenas como finalização estética. A percepção das cores atreladas a fenômenos psicológicos diversos está presente em várias mídias, e os jogos eletrônicos em sua visualidade, podem (e devem) se apropriar desse entendimento maior. Há de se perceber a cor como uma vasta categoria de significados simbólicos (DONDIS, 2006).

Para os componentes visuais do jogo eletrônico, cor é uma característica luminosa que evoca considerações estéticas e culturais com o mundo real. É apresentada como atributo em modo RGB, notação hexadecimal ou como definição de paleta de cores específica. As cores dos componentes visuais podem estar vinculadas a considerações técnicas de viabilidade. Nesse caso, o número de possíveis cores a serem exibidas pode influenciar decisivamente na interação. Como determinados componentes podem mudar de cor, define-se a expressão de

um conjunto de alternância (da cor original a cor alterada) de acordo com as regras de alteração de estado do componente em questão. Admite-se como nome para as cores: Cinza, Preto, Marrom, Vermelho, Laranja, Amarelo, Verde, Ciano, Azul, Púrpura, Magenta, Rosa e Branco.

7.3.4 Textura: X

As texturas têm com característica, demonstrar de maneira objetiva os aspectos diferenciadores dos materiais empregados na construção da imagem e de maneira subjetiva, traduzir em visualidade, sensações táteis. Texturas são, portanto, variações na superfície dos objetos.

Nos jogos eletrônicos, componentes visuais usam texturas para providenciar volumetria, ilusão de profundidade e, sobretudo, informação sobre a composição material de uma imagem por vezes sem referência. As texturas servem também como padrões de preenchimento, sem os quais áreas inteiras precisariam ser ilustradas com detalhamento inverso à produtividade esperada para o componente visual. A nomenclatura de uma textura é aqui defendida como uma associação com o seu relevo (de modo adjetivo) ou natureza do material empregado para obtenção de uma sensação particular.

7.3.5 Escala: E

Uma escala é um método de ordenação de grandezas qualitativas ou quantitativas, que permite a comparação. É uma relação existente entre as medidas e distâncias lineares correspondentes.

A escala existe como relação entre um componente visual e seu referencial imediato. Entretanto, pode ser vista como relação percentual entre o componente e o espaço visual no qual está inserido. A escala é dada em porcentagem ou de modo fracionado, ditando harmonia e relações espaciais entre componentes. A definição da escala do componente visual em questão pode ser apresentada como uma relação quantitativa com o conjunto de seus semelhantes ou com um outro componente visual de relevância. Quando não especificado, espera-se sua relação com a totalidade da área de visualização.

Considerando nossas vivências em um mundo repleto de relações escalares, temos na escala de componentes visuais um mecanismo importante de definição para um sentido de identidade dos mesmos, da qual todos os demais irão depender. Sobretudo, pensando que cada componente terá participação momentânea ou constante no campo visual do jogador, perceber sua escala implica em dotar-lhe de existência, que traz peso e importância.

7.3.6 Movimento: M

Movimento é, em termos físicos, a variação de posição espacial de um objeto ou ponto material no decorrer do tempo. O movimento, por sua vez, é sempre uma relatividade. Sem um referencial apropriado, não se poderá dizer se algo está em movimento ou parado.

Embora percebido de forma natural, nas representações diversas, o movimento só ocorre no olho do espectador devido à ilusão da “persistência da visão”. Toda composição visual em movimento, na verdade, compreende instantes anteriores e posteriores a outros, acomodados em seqüência capaz de determinar uma memória visual de seu deslocamento. Donis nos lembra que nas artes gráficas, o movimento é implícito pela composição de seus elementos. Nas artes cinemáticas, é uma premissa de linguagem. “Nenhum meio visual pôde até hoje equiparar-se à película cinematográfica enquanto espelho completo e eficaz do homem” (DONDIS, 2003). Acreditamos que os jogos eletrônicos tenham já se aproximado da sua expectativa, ou seja, o “hoje” de Dondis já chegou, decerto.

Em determinado componente visual, movimento pode ser percebido pela alteração de sua posição aparente, medida pela expressão que indica seu eixo de deslocamento (deslocamento horizontal, deslocamento vertical, deslocamento diagonal, deslocamento rotacional, deslocamento livre, entrada no plano projetado ou saída do plano projetado). Quando não há deslocamento, dizemos que o movimento é nulo.

7.3.7 Possível Notação

Em um possível sistema de notação, cada aspecto da imagem acima conceituado se relaciona com um componente de acordo com sua função na matriz relacional de componentes visuais. Assim, uma distribuição interfacial basilar (DIB) teria prioridade na notação, servindo como especificante (por ser arcabouço). Consecutivamente, a distribuição interfaciais simbólicas (DIS), serviria como substituinte (por ser alvenaria).

Muitos afirmam que vivemos em uma “civilização da imagem” (AMORIM, 2002). No advento da tecnologia imagética, uma mesma imagem adquire novos perímetros e hibridismos: no presente imediato a televisão explora a cinematografia; a fotografia transcende a pintura, e o hipertexto reconstrói a literatura. Entretanto, é preciso um olhar potente e tenaz para entender as entrelinhas dos novos avanços e as novas demandas por leituras que a imagética eletrolúdica nos presenteia.

Um fator que poderia justificar a inexatidão de uma ciência da imagem, ou “imagologia”, refere-se à afirmação de Emile Benveniste (SANTAELLA, 2001:13): para o autor, as imagens são um sistema semiótico em que não há uma

metasemiótica. Elas não poderiam, portanto, atuar como meios de reflexão de si mesmas, sendo logo necessária a injeção do discurso fabular para a elaboração de uma teoria da imagem.

Porém, conforme nos aponta Lúcia Santaella e Winfried Nöth, um código verbal, seja qual for, não pode vicejar ausente de imagens. O próprio termo “teoria” vem do grego *theorein*, que se traduz como “ver, olhar, contemplar ou mirar”. Isso corrobora com a sua afirmação de que nosso discurso verbal está permeado de iconicidade (SANTAELLA & NÖTH, 2001).

Charles Peirce (NOVAIS, 2006), tem na imagem algo que existe na mente de maneira independente (como presentidade da experiência e singularidade). A utilidade de certos signos habita no fato de estarem conectados com as próprias coisas que significam. Em uma imagem, especialmente digital, tal conexão pode não ser evidente, mas existe na potência de associação que a vincula ao signo cérebro que a nomeia.

Pensar sobre imagem é entender, como Peirce, que não temos poder de introspecção, mas sim que todo conhecimento do mundo interno deriva-se, por raciocínio hipotético, de nosso conhecimento dos fatos externos; compreender que toda cognição é determinada logicamente por cognições anteriores, que não temos poder algum de pensar sem signos e que não possuímos concepção alguma do absolutamente incognoscível. Deste modo, sabemos que não há absolutamente uma primeira cognição de um objeto, mas sim, que a cognição surge através de um processo contínuo. (AMORIM, 2006)

O processo contínuo, no caso dos jogos eletrônicos, já salientamos anteriormente. Faz-se, portanto, necessária a organização de uma semiótica da visualidade eletrônica para que possamos contemplar o hibridismo da re-significação eletrônica interativa. Nossa tentativa inicial de sistematizar um mecanismo de avaliação de aspectos baseados nas premissas de Dondis (2003) é apenas o primeiro de muitos passos que nos aguardam para uma caminhada ontológica do conceito de dialogismo entre sistemas. A multiplicidade de suas ocorrências, cada qual um universo a compor um multiverso de interações e experiências de leitura, necessita um conjunto de novas regras analíticas e contrutoras além dessas. Amplas e polifônicas, pois conforme salienta Valéria Amorim (2006) “Cabe a cada leitor pensar essa nova realidade perceptiva e o seu papel ante tais avanços tecnológicos - que exigem um tipo especial de leitor: aquele capaz de ler as entrelinhas dos imbricamentos sígnicos”.

Neste capítulo, propomos uma primeira tentativa de sistematização da visualidade atuante nos jogos eletrônicos de forma dialógica. Consideramos, embora seja este um estudo preliminar, que os desdobramentos da iniciativa irão ao encontro ao fortalecimento do Design como área de produção de sentidos.

A seguir, teceremos considerações finais sobre o trabalho.