



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

ERICK DE OLIVEIRA BESSA XAVIER

***A ANÁLISE CROMÁTICA DO JOGO GRIS SOB A PERSPECTIVA DA SEMIÓTICA
DISCURSIVA***

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**FORTALEZA
2025**

ERICK DE OLIVEIRA BESSA XAVIER

*A ANÁLISE CROMÁTICA DO JOGO GRIS SOB A PERSPECTIVA DA SEMIÓTICA
DISCURSIVA*

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais, do Instituto UFC Virtual, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientadora: Profa. Pâmela de Castro Freitas Oliveira

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

X18a Xavier, Erick de Oliveira Bessa.

A análise cromática do jogo Gris sob a perspectiva da semiótica discursiva / Erick de Oliveira Bessa Xavier. – 2025.

87 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2025.

Orientação: Profa. Profa. Pâmela de Castro Freitas Oliveira.

1. Semiótica discursiva. 2. Cromatismo. 3. Jogos digitais. 4. GRIS (jogo eletrônico). 5. Narrativa visual. I. Título.

CDD 302.23

Dedico este trabalho à minha mãe, cuja presença firme e generosa foi essencial em cada passo da minha trajetória. Sua coragem diante das dificuldades e o cuidado com que sustentou sempre nossa família tornaram possível a construção deste momento. É nela que reconheço a origem do meu caráter e da minha percepção de mundo. Que esta conquista represente, ainda que simbolicamente, um alento às dores que enfrentou ao longo da vida.

Aos meus irmãos, por estarem comigo quando mais precisei. Sua ajuda silenciosa e constante me deu forças para continuar, mesmo nos dias mais incertos.

A mim, por não desistir. Às quedas, às dúvidas, às tentativas falhas que, somadas, revelam o caminho percorrido. Este trabalho é reflexo da minha persistência e daquilo que, com esforço, ainda posso alcançar.

Não me guio pela perfeição, mas pelo desejo de seguir. São os desvios que moldam quem sou — e é por eles que este trabalho existe.

Agradecimentos

Agradeço a Antônio Carlos, por estar ao meu lado ao longo desta jornada, oferecendo apoio, incentivo e compreensão nos momentos em que mais precisei. Sua presença foi fundamental para eu manter o foco e a confiança durante todo o processo.

Estendo meu agradecimento à Professora Pâmela de Castro Freitas Oliveira, cuja orientação sensível e comprometida foi essencial para o desenvolvimento deste trabalho. Sua escuta atenta, sua generosidade intelectual e sua dedicação foram determinantes para o amadurecimento desta pesquisa.

“Pensar mal é fácil, porque esta vida é embrejada. A gente vive, eu acho, é mesmo para se desiludir e desmisturar. A senvergonhice reina, tão leve e leve pertencidamente, que por primeiro não se crê no sincero sem maldade.”
— João Guimarães Rosa, “Grande Sertão: Verdadas”

Resumo

Este trabalho analisa os mecanismos de significação no jogo digital *GRIS* (Nomada Studio, 2018) à luz da semiótica discursiva greimasiana. Fundamentada nos aportes teóricos de Algirdas Julien Greimas e José Luiz Fiorin, a pesquisa examina como os elementos visuais, cromáticos e interativos se articulam na produção de sentido, concebendo o jogo como um discurso sensível e multimodal. A abordagem metodológica é qualitativa, descritiva e interpretativa, adequada à análise de objetos culturais que operam por meio de formas não verbais de linguagem. O estudo mobiliza categorias da semiótica discursiva, como o percurso gerativo de sentido (níveis fundamental, narrativo e discursivo), a noção de isotopia cromática — entendida como a recorrência de cores e contrastes que asseguram a coerência interpretativa do enunciado visual (Greimas, 1966; Greimas; Courtés, 2008), com base nas reflexões de Floch (2001) sobre valores e categorias plásticas —, a figurativização (Greimas, 1966; Greimas; Courtés, 2008), os regimes de valorização (Floch, 2001), o contrato de veridicção (Greimas; Courtés, 2008) e os regimes de presença e afetividade (Fontanille, 2007). O corpus compreende às cinco fases cromáticas de *GRIS* — cinza, vermelha, verde, azul e amarela —, delimitadas por momentos de inflexão simbólica que atualizam os valores do enunciado. A análise evidencia que a progressão cromática estrutura o percurso narrativo e subjetivo da personagem, instaurando regimes específicos de presença, agência e afetividade. Em *GRIS*, às cores não apenas compõem a ambientação, mas operam como elementos modais e simbólicos, orientando às ações da protagonista, qualificando seus estados afetivos e atualizando valores fundamentais. A relação entre cromatismo e narrativa sensível revela uma organização discursiva de alta densidade estética e semiótica, na qual os recursos visuais configuram processos como o luto, a superação e a ressignificação.

Palavras-chave: semiótica discursiva; jogo digital; cromatismo; visualidade; *GRIS*.

Abstract

This paper analyzes the mechanisms of signification in the digital game *GRIS* (Nomada Studio, 2018) in light of Greimasian discursive semiotics. Based on the theoretical contributions of Algirdas Julien Greimas and José Luiz Fiorin, the research examines how visual, chromatic, and interactive elements interact in the production of meaning, conceiving the game as a sensitive and multimodal discourse. The methodological approach is qualitative, descriptive, and interpretative, suited to the analysis of cultural objects that operate through nonverbal forms of language. The study mobilizes categories of discursive semiotics, such as the generative path of meaning (fundamental, narrative and discursive levels), the notion of chromatic isotopy — understood as the recurrence of colors and contrasts that ensure the interpretative coherence of the visual statement (Greimas, 1966; Greimas; Courtés, 2008), based on Floch's (2001) reflections on values and plastic categories —, figurativization (Greimas, 1966; Greimas; Courtés, 2008), regimes of valorization (Floch, 2001), the veridiction contract (Greimas; Courtés, 2008) and the regimes of presence and affectivity (Fontanille, 2007). The corpus comprises the five chromatic phases of *GRIS*—gray, red, green, blue, and yellow—delimited by moments of symbolic inflection that update the values of the statement. The analysis shows that the chromatic progression structures the character's narrative and subjective journey, establishing specific regimes of presence, agency, and affectivity. In *GRIS*, colors not only compose the setting but also operate as modal and symbolic elements, guiding the protagonist's actions, qualifying her affective states, and updating fundamental values. The relationship between chromaticism and sensitive narrative reveals a discursive organization of high aesthetic and semiotic density, in which visual resources configure processes such as mourning, overcoming, and resignification.

Keywords: discursive semiotics; digital game; chromaticism; visuality; *GRIS*.

Lista de ilustrações

Figura 1 – Cena de Journey evidenciando a oposição entre solidão e conexão no percurso do sujeito	18
Figura 2 – Cena de Shadow of the Colossus ilustrando o momento de manipulação do programa narrativo	20
Figura 3 – Cena do jogo Limbo evidenciando a construção visual baseada em contraste e ausência de cor	21
Figura 4 – Quadrado veridictório	23
Figura 5 – Representação visual do conflito interno da personagem no jogo <i>Celeste</i>	24
Figura 6 – Cena do jogo <i>GRIS</i> capturada durante jogabilidade própria	26
Figura 7 – Estágios cromáticos em <i>GRIS</i> : cinza, vermelho, verde, azul e amarelo .	27
Figura 8 – Frame do vídeo sobre o processo de criação visual de <i>GRIS</i>	28
Figura 9 – Evolução cromática na franquia Super Mario, dos 8 bits ao Nintendo Switch	33
Figura 10 – Cena inicial de <i>GRIS</i> , estruturando discursivamente a isotopia do vazio e instaurando os regimes de ausência como base para o percurso narrativo	41
Figura 11 – Estrutura discursiva e progressão cromática de <i>GRIS</i> , na qual a evolução visual traduz transformações semânticas e afetivas no percurso narrativo	43
Figura 12 – Cena de abertura do jogo, destacando a personagem solitária	45
Figura 13 – <i>Close</i> da personagem em posição de queda	49
Figura 14 – Detalhe do cenário em ruínas	51
Figura 15 – Visualidade predominante na etapa vermelha do percurso	53
Figura 16 – Sequência da resistência ao vento na fase vermelha de <i>GRIS</i>	56
Figura 17 – Entrega simbólica como início da relação de reciprocidade	61
Figura 18 – Alcance da personagem ápice do estágio azul	68
Figura 19 – Deslocamento da personagem pelo espaço líquido e cristalino	73
Figura 20 – Travessia da personagem em cenário arquitetônico iluminado pelo amarelo	76

Lista de tabelas

Tabela 1 – Análise da sintaxe do nível fundamental (fase cinza – <i>GRIS</i>)	45
Tabela 2 – Análise da semântica do nível fundamental (fase cinza – <i>GRIS</i>)	46
Tabela 3 – Modalizações dos modos de <i>fazer</i> na fase cinza de <i>GRIS</i>	49
Tabela 4 – Quadrado Veridictório da fase Cinza	52
Tabela 5 – Análise da sintaxe do nível fundamental (fase vermelha – <i>GRIS</i>)	54
Tabela 6 – Análise da semântica do nível fundamental (fase vermelha – <i>GRIS</i>)	54
Tabela 7 – Modalizações dos modos de <i>fazer</i> na fase vermelha de <i>GRIS</i>	56
Tabela 8 – Quadrado Veridictório da fase Vermelha	59
Tabela 9 – Análise de sintaxe do nível fundamental (fase verde)	61
Tabela 10 – Análise da semântica do nível fundamental (fase verde – <i>GRIS</i>)	62
Tabela 11 – Modalizações dos modos de <i>fazer</i> na fase verde de <i>GRIS</i>	63
Tabela 12 – Quadrado Veridictório da fase Verde	67
Tabela 13 – Análise de sintaxe do nível fundamental (fase azul)	69
Tabela 14 – Análise da semântica do nível fundamental (fase azul – <i>GRIS</i>)	69
Tabela 15 – Modalizações dos modos de <i>fazer</i> na fase azul de <i>GRIS</i>	70
Tabela 16 – Quadrado Veridictório da fase Azul	74
Tabela 17 – Análise de sintaxe do nível fundamental (fase amarela)	76
Tabela 18 – Análise da semântica do nível fundamental (fase amarela – <i>GRIS</i>)	77
Tabela 19 – Modalizações dos modos de <i>fazer</i> na fase amarelo de <i>GRIS</i>	78
Tabela 20 – Quadrado Veridictório da fase Amarela	81

Sumário

1	INTRODUÇÃO	11
2	REFERENCIAL TEÓRICO	15
2.1	A Semiótica Discursiva Greimasiana	15
2.2	<i>GRIS</i> e sua proposta estética-narrativa	25
2.2.1	<i>Jogos digitais como discursos intersemióticos: estrutura, linguagem e simbolismo</i>	29
2.2.2	<i>A cor como signo visual e afetivo</i>	31
2.3	A semiótica discursiva aplicada a jogos digitais e mídias visuais . .	34
3	METODOLOGIA	36
3.1	Tipo e abordagem da pesquisa	36
3.2	Delimitação e natureza do objeto de estudo	36
3.3	Fundamento epistemológico, operadores teóricos e percurso analítico	37
3.4	Estratégia de coleta, organização dos dados e limitações	38
4	ANÁLISE DOS PROCESSOS DE PRODUÇÃO DE SENTIDO EM <i>GRIS</i>	40
4.1	Estrutura discursiva e organização cromática do jogo	40
4.2	Análise da fase inicial — Cinza	44
4.3	Análise do Capítulo 1 — Vermelho	52
4.4	Análise do Capítulo 2 — Verde	60
4.5	Análise do Capítulo 3 — Azul	67
4.6	Análise do Capítulo 4 — Amarelo	75
4.7	Considerações finais da análise	82
5	CONCLUSÃO	84
	Referências	86

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, os jogos digitais deixaram de ocupar uma posição marginal para se afirmarem como uma das expressões culturais mais significativas do século XXI (Jenkins, 2006; Gee, 2003). Antes vistos como simples passatempos tecnológicos, os videogames tornaram-se artefatos centrais na produção simbólica contemporânea, articulando-se em campos diversos como arte, educação, comunicação e psicologia (Bogost, 2007; McGonigal, 2011). Conforme dados da NEWZOO (2024), a indústria global de jogos digitais gerou, em 2023, aproximadamente US\$ 183,9 bilhões, superando as receitas combinadas dos setores cinematográfico e fonográfico. Tal número não apenas evidencia a dimensão econômica do setor, mas também sinaliza sua relevância cultural crescente no contexto das mídias contemporâneas.

O desenvolvimento dos jogos eletrônicos acompanha a evolução das tecnologias digitais e as mudanças sociais das últimas décadas. Desde os primeiros títulos, como *Pong* e *Space Invaders* (Kent, 2001), passando pela consolidação dos consoles domésticos com o NES e o *PlayStation* (Donovan, 2010; Wolf, 2008), até a atualidade, marcada pela internet e pelos dispositivos móveis, os videogames formaram uma cultura própria. Conforme observa Castells (2013), as tecnologias digitais conectam pessoas em redes que ampliam as formas de interação e comunicação, transformando práticas culturais e sociais. Nesse sentido, os jogos eletrônicos, antes restritos a experiências individuais ou locais, passaram a integrar ambientes digitais mais amplos, onde jogadores interagem, compartilham experiências e constroem comunidades.

O Brasil figura como o principal mercado de jogos digitais da América Latina, com 73,9% da população declarando jogar regularmente (PESQUISA GAME BRASIL, 2024). Apesar da expressiva adesão aos jogos digitais, a produção local ainda responde por apenas 10% do consumo interno, conforme dados da ABRAGAMES (2023). Essa assimetria entre consumo e desenvolvimento evidencia uma dinâmica em que 65% dos estúdios brasileiros obtêm a maioria de sua receita no mercado internacional, priorizando projetos com linguagem visual e narrativa voltadas a públicos amplos, especialmente em plataformas como a *Steam*. A PESQUISA GAME BRASIL (2024) também indica que os jogos têm se consolidado como espaços de socialização, construção de identidade e elaboração simbólica da experiência cotidiana, reforçando sua pertinência enquanto objeto de análise discursiva e cultural, para além da lógica estritamente econômica ou técnica.

Neste cenário, os jogos digitais vêm sendo progressivamente reconhecidos como artefatos culturais complexos. Castells (2013) descreve a sociedade contemporânea como estruturada em rede, sustentada por fluxos contínuos de informação e comunicação que redefinem as formas de sociabilidade, a produção simbólica e a construção da realidade. Nessa perspectiva, os jogos digitais se inserem como um dos principais produtos da cibercultura — conceito que, segundo Lemos (2023), abrange o conjunto de práticas,

linguagens e modos de vida mediados por tecnologias digitais, capazes de transformar os processos de significação e de interação social. Ao integrar narrativa, visualidade, som e interatividade em experiências sensíveis e imersivas, os jogos não apenas oferecem entretenimento, mas também se configuram como espaços discursivos densos, capazes de produzir afetos, instaurar universos simbólicos e participar da formação de subjetividades.

Se, no início, a centralidade da experiência lúdica dos jogos digitais parecia residir em desafios técnicos ou na competição entre jogadores, hoje se reconhece que sua potência discursiva também se manifesta na capacidade de provocar experiências afetivas e estéticas. Segundo Murray (2003), os jogos digitais não apenas contam histórias, mas envolvem o jogador em narrativas imersivas, nas quais a agência do sujeito se entrelaça à construção do sentido. Essa articulação entre interatividade, narrativa e sensorialidade amplia os modos de se experienciar uma obra e permite abordagens analíticas que reconhecem o jogo como um discurso — isto é, como uma forma organizada de produzir sentido, em que diferentes elementos (visuais, sonoros, interativos) se combinam para construir uma experiência significativa .

Dentre os inúmeros títulos disponíveis no cenário independente, destaca-se o jogo *GRIS* (NOMADA STUDIO, 2018), cuja proposta estética e narrativa o torna especialmente relevante para uma análise semiótico-discursiva. Esse tipo de análise investiga como imagens, sons, cores e movimentos se combinam para criar sentidos, observando que forma esses elementos constroem a narrativa e afetam o jogador. Desenvolvido por uma equipe com forte influência das artes visuais, o jogo diferencia-se por estruturar sua narrativa essencialmente por meios não verbais, articulando cores, formas e interações simbólicas como mecanismos de enunciação. Trata-se de um jogo digital concebido como discurso multimodal, onde os elementos visuais e interativos operam como formas sensíveis de significação (Fiorin, 1999; Fiorin, 2005).

A ausência de linguagem verbal em *GRIS* desloca o foco narrativo para os signos visuais e sonoros, o que, segundo Murray (2003), reflete uma tendência dos jogos digitais de explorar formas de *storytelling* sensível, nas quais emoção, ambiguidade e estética estão no centro da experiência. Nesse tipo de narrativa, o sentido não é entregue de forma direta, mas se constrói a partir da interpretação do jogador. Embora o jogo siga uma estrutura linear, sua compreensão não é única ou fechada. A progressão de cores, os cenários e as mecânicas ativam uma leitura aberta, em que cada jogador pode interpretar os acontecimentos de forma distinta.

A escolha por *GRIS* delimita o escopo desta pesquisa dentro do vasto campo dos jogos digitais. Seu enfoque na visualidade, na variação cromática e na integração entre mecânica e narrativa oferece uma oportunidade privilegiada de analisar os processos de significação nos jogos, especialmente sob a perspectiva da semiótica discursiva. A progressão cromática que acompanha o desenvolvimento emocional da personagem, bem como a utilização de mecânicas que espelham transformações internas, constroem uma

experiência imersiva que articula discurso e estética de forma coesa.

A relevância do objeto de estudo tem o potencial de ser amplamente explorada por distintas áreas do conhecimento, como a psicologia, o design, a teoria dos jogos e, especialmente, a semiótica. No campo semiótico, *GRIS* se apresenta como um artefato discursivo capaz de mobilizar percursos gerativos de sentido por meio de formas visuais e mecânicas interativas que operam como signos sensíveis. A ausência de linguagem verbal explícita a predominância de isotopias¹ visuais e cromáticas que estruturam o enunciado narrativo a partir da articulação entre figuração, tematização e a manifestação, conforme propõe a semiótica discursiva de base greimasiana (Fiorin, 2016). Complementarmente, adota-se a perspectiva de Fontanille (1995) sobre os regimes de presença, compreendidos como modos de manifestação sensível que organizam a experiência enunciativa e afetiva do sujeito. Esse enfoque permite analisar como as atmosferas visuais e cromáticas de *GRIS* instauram condições de presença que afetam diretamente o jogador, ampliando a dimensão interpretativa do discurso.

A obra se afasta da lógica funcional e competitiva que caracteriza muitos jogos tradicionais, posicionando-se como um discurso sensível e simbólico que convoca o jogador a um engajamento interpretativo. Por essa razão, *GRIS* é frequentemente associado à categoria dos chamados *empathy games*, termo utilizado por pesquisadores como Belman e Flanagan (2010) para designar jogos que priorizam a empatia, a introspecção e o envolvimento emocional como eixo da experiência lúdica. Nesses jogos, o desafio não está na superação de obstáculos mecânicos, mas na capacidade de interpretar atmosferas e afetos. A intencionalidade estética reside na criação de mundos sensíveis que solicitam uma leitura simbólica das ações, dos cenários e da progressão narrativa. Em *GRIS*, essa proposta se concretiza na forma como a trajetória visual da personagem está intimamente ligada ao seu percurso emocional, fazendo da experiência de jogo uma travessia afetiva.

A justificativa para esta pesquisa encontra respaldo em três pilares interligados: coesão estética entre visualidade e mecânicas, responsáveis por construir uma experiência sensível e significativa; a relevância cultural do objeto e a natureza predominantemente não verbal da narrativa, que exige uma leitura semiótica aprofundada.

A partir desse panorama, delineia-se como problema de pesquisa a seguinte questão: de que maneira os elementos visuais, cromáticos e interativos de *GRIS* se articulam para produzir sentido, sob a ótica da semiótica discursiva? Considera-se que o jogo, mesmo sem recorrer à linguagem verbal, constrói uma narrativa simbólica rica e significativa, mobilizando recursos sensoriais que dialogam com os afetos e o imaginário do jogador.

O objetivo geral desta pesquisa é analisar como os elementos cromáticos presentes

¹ O termo isotopia designa a recorrência de traços semânticos que asseguram a coerência interpretativa de um texto (Greimas, 1966; Greimas; Courtés, 2008). Para Fiorin (1999; 2005), essa repetição de elementos de um mesmo campo de sentido — palavras, temas, imagens ou cores — permite uma leitura estável e organizada. No campo visual, Floch (2001) amplia a noção para dimensões plásticas e cromáticas, em que formas, cores e texturas funcionam como operadores de sentido e afetação.

no jogo *GRIS* contribuem para a construção de sentido, com base na semiótica discursiva de orientação greimasiana. Para isso, propõem-se três objetivos específicos: investigar de que forma as cores articulam afetos e estados subjetivos ao longo da trajetória da protagonista; examinar a relação entre cor, linguagem visual e experiência interativa na produção de significação; e identificar as isotopias cromáticas e os regimes de presença que estruturam a narrativa visual do jogo.

A metodologia adotada nesta pesquisa é de natureza qualitativa, descritiva e interpretativa, com foco na análise dos elementos simbólicos do jogo *GRIS*. O referencial teórico baseia-se na semiótica discursiva, que estuda como os sentidos são produzidos a partir das relações entre sujeitos, objetos e formas sensíveis. A análise considerará às três instâncias do percurso gerativo de sentido (níveis fundamental, narrativo e discursivo), que permitem compreender como os valores abstratos se concretizam nas formas visuais, cromáticas e interativas do jogo.

Ao propor uma leitura semiótica de um jogo digital com elevado valor estético, esta pesquisa busca contribuir para a consolidação dos jogos eletrônicos como objetos legítimos de análise no campo das ciências da linguagem e da comunicação. Mais do que mero entretenimento, os jogos emergem aqui como práticas discursivas sofisticadas, nas quais interatividade, estética e simbolismo se entrelaçam na produção de experiências culturais complexas, sensíveis e transformadoras.

A estrutura deste trabalho organiza-se em quatro capítulos principais. O primeiro capítulo apresenta o referencial teórico que sustenta a pesquisa, com ênfase nos fundamentos da semiótica discursiva e nas abordagens contemporâneas sobre estética e jogos digitais. O segundo capítulo dedica-se à descrição do objeto de estudo, destacando suas características narrativas, visuais e mecânicas. No terceiro capítulo, realiza-se a análise semiótica propriamente dita, estruturada com base nos eixos já delineados. Por fim, nas considerações finais, são discutidos os principais resultados obtidos, suas implicações para os estudos sobre jogos e linguagem, e possíveis caminhos para investigações futuras.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo apresenta os fundamentos teóricos que embasam a análise proposta nesta pesquisa, com foco na construção de sentido nos jogos digitais a partir da linguagem visual e cromática. Parte-se do entendimento de que os jogos, mais do que produtos de entretenimento, constituem discursos que mobilizam símbolos, emoções e estruturas narrativas complexas, articulando componentes estéticos, sensíveis e interativos que ativam modos específicos de produção de sentido (Caillois, 2017; Juul, 2011; Huizinga, 2019). No caso específico de *GRIS*, cuja narrativa se desenvolve sem o uso da linguagem verbal, a significação emerge da articulação entre cores, formas e ações, exigindo um aparato teórico capaz de interpretar essa materialidade sensível.

Nesse sentido, adota-se como principal referência a semiótica discursiva, por sua capacidade de descrever os mecanismos que organizam o discurso e de interpretar como os signos visuais operam na produção de sentido. Tal abordagem estrutura-se como uma teoria que visa explicar os processos de significação a partir da articulação formal dos elementos do discurso, entendendo que o sentido não antecede a linguagem, mas é construído progressivamente a partir de operações estruturais que envolvem relações de oposição, transformação e atualização (Greimas; Courtés, 2008).

2.1 A Semiótica Discursiva Greimasiana

A semiótica discursiva, formulada por Algirdas Julien Greimas e ampliada por Joseph Courtés, estabelece-se como uma teoria da significação voltada à análise dos mecanismos estruturais que organizam a produção de sentido no interior dos discursos. Diferentemente de abordagens que consideram o discurso como mera expressão de uma intenção subjetiva, essa corrente entende o sentido como efeito de uma articulação sistemática entre elementos que obedecem a regras formais e relacionalmente determinadas (Greimas; Courtés, 2008). Trata-se, portanto, de uma teoria não referencial, que desloca o foco da expressão intencional para a construção estruturada e imanente dos significados.

Greimas e Courtés afirmam que:

Numa primeira abordagem, pode-se identificar o conceito de discurso com o de processo semiótico e considerar como pertencente à teoria do discurso a totalidade dos fatos semióticos (relações, unidades, operações, etc.) situados no eixo sintagmático da linguagem. [...] Num quadro teórico algo diferente — mas não contraditório em relação ao primeiro —, o discurso pode ser identificado com o enunciado. A maneira pela qual é, mais ou menos implicitamente, concebido o enunciado (aquilo que é enunciado) determina duas atitudes teóricas e dois tipos de análise diferentes. (Greimas; Courtés, 2008, p. 125-127)

Essa formulação permite compreender o discurso não apenas como o resultado visível de uma estrutura, mas como um processo dinâmico de significação, em que a articu-

lação entre forma e conteúdo se manifesta por meio da enunciação. A semiótica discursiva, ao considerar o discurso como efeito de operações estruturais, propõe uma análise em que o sentido emerge progressivamente, estruturado por níveis — do fundamental ao discursivo — e mediado por categorias como figurativização¹, tematização, modalização e regimes de presença.

O percurso gerativo de sentido, conforme proposto pela semiótica greimasiana, é composto por três níveis articulados: **o fundamental, o narrativo e o discursivo**. Cada um desses níveis permite uma análise própria e contribui para a compreensão de como o sentido se constrói, desde estruturas mais abstratas até formas visíveis e sensíveis.

Conforme (Fiorin, 2005, p. 17-18):

O percurso gerativo de sentido é uma sucessão de patamares, cada um dos quais suscetíveis de receber uma descrição adequada, que mostra como se produz e se interpreta o sentido, num processo que vai do mais simples ao mais complexo. [...] Os três níveis do percurso são o profundo (ou fundamental), o narrativo e o discursivo. Em cada um deles existe um componente sintático e um componente semântico.

Em termos simples, cada nível do percurso gerativo — fundamental, narrativo e discursivo — possui um componente sintático e um componente semântico, que operam de forma interdependente. O componente sintático diz respeito à estrutura formal do enunciado, isto é, à organização das relações entre os elementos (sujeitos, objetos, ações ou figuras visuais). O componente semântico, no que lhe concerne, refere-se ao conteúdo e aos valores inscritos nessas formas, como emoções, ideias ou categorias valorativas. Conforme Greimas e Courtés (2008), é a articulação entre a organização formal (sintaxe) e os conteúdos (semântica) que possibilita a geração e interpretação dos sentidos.

Esses dois aspectos estão sempre interligados. Por exemplo, se em determinada cena do jogo a personagem aparece isolada, em um espaço cinza e vazio, essa é uma escolha sintática (forma visual e espacial); simultaneamente, ela comunica simbolicamente sentimentos de solidão ou perda, que correspondem ao aspecto semântico. Esse modelo permite analisar não apenas textos escritos, mas também imagens, sons e experiências interativas, como as dos jogos digitais. Ao tratar o texto como um sistema coerente de significação, a semiótica discursiva oferece uma ferramenta para compreender como se produzem os efeitos de sentido em diferentes linguagens, uma forma de entender o sentido como resultado de um processo.

Essa articulação entre forma e conteúdo se torna mais evidente quando se observa a estrutura do percurso gerativo de sentido, conceito central na teoria semiótica

¹ Na semiótica discursiva, a figurativização é o processo pelo qual conteúdos narrativos abstratos são convertidos em figuras reconhecíveis do mundo sensível, como formas, cores, sons e movimentos. Essa operação permite que estruturas narrativas sejam materializadas e percebidas, conferindo concretude e apelo sensorial ao enunciado (Greimas; Courtés, 2008).

greimasiana. No **nível fundamental** desse percurso, encontram-se estruturas profundas e abstratas, nas quais se articulam categorias semânticas elementares, como vida/morte, liberdade/opressão, natureza/cultura, entre outras oposições valorativas que compõem o arcabouço simbólico inicial dos discursos (Greimas; Courtés, 2008; Fiorin, 2005).

Tais categorias são concebidas como estruturas lógicas da significação, dotadas de estatuto formal e representadas no quadrado semiótico, o que as torna operatórias na geração de sentido. Esse nível corresponde ao ponto inicial do percurso gerativo de sentido, funcionando como a base lógica da produção discursiva. Trata-se de uma etapa anterior a qualquer forma visível ou narrativa, em que a semântica fundamental se articula com a sintaxe fundamental para compor uma gramática profunda — um sistema abstrato de relações e oposições que organiza os valores a serem atualizados nos planos narrativo e discursivo. Essa camada não se refere a conteúdos empíricos, mas a núcleos potenciais de sentido, que serão ativados conforme as escolhas realizadas nas etapas seguintes do percurso.

Para um melhor exemplo, no jogo *Journey* (THATGAMECOMPANY, 2012), o jogador controla uma figura encapuzada que atravessa vastas paisagens desérticas em direção a uma montanha luminosa no horizonte. Embora não haja linguagem verbal ou instruções explícitas, a experiência é estruturada por uma progressão espacial e cromática que orienta o percurso. A interação com outros jogadores, realizada de forma anônima e limitada a sinais sonoros e gestuais, reforça o eixo simbólico que articula desconexão e conexão. O deserto inicial, marcado por tons ocres e pela vastidão silenciosa, instaura um regime de solidão e introspecção, gradualmente transformado pela presença de companheiros ocasionais e pela intensificação da paleta luminosa à medida que se aproxima da montanha. Essa configuração sensível constrói uma narrativa emergente, na qual a travessia física reflete um deslocamento afetivo em direção à comunhão e ao sentido compartilhado.

Figura 1 – Cena de Journey evidenciando a oposição entre solidão e conexão no percurso do sujeito

Fonte: IAmSp00n (2012). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M>. Acesso em: 7 jul. 2025.

Desde o início, o sujeito é colocado em uma situação de solidão e silêncio, marcada pela vastidão do deserto, que representa uma ausência de relação, de sentido compartilhado. À medida que a jornada avança, surgem encontros com outros jogadores anônimos, em que o único modo de interação é por meio de sinais sonoros. Esses momentos introduzem a ideia de reconexão simbólica, de comunhão silenciosa, revelando a atualização progressiva do valor de conexão no interior do universo simbólico do jogo.

Essa oposição entre desconexão e conexão, ainda que não tematizada verbalmente, constitui o nível fundamental do jogo: uma estrutura semântica profunda que organiza os sentidos afetivos, narrativos e visuais da experiência. A partir dela, os demais níveis — narrativo (o percurso do herói) e discursivo (a estética, o som, a presença do outro) — são organizados e atualizados.

O **nível narrativo**, segundo Fiorin (2005), organiza os valores abstratos do discurso por meio de uma lógica de ação que visa transformar estados. Nesse plano, atuam sujeitos, objetos de valor e programas narrativos, estruturando as etapas pelas quais um sujeito busca modificar sua relação com um objeto. Essas transformações são encadeadas em uma sequência lógica, na qual cada fase se articula com operadores modais — como querer, poder, saber e dever — que qualificam as capacidades e intenções dos sujeitos no percurso.

De acordo com Greimas e Courtés (2008), o programa narrativo é composto por

quatro etapas sucessivas: **manipulação**, **competência**, **performance** e **sanção**, que descrevem a passagem de um estado inicial a um estado final, por meio de processos de conjunção (aproximação) ou disjunção (afastamento) entre sujeitos e objetos de valor.

A **manipulação** é a fase inicial, na qual um sujeito age sobre outro para induzi-lo a realizar uma ação. Essa influência pode ocorrer por diferentes modalidades, como explica Fiorin (2005):

- **Tentação**, quando se oferece uma recompensa para encorajar a ação — *“Se você terminar a lição agora, poderá brincar mais cedo.”*
- **Intimidação**, quando a não realização da ação implica uma ameaça ou punição — *“Se você não estudar, ficará sem videogame hoje.”*
- **Sedução**, quando se cria uma imagem positiva ou atraente para persuadir — *“Esta tarefa vai mostrar como você é criativo, vale a pena tentar.”*
- **Provocação**, quando o sujeito é desafiado a agir — *“Duvido que você consiga resolver este enigma antes de mim.”*

Após a manipulação, segue-se a **competência**, etapa em que o sujeito adquire os atributos necessários para realizar a ação (saber, poder, querer e dever). Em seguida, ocorre a **performance**, quando se executa a transformação central da narrativa, e, por fim, a **sanção**, momento em que o resultado do percurso é reconhecido e validado, com prêmios ou punições.

Desta forma, a narrativa funciona como uma espécie de “gramática da ação” (Fiorin, 2005). Estabelece-se as regras internas de transformação do sujeito, permitindo compreender não apenas o que acontece, mas como e por que os eventos se encadeiam. A narratividade não é apenas uma sucessão de ações, mas um sistema organizado de relações modais que sustenta o sentido: a personagem pode querer algo, mas não poder; pode saber, mas não querer, e assim por diante. A combinação desses modos define o percurso e o grau de eficácia do sujeito.

Para exemplificar, no jogo *Shadow of the Colossus* (TEAM ICO, 2005), o protagonista Wander inicia seu percurso visando reviver uma jovem chamada Mono.

Figura 2 – Cena de *Shadow of the Colossus* ilustrando o momento de manipulação do programa narrativo



Fonte: Shirrako (2018). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zAo9OqEmSRM>. Acesso em: 7 jul. 2025.

No caso de *Shadow of the Colossus*, a **manipulação** ocorre por meio de uma forma de **tentação**, pois ao protagonista é oferecida uma promessa de recompensa: a possibilidade de reviver Mono se ele derrotar os dezesseis colossos. Tal promessa funciona como estímulo direto para que Wander aceite a missão, mesmo sem compreender totalmente as implicações éticas e os riscos de seu ato. Também é possível identificar traços de **sedução**, já que o enunciador do jogo — por meio do discurso do ser enigmático *Dormin*² — cria uma imagem positiva e convincente da tarefa: a vitória sobre os colossos é apresentada como o único caminho para alcançar a salvação da jovem, enaltecendo o ato como heroico e inevitável. Uma leitura crítica também pode sugerir nuances de **provocação**, pois a narrativa desafia Wander a enfrentar inimigos colossais, como se questionasse sua coragem e determinação: “Você consegue vencer seres tão grandiosos?” Essa manipulação por desafio reforça a tensão dramática do percurso. A **intimidação**, embora menos explícita, está presente na ameaça implícita de que, se ele não agir, a jovem permanecerá morta — uma perda definitiva que o motiva a enfrentar qualquer obstáculo.

Já o **nível discursivo** caracteriza-se pela **figurativização** das estruturas narrativas abstratas. É nesse plano que os conteúdos narrativos e valorativos ganham forma sensível, tornando-se visíveis, audíveis e perceptíveis por meio de cores, sons, movimentos, texturas,

² Dormin é a entidade misteriosa que guia o protagonista em *Shadow of the Colossus*, prometendo reviver Mono em troca da derrota dos colossos. Sua figura ambígua representa tanto um ajudante quanto um manipulador narrativo, colocando em evidência os dilemas éticos do percurso do herói.

ritmos e demais elementos materiais que compõem o universo enunciado (Fiorin, 2005). A figurativização consiste na transposição dos conteúdos para figuras reconhecíveis do mundo empírico — como paisagens, corpos e objetos —, enquanto as categorias plásticas dizem respeito às qualidades formais a atuar sobre a percepção: cor, contraste, volume, brilho, espessura, entre outras.

Esses elementos não funcionam apenas como suporte da expressão, mas como operadores de sentido, capazes de produzir efeitos afetivos, cognitivos e estéticos. Fiorin (2005) afirma que a significação sensível ocorre quando o sentido é atualizado por meio de qualidades perceptíveis que não dependem exclusivamente da linguagem verbal, mas são captadas pelos sentidos e incorporadas à experiência estética do sujeito. Nesse processo, observa-se a atuação das isotopias plásticas³ e figurativas, que organizam a recorrência das formas, cores, texturas e figuras do mundo empírico, garantindo coesão temática e expressiva ao discurso.

Um exemplo disso pode ser observado no jogo *Limbo* (PLAYDEAD, 2010). A ausência de cor — com predominância de tons de cinza e sombras —, o alto contraste entre luz e escuridão, os movimentos lentos e o silêncio quase constante constituem uma configuração plástica que expressa angústia, isolamento e vulnerabilidade.

Figura 3 – Cena do jogo Limbo evidenciando a construção visual baseada em contraste e ausência de cor



Fonte: HGHHorrorGamesHouse (2020). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RgGUa3nCUvY>. Acesso em: 7 jul. 2025.

³ Isotopia plástica, segundo Floch (2001), refere-se à recorrência e à organização de qualidades formais como cores, linhas, luz, brilho e volume, que geram coesão perceptiva no discurso. A isotopia figurativa, por sua vez, diz respeito à presença de figuras reconhecíveis do mundo empírico, como corpos, objetos e paisagens, que permitem ao enunciatário relacionar a experiência discursiva a referências concretas.

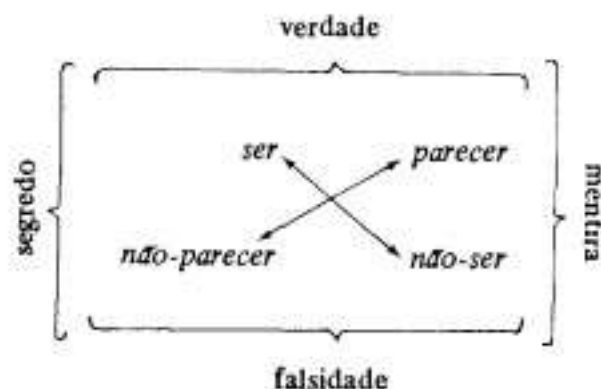
Esses efeitos não são ditos em palavras nem inscritos diretamente na narrativa, mas são produzidos pelas formas sensíveis que figurativizam estados emocionais e valores existenciais. Assim, o jogador participa da atualização do sentido não apenas por ações mecânicas, mas pela recepção afetiva das isotopias visuais e sonoras que atravessam a experiência, tornando-se enunciatário do discurso. Trata-se, portanto, de um nível discursivo que não se limita à representação verbal, mas opera através de uma linguagem sensível, na qual gestos, cores e atmosferas constroem o sentido de forma integrada ao percurso narrativo.

Além dos mecanismos que estruturam os níveis do percurso gerativo de sentido, destaca-se, no plano discursivo, a função do **contrato de veridicção** na consolidação da coerência simbólica dos discursos. De acordo com Greimas e Courtés (2008), trata-se de um pacto semiótico que define os critérios internos pelos quais algo é considerado verossímil, legítimo ou crível no interior do universo enunciado, independentemente de sua correspondência com a realidade empírica. Esse contrato se fundamenta na articulação entre os modos de ser e parecer, cuja combinação dá origem a quatro regimes de veridicção:

- **Verdade (ser e parecer):** quando há correspondência entre a manifestação e a essência no universo enunciado;
- **Mentira (não-ser e parecer):** quando algo se apresenta de determinada forma, mas não corresponde à sua realidade interna;
- **Segredo (ser e não-parecer):** quando algo é verdadeiro no universo enunciado, mas permanece oculto ao enunciatário;
- **Falsidade (não-ser e não-parecer):** quando não há manifestação nem correspondência com a essência, podendo configurar ausência, suspensão ou latência de sentido.

Na Figura 4, a seguir, apresenta-se a organização das modalidades veridictórias, tal como sistematizadas por Greimas e Courtés (2008, p. 489).

Figura 4 – Quadrado veridictório



Fonte: Greimas, A. J.; Courtés, J. Dicionário de semiótica. São Paulo: Ática, 2008, p. 489.

Em jogos digitais de natureza simbólica, como *GRIS*, a veridicção não se apoia em princípios de realismo narrativo ou em lógicas causais convencionais, mas na adesão sensível do sujeito-enunciatário⁴ à materialidade visual e cromática do discurso. A coerência do universo representado reside não na explicitação verbal ou na linearidade dos acontecimentos, mas naquilo que se faz sentir por meio da plasticidade e do ritmo afetivo da experiência interativa. Nesse sentido, o quadrado da veridicção será mobilizado, ao longo da análise, como instrumento teórico para identificar como cada fase do jogo instaura regimes específicos de veracidade simbólica, estruturando pactos enunciativos próprios entre jogador e discurso.

Um conceito relevante dentro da semiótica discursiva é a **isotopia**, proposta por Greimas (2008) e explicada por Fiorin (2005) como a recorrência de elementos semânticos no interior do discurso, responsável por assegurar sua coerência e inteligibilidade. A isotopia permite que o leitor ou espectador reconheça uma rede de sentidos estáveis ao longo do texto, facilitando a sua interpretação e orienta a construção do significado. Segundo o autor, é por meio dessas repetições e regularidades que os discursos se tornam organizados e compreensíveis, evitando leituras dispersas ou contraditórias. No caso dos discursos visuais e sensíveis, como ocorre nos jogos digitais, a noção de isotopia precisa ser ampliada para considerar elementos não verbais que participam ativamente da construção de sentido.

Por exemplo, no jogo *Celeste* (MATT MAKES GAMES, 2018), aparecem várias vezes elementos que mostram que a personagem principal está lutando com ela mesma: uma versão sombria de Madeline surge em diferentes momentos, os diálogos falam sobre medo, ansiedade, a inseguranças da personagem, os desafios do jogo exigem várias tentativas e

⁴ Na semiótica discursiva, o sujeito-enunciatário é a instância prevista pelo enunciadador como destinatário do discurso, tal como projetada na própria organização textual. Não corresponde necessariamente ao jogador empírico, mas à posição de leitura que o discurso constrói e orienta por meio de suas estratégias narrativas, visuais e interativas (Greimas; Courtés, 2008).

erros, e a música muda conforme o estado emocional dela.

Figura 5 – Representação visual do conflito interno da personagem no jogo *Celeste*



Fonte: Encrypted Duck (2020). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=cX9NJPwseIQ&ab_channel=EncryptedDuck. Acesso em: 7 jul. 2025.

Todos esses elementos se repetem ao longo da história e passam a mesma ideia — a de um conflito interno. Essa repetição de sentidos ajuda o jogador a entender que o maior desafio da personagem não é apenas subir a montanha, mas lidar com o que ela sente. Isso é o que a semiótica chama de isotopia: quando vários elementos diferentes reforçam o mesmo significado e tornam o discurso mais claro e organizado.

Nesse contexto, a noção de **isotopia cromática** — compreendida como a recorrência de cores e contrastes que asseguram a coerência interpretativa do enunciado visual — revela-se particularmente pertinente. Embora o termo derive da noção de isotopia proposta por Greimas (1966) e desenvolvida por Greimas e Courtés (2008), estudos como os de Floch (2001) demonstram que as cores, quando empregadas de forma estratégica, instauram sistemas de oposição e valoração que estruturam a semântica do discurso visual. A cor, nesse modelo, não atua como elemento meramente decorativo, mas como signo dotado de espessura simbólica e força afetiva, capaz de construir atmosferas, indicar transformações narrativas e evocar valores culturais ou emocionais. Essa recorrência cromática configura isotopias que não apenas reforçam a dimensão estética, mas também sustentam a coerência discursiva e cultural do enunciado. Em jogos digitais que privilegiam a visualidade como principal forma de enunciação — como em *GRIS* —, a isotopia cromática atua como fio

condutor do percurso interpretativo e da experiência sensível, transformando a cor em operador semântico central.

É nesse ponto que o conceito de figurativização se torna central. Trata-se do processo pelo qual conteúdos abstratos assumem configurações sensíveis, reconhecíveis culturalmente. A cor, nesse contexto, deixa de ser mero ornamento para atuar como signo — condensa valores simbólicos e ativa redes compartilhadas de significação (Greimas; Courtés, 2008). Como aponta Floch (2001), a articulação entre cor e forma não apenas contribui para a composição estética do enunciado visual, mas organiza os efeitos de sentido por meio da instauração de isotopias plásticas e cromáticas. Nesse sentido, a progressão das cores assume o papel de eixo simbólico da narrativa, estruturando o percurso interpretativo do sujeito-enunciatário.

Portanto, a abordagem greimasiana oferece mais do que um aparato técnico: propõe uma concepção integrada do discurso como prática estética, cultural e intersubjetiva. Ao ser aplicada aos jogos digitais — como se propõe nesta pesquisa —, essa perspectiva possibilita compreender como signos visuais e interativos, quando organizados sob uma lógica discursiva, constroem universos simbólicos densos, capazes de comunicar experiências afetivas, éticas e existenciais com alta complexidade semiótica.

2.2 *GRIS* e sua proposta estética-narrativa

Lançado em dezembro de 2018 pelo estúdio independente espanhol Nomada Studio e distribuído pela Devolver Digital, *GRIS* é um jogo eletrônico do gênero plataforma⁵ com ênfase em construção estética, narrativa visual e progressão atmosférica. Desde seu lançamento, o jogo obteve ampla visibilidade e reconhecimento no circuito internacional de jogos independentes, sendo agraciado com diversos prêmios, incluindo a categoria *Games for Impact* no *The Game Awards 2019* (IGN, 2019).

⁵ Na taxonomia de gêneros proposta por Apperley (2006), o jogo de plataforma é definido pelo tipo de interação ergódica exigida do jogador, caracterizada por deslocamentos coordenados em ambientes compostos por diferentes níveis e superfícies, nos quais saltos, escaladas e desvios de obstáculos são essenciais para a progressão. A ênfase recai na mecânica de travessia espacial e no ritmo de ação, mais do que na representação visual ou na narrativa.

Figura 6 – Cena do jogo *GRIS* capturada durante jogabilidade própria



Fonte: Captura de tela do autor a partir do jogo GRIS (Nomada Studio, 2018).

A obra é protagonizada por uma jovem figura feminina que percorre um ambiente onírico e fragmentado, inicialmente marcado pela ausência de cor. O jogo não apresenta diálogos ou legendas, sendo sua narrativa construída inteiramente por meio de recursos visuais, sonoros e mecânicos. Ao longo da jornada, a personagem adquire habilidades que lhe permitem explorar novas áreas e interagir com o ambiente de maneiras diversas. Cada fase é caracterizada por uma cor dominante, que é gradualmente incorporada à medida que a personagem avança, formando uma sequência cromática organizada em estágios.

Figura 7 – Estágios cromáticos em *GRIS*: cinza, vermelho, verde, azul e amarelo

Fonte: Composição do autor a partir de capturas de tela do jogo *GRIS* (Nomada Studio, 2018)

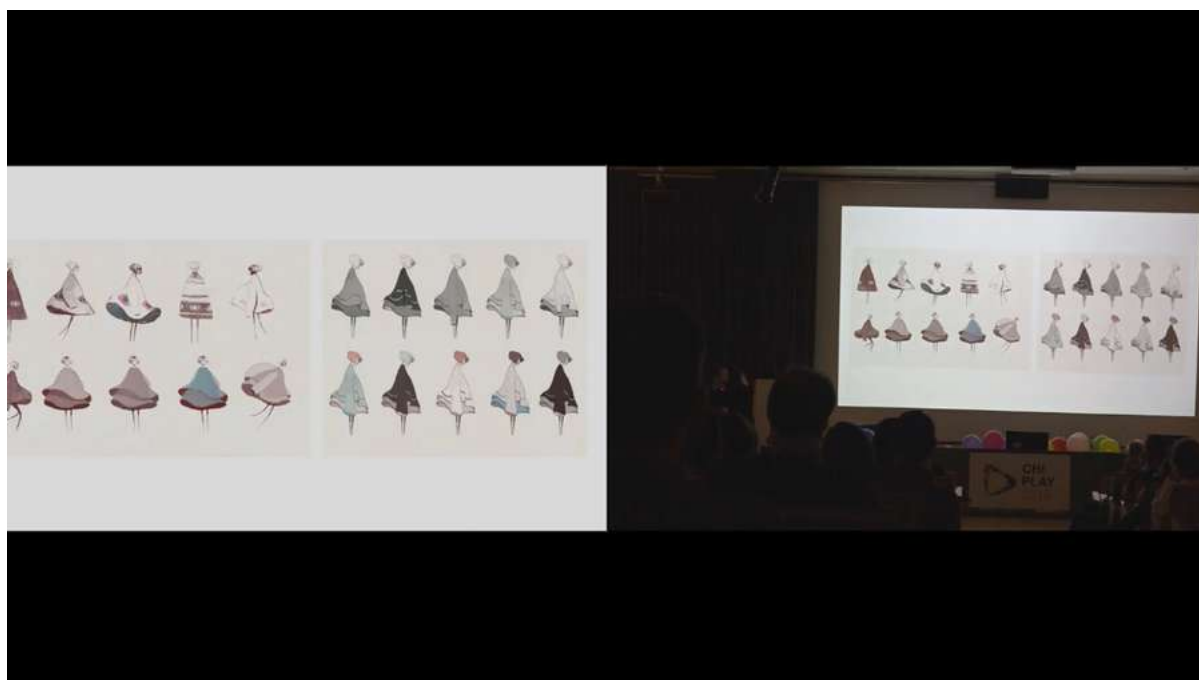
O nome do jogo, *GRIS*, que significa “cinza” em espanhol, remete ao ponto de partida visual da obra: um espaço monocromático e vazio. O mundo apresentado é estruturado a partir de transições entre diferentes ambientes cromáticos, que acompanham mudanças na mobilidade da personagem. Com o progresso, surgem novos recursos de movimentação, como planar, nadar ou ganhar peso para atravessar obstáculos. Esses elementos ampliam a exploração, mas mantêm o foco narrativo na ambientação, não na dificuldade ou no desafio.

Do ponto de vista visual, o jogo é construído a partir de uma estética que combina elementos da pintura em aquarela com composições visuais estilizadas e fortemente simbólicas. A direção de arte, conduzida pelo ilustrador Conrad Roset, prioriza o uso expressivo das cores e das formas, criando cenários fluidos que evocam atmosferas oníricas e emocionalmente ressonantes. A trilha sonora, composta pela banda *Berlinist*, atua como suporte atmosférico, contribuindo para a imersão do jogador por meio da sonoridade. Ainda que o som desempenhe um papel relevante na construção da experiência sensível, esta pesquisa se dedica exclusivamente à análise visual e cromática da obra.

O jogo foi idealizado com a intenção de traduzir para o meio digital o estilo característico do artista, resultando em uma proposta estética baseada em formas delicadas, cores suaves e composições que evocam uma visualidade pictórica. Segundo o próprio diretor de arte, a concepção do jogo teve início a partir de uma ilustração monocromática, que originou a ideia de um universo no qual a protagonista reconquista as cores perdidas progressivamente, conforme avança por diferentes ambientes e etapas emocionais — tanto

no espaço físico quanto no simbólico. Para atingir esse resultado visual, a equipe do Nomada Studio adotou um processo híbrido que envolvia pintura manual e manipulação digital. Manchas de aquarela foram produzidas em papel, digitalizadas e incorporadas ao jogo com auxílio de softwares como Photoshop e Unity. Esse método permitiu conservar a textura fluida da tinta e produzir um ambiente visual que remete constantemente à sensação de um quadro em movimento (Pardos, 2019).

Figura 8 – Frame do vídeo sobre o processo de criação visual de *GRIS*



Fonte: ACM SIGCHI (2020). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=rnjKTrluk7Q&ab_channel=ACMSIGCHI. Acessado em: 7 jun 2025

A estética visual de *GRIS* apresenta traços que evocam referências da arte europeia moderna e do simbolismo pictórico, permitindo associações com a obra de artistas como Egon Schiele⁶ e Gustav Klimt⁷, bem como com os contornos fluidos e ornamentais característicos da arquitetura de Antoni Gaudí⁸.

Ainda que tais influências não sejam declaradas explicitamente pelos desenvolvedores, a composição visual do jogo — marcada por linhas sinuosas, ornamentação detalhada

⁶ Egon Schiele (1890–1918) foi um pintor austríaco expressionista cuja obra é marcada por contornos agressivos e composições angulosas.

⁷ Gustav Klimt (1862–1918), austríaco, é conhecido por seu uso intensivo do dourado, das formas decorativas e da sensualidade simbólica.

⁸ Antoni Gaudí (1852–1926), arquiteto catalão, é reconhecido por sua arquitetura orgânica e por integrar elementos naturais em construções sinuosas, como na Sagrada Família e no Parque Güell. As linhas curvas e composições ornamentais de *GRIS* podem ser comparadas a essas referências visuais.

e uso simbólico das cores — convida a leituras intertextuais que aproximam a linguagem gráfica do jogo de elementos recorrentes em movimentos artísticos do início do século XX.

O jogo apresenta uma construção visual baseada em linhas simples, paletas cromáticas organizadas por fases, composições geométricas e a ausência de elementos de interface. Essa escolha demandou que a narrativa fosse conduzida quase exclusivamente por signos visuais. Para isso, os desenvolvedores empregaram estratégias cinematográficas, como variações de escala, transições suaves e enquadramentos específicos, de modo a orientar a progressão do jogador sem utilizar instruções verbais ou ícones. Com isso, o cenário adquire papel narrativo central, funcionando como agente condutor da experiência (Tucker, 2018).

A abordagem estética adotada pelo estúdio posiciona *GRIS* como um título que tensiona as fronteiras entre jogo eletrônico e experiência sensível. Ao recorrer à aquarela como matriz visual, a obra vincula diretamente os estados emocionais da personagem à plasticidade das formas e à instabilidade cromática do ambiente. A narrativa se desenvolve sem rupturas formais ou comandos explícitos, adotando uma lógica contínua de progressão espacial que dispensa menus, pontuações ou instruções verbais. Essa fluidez não elimina a estrutura narrativa, mas a reorganiza em torno de transformações perceptíveis: a protagonista atravessa paisagens moduladas por mudanças cromáticas e desenvolve novas habilidades à medida que avança, configurando um percurso simbólico de recomposição subjetiva. O jogo, assim, articula visualidade e interação em um discurso que se desdobra silenciosamente, produzindo sentido por meio da recorrência plástica e da lógica sensível das variações que afetam o espaço e o corpo da personagem.

Títulos como *That Dragon, Cancer* (2016) e *Brothers: A Tale of Two Sons* (2013) também exploram o luto, a perda ou a conexão afetiva como motivações narrativas e estruturam a jogabilidade como expressão sensível da subjetividade. Como argumentam os autores, jogos dessa natureza representam uma transição dos videogames como produtos de entretenimento para formas de arte interativa, voltadas à introspecção e à empatia estética. Essa abordagem tem contribuído para ampliar as formas de recepção e interpretação dos jogos digitais, consolidando produções que se distanciam de estruturas centradas em desafio, competição ou recompensa (Belman; Flanagan, 2010).

2.2.1 Jogos digitais como discursos intersemióticos: estrutura, linguagem e simbolismo

Os jogos digitais, tradicionalmente associados ao entretenimento e à indústria cultural, vêm sendo progressivamente reconhecidos como formas legítimas de linguagem e produção simbólica. Essa mudança de perspectiva acompanha o amadurecimento do campo dos *game studies*, que passou a considerar os jogos não apenas como objetos de consumo, mas como artefatos culturais dotados de estrutura narrativa, estética própria e

capacidade de comunicar experiências subjetivas e coletivas (Sicart, 2011).

Essa compreensão decorre da consolidação dos jogos como dispositivos intersemióticos, capazes de articular múltiplos regimes de significação — imagem, som, movimento, texto e interatividade — em estruturas comunicativas que ultrapassam a esfera do mero entretenimento. Ao integrar esses elementos em sistemas coesos de regras e ficcionalidades, os jogos constituem espaços discursivos nos quais o jogador atua simultaneamente como agente e intérprete, posicionando-se em narrativas simbólicas com potência afetiva, ética e estética (Salen; Zimmerman, 2012; Juul, 2012).

Além disso, os jogos digitais operam em um ecossistema midiático marcado pela cibercultura e pela convergência de mídias (Castells, 2013; Lemos, 2023), em que a participação do usuário é central na produção de sentido. Essa característica os torna suportes privilegiados para o estudo de novas formas de linguagem, subjetividade e enunciação, especialmente quando analisados sob a perspectiva da semiótica discursiva. Em títulos como *GRIS*, a experiência do jogador é construída não por meio de recompensas ou desafios mecânicos, mas por uma lógica simbólica que mobiliza visualidade, o ritmo, o silêncio e a cor como operadores de significação.

A reflexão teórica sobre o papel cultural do jogo remonta a autores como Johan Huizinga, que reconhece o jogo como uma atividade fundadora da cultura humana, anterior à própria civilização e dotada de estrutura autônoma. Em *Homo Ludens*, originalmente publicado em 1938, o autor define o jogo como uma ação livre, limitada no tempo e no espaço, regida por regras e marcada por tensão e prazer — uma manifestação espontânea do espírito humano, fundamental na criação de sentido simbólico nas sociedades (Huizinga, 2019).

Caillois (2017), ampliando a perspectiva de Huizinga, define o jogo como uma atividade voluntária, delimitada no tempo e no espaço, incerta, improdutiva, regida por regras e envolta em ficção. Além dessa definição, propõe uma tipologia das formas lúdicas com base nas experiências que oferecem: *agôn* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulação) e *ilinx* (vertigem). No contexto digital, essas categorias muitas vezes se sobrepõem, gerando experiências híbridas que integram ação, narrativa e sensações físicas por meio da interatividade. Com o surgimento dos jogos eletrônicos, as definições clássicas passaram a ser revisitadas por teóricos contemporâneos. Em *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (Juul, 2011), o autor descreve os jogos digitais como:

[...] sistemas baseados em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados são atribuídos a diferentes valores; o jogador exerce esforço para influenciar o resultado; o jogador sente-se emocionalmente ligado ao resultado; e as consequências da atividade são negociáveis. (Juul, 2011, p. 36, tradução nossa).

Essa definição amplia a compreensão do jogo ao destacar tanto sua estrutura formal

quanto sua dimensão subjetiva e afetiva.

No caso de *GRIS*, os elementos interativos integram diretamente a construção estética da narrativa. A participação do jogador não se limita à execução de comandos, mas envolve uma leitura atenta da visualidade e das atmosferas propostas, que conduzem a experiência de sentido. Essa perspectiva aproxima-se da concepção de Salen e Zimmerman (2012), segundo a qual os jogos funcionam como sistemas formais capazes de produzir significação a partir do modo como suas regras se relacionam com os contextos em que são interpretadas. Para os autores, o jogo atua como um artefato cultural atravessado por operações simbólicas que envolvem tanto sua estrutura quanto sua recepção.

GRIS insere-se nesse campo por meio de uma proposta estética que se afasta das lógicas tradicionais de recompensa e desempenho, priorizando experiências visuais e emocionais. A ausência de linguagem verbal e a centralidade da progressão cromática e da sensorialidade estabelecem o jogo como um discurso estético, em que cores, formas e movimentos operam como signos estruturadores de sentido.

2.2.2 A cor como signo visual e afetivo

A cor, enquanto fenômeno sensível, excede sua função perceptiva imediata e passa a organizar o discurso visual em níveis simbólicos. Em suportes como a pintura, o cinema, a publicidade ou os jogos digitais, as cores são mobilizadas de forma recorrente para instaurar significações e produzir efeitos de sentido. Segundo Floch (2001), a cor participa da construção discursiva tanto quando se associa a elementos figurativos reconhecíveis quanto quando atua na articulação plástica da imagem, modulando ritmos, contrastes e composições.

Na perspectiva da semiótica discursiva greimasiana, a cor situa-se no nível discursivo do percurso gerativo de sentido. É nesse plano que os conteúdos narrativos abstratos se atualizam por meio da figurativização, processo pelo qual assumem forma sensível e culturalmente interpretável. A cor, nesse contexto, participa da tematização e da valorização do enunciado visual, funcionando como operador semântico na construção do discurso (Greimas; Courtés, 2008).

Para além de sua função compositiva, a cor opera como signo carregado de valores culturais e simbólicos. Conforme discute Floch (2001), ela participa da construção de identidades visuais ao condensar significações socialmente compartilhadas e evocar modos específicos de afecção. Sua presença ativa polaridades simbólicas como claro/escuro ou presença/ausência, instaurando atmosferas que orientam o percurso de leitura do discurso visual. A partir da tipologia proposta por Floch, a cor articula-se a diferentes regimes de valorização que modulam a experiência visual e simbólica. Quando associada à utilidade, remete ao regime pragmático; vinculada à sensibilidade formal, aproxima-se do estético; no campo das escolhas e posicionamentos, manifesta o ético; e, em contextos de abertura

interpretativa e experimentação, expressa o lúdico. Tais regimes interagem no interior do texto visual, reconfigurando-se conforme a lógica interna do discurso e contribuindo para a atualização de sentidos no contato com o sensível.

No campo cromático, tais regimes tornam evidentes as implicações culturais e valorativas das escolhas visuais, que funcionam como índices de posicionamento enunciativo. O cromatismo, nesse sentido, não se reduz à ornamentação, mas se constitui como estrutura simbólica capaz de orientar leituras, instaurar tensões e ancorar sentidos. Essa abordagem mostra-se particularmente relevante na análise de discursos visuais, em que a cor media as relações entre forma e valor. A compreensão dos regimes de valorização permite observar como determinadas decisões cromáticas funcionam discursivamente, mesmo na ausência de linguagem verbal. Trata-se, assim, de deslocar o olhar da cor como percepção imediata para sua inserção em uma lógica semiótica, onde se manifesta como componente essencial da produção de sentido. Essa dimensão simbólica da cor não é fixa nem universal. Conforme argumenta Guimarães (2004), os significados atribuídos às cores são construções culturais que variam historicamente. A cor, nesse sentido, é simultaneamente material e simbólica — seu valor decorre tanto da experiência sensível quanto das convenções partilhadas em determinado contexto.

No caso dos jogos digitais, essa perspectiva ajuda a entender como as paletas cromáticas funcionam como sistemas de significação que dialogam com repertórios coletivos e tradições visuais. As limitações técnicas de diferentes gerações de hardware — como a paleta reduzida dos consoles de 8 e 16 bits ou a renderização em tempo real dos gráficos atuais — condicionaram as possibilidades expressivas da cor, mas também consolidaram convenções visuais. Em muitos jogos, o uso recorrente do vermelho para indicar perigo não se explica apenas por sua visibilidade, mas pela sedimentação histórica de associações negativas: desde a Idade Média, o vermelho esteve vinculado ao sangue, à transgressão e ao demoníaco (Pastoureau, 2017), sentidos que, conforme argumenta Guimarães (2004), são construções culturais e simbólicas, reforçadas por sistemas de sinalização e iconografias institucionais.

Contudo, essa carga simbólica não é universal nem fixa: em outros contextos, o vermelho pode figurar valores positivos, como energia, liderança e protagonismo. Um exemplo é a franquia *Super Mario*, em que a evolução cromática, dos 8 bits ao Nintendo Switch, preserva o vermelho como marca identitária do personagem principal, funcionando mais como signo de reconhecimento e centralidade narrativa do que de perigo.

Figura 9 – Evolução cromática na franquia Super Mario, dos 8 bits ao Nintendo Switch



Fonte: Elaboração própria com base em imagens dos jogos Super Mario Bros. (1985), Super Mario World (1990), Super Mario Sunshine (2002) e Super Mario Odyssey (2017).

A relação entre cor e poder discutida por Pastoreau (2017) manifesta-se nos jogos digitais por meio de hierarquias cromáticas que estruturam a lógica interna de seus sistemas. Conforme o autor, determinadas cores carregam valores históricos específicos, como o dourado e o púrpura — frequentemente utilizados para representar itens raros ou personagens de status elevado —, os quais remetem a antigas associações com a realeza e a exclusividade. De acordo com essa perspectiva, o uso de paletas mais sóbrias para elementos comuns reforça uma distinção simbólica que remonta às ordenações medievais sobre o uso socialmente regulamentado das cores. Tais convenções, mesmo quando transpostas para o ambiente digital, mantêm viva uma lógica de diferenciação e prestígio historicamente construída.

As contribuições de Fontanille (1995) complementam esse quadro teórico ao desenvolver o conceito de **regimes de presença**, que desloca o foco da significação da ordem da representação para a da aparição. Nessa perspectiva, os elementos sensíveis do discurso — como o cromatismo, o gesto e o ritmo — não funcionam apenas como suportes figurativos, mas como modos de presença, instaurando condições de manifestação e valoração que estruturam a experiência enunciativa do sujeito. A presença, nesse sentido, não se reduz à simples localização perceptiva de um objeto, mas refere-se à maneira como ele se manifesta, afeta e adquire valor no espaço discursivo. O autor salienta que tais regimes envolvem dimensões afetivas, temporais e interacionais, constitutivas da forma como os

sujeitos habitam o universo do discurso. Sob esse enquadramento, o cromatismo deixa de ser mero recurso compositivo para participar ativamente da construção de atmosferas e da configuração sensível dos valores do enunciado.

Posteriormente, Greimas e Fontanille (1993) ampliam essa abordagem ao propor os regimes de afetividade, que descrevem como os elementos perceptivos organizam os estados passionais do sujeito. Nesse regime, o cromatismo não atua apenas como signo representacional, mas como componente dinâmico da cena enunciativa, cujo valor decorre da maneira como afeta e é afetado no processo de significação.

Ao articular os **regimes de valorização** — conforme descritos por Floch (2001), que distingue os valores pragmático, estético, ético e lúdico — com os regimes de presença e de afetividade, torna-se possível compreender a cor como operador simbólico central do plano discursivo. O cromatismo, assim, organiza o campo sensível, modula os afetos e orienta a leitura do discurso, tornando-se componente estruturante da significação ao instaurar ritmos, sustentar valores e direcionar as modalidades de aparecimento do sentido.

2.3 A semiótica discursiva aplicada a jogos digitais e mídias visuais

A aplicação da semiótica discursiva aos jogos digitais revela-se uma abordagem especialmente pertinente à análise de objetos culturais interativos. Conforme observa Fiorin (2005), o discurso é concebido como uma forma estruturada de significação, cujos efeitos de sentido derivam da organização interna de seus elementos, independentemente do suporte — seja verbal ou não verbal. Ao reconhecer os jogos como discursos multimodais compostos por linguagens visuais, sonoras, narrativas e interativas, essa perspectiva possibilita compreender os modos pelos quais o sentido se articula nesses ambientes. Tal enfoque desloca a atenção de estruturas técnicas para as dimensões simbólicas, inserindo os jogos no campo ampliado das práticas significantes da contemporaneidade.

Nesse contexto, a semiótica de orientação greimasiana oferece um aparato conceitual consistente para a descrição dos mecanismos de produção de sentido. O percurso gerativo, associado a noções como figurativização, isotopia, modalização e regimes de presença, permite investigar como os jogos estruturam narrativas sensíveis que atravessam planos cognitivos, perceptivos e afetivos (Greimas; Courtés, 2008; Fontanille, 1995). Esses conceitos mostram-se particularmente produtivos na análise de discursos visuais em que o processo de significação não se ancora predominantemente em elementos verbais, mas em formas sensíveis e estruturas simbólicas que operam de modo integrado.

Pesquisas anteriores já demonstraram a eficácia dessa abordagem. Garone e Gallo (2016), ao analisarem capas de jogos digitais, mobilizaram categorias da semiótica discursiva em diálogo com a semiótica peirceana e jakobsoniana, a fim de evidenciar como elementos como cor, tipografia e enquadramento funcionam discursivamente na antecipa-

ção de atmosferas e na construção de expectativas junto ao jogador. As capas, nesse caso, não são tratadas como simples ilustração, mas como dispositivos enunciativos que orientam o olhar e convocam uma leitura específica.

Em outra vertente, Rosário, Duarte e Risse (2014) propõem um cruzamento entre a semiótica discursiva e a semiótica da cultura, especialmente a partir das contribuições de Iuri Lotman, para tratar os jogos como sistemas simbólicos em permanente transformação. Os autores argumentam que os jogos não apenas mobilizam signos culturais, mas os reorganizam em contextos interativos que produzem novas formas de experiência e valoração. Nessa perspectiva, os jogos se constituem como textos culturais dinâmicos, nos quais códigos visuais, estruturas narrativas e valores sociais se articulam sob lógicas enunciativas específicas. Essa articulação teórica sustenta a compreensão dos jogos digitais como práticas discursivas inseridas em contextos culturais determinados. Ao ativarem signos cromáticos, visuais e interativos, os jogos constroem universos simbólicos que exigem do jogador uma competência interpretativa ajustada a essas configurações, transformando a experiência lúdica em espaço de produção de sentido, subjetivação e negociação cultural.

Outro campo de estudos que articula a semiótica à análise dos jogos digitais volta-se à dimensão educacional, particularmente no que se refere ao design e à recepção de jogos com finalidade pedagógica. Fonseca, Sampaio e Barreto (2022) analisam como a organização simbólica desses jogos mobiliza diferentes registros de representação, valendo-se da Teoria dos Registros de Representação Semiótica, proposta por Raymond Duval. Os autores destacam que a ludicidade e a interatividade dos jogos digitais favorecem a conversão de representações visuais e simbólicas, contribuindo para a construção de conhecimento matemático.

Com base nesse arcabouço teórico, o capítulo seguinte apresentará a metodologia adotada para a investigação, delineando os procedimentos analíticos e os critérios de observação empregados no estudo do jogo *GRIS*.

3 METODOLOGIA

3.1 Tipo e abordagem da pesquisa

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de natureza descritiva e interpretativa, adequada à análise de objetos culturais e discursivos cuja compreensão demanda uma leitura atenta dos processos simbólicos que os estruturam. A perspectiva qualitativa, conforme apontam Bogdan e Biklen (1994), parte da premissa de que os fenômenos culturais e sociais não podem ser reduzidos a variáveis quantitativas, pois são atravessados por dinâmicas complexas de construção de sentido, subjetividade e representação. A análise qualitativa, nesse contexto, não busca generalizações estatísticas, mas a compreensão situada dos sentidos produzidos no interior dos discursos.

O caráter descritivo da abordagem, segundo Gil (2008), não se limita à enumeração de aspectos formais, mas implica a construção de uma descrição densa e rigorosa das estruturas que conferem coerência ao objeto de análise. Isso envolve a investigação dos mecanismos que articulam valores, formas sensíveis e lógicas narrativas no interior do corpus.

A adoção desse enquadramento metodológico revela-se compatível com o objeto aqui investigado: o jogo digital *GRIS*. Por se tratar de uma obra que se estrutura a partir de códigos visuais, cromáticos e interativos, sua análise demanda uma abordagem que valorize os modos de significação atualizados por meio de formas sensíveis e estruturas narrativas não verbais. O entendimento do jogo como artefato cultural discursivo, conforme proposto por Santaella (2018) e Lotman (1996), amplia essa compreensão ao reconhecê-lo não apenas como produto técnico ou de entretenimento, mas como um sistema simbólico que mobiliza afetos, valores e referências no interior de uma semiosfera.

A opção pela abordagem qualitativa não se configura apenas como escolha metodológica, mas como posicionamento epistemológico comprometido com a interpretação de discursos que operam por linguagens visuais, interativas e simbólicas. Tal perspectiva permite tratar o corpus como uma construção semiótica situada, dotada de uma lógica interna que articula plasticidade, programas narrativos e regimes valorativos, constituindo um universo discursivo passível de análise sistemática.

3.2 Delimitação e natureza do objeto de estudo

O objeto de estudo é o jogo digital *GRIS*, analisado como um texto sincrético e discursivo, cuja produção de sentido se dá por meio da articulação entre planos visuais, cromáticos e interativos. A análise concentra-se em um recorte específico do jogo, composto por sequências que apresentam maior densidade discursiva, como a progressão cromática, as transformações narrativas e a figurativização dos estados emocionais da protagonista.

O corpus foi definido a partir das sequências que representam os principais momen-

tos de inflexão na progressão simbólica do jogo, considerando a introdução e a acumulação das cores no ambiente como operadores discursivos fundamentais. Esse recorte reflete os critérios metodológicos adotados e está alinhado aos objetivos da pesquisa, que buscam compreender os processos de produção de sentido vinculados à visualidade, à cromaticidade e à dinâmica interativa.

3.3 Fundamento epistemológico, operadores teóricos e percurso analítico

A análise será conduzida com base na epistemologia da semiótica discursiva, conforme delineada por Greimas e Courtés (2008), que compreendem o discurso como uma organização formal de elementos responsáveis pela produção de sentido. Para esse fim, adota-se o modelo do percurso gerativo de sentido, estruturado nos níveis fundamental, narrativo e discursivo. Essa abordagem foi escolhida porque atende ao objetivo geral desta pesquisa: analisar como os elementos cromáticos presentes no jogo GRIS contribuem para a construção de sentido, articulando visualidade, narrativa e interatividade.

Para atingir o objetivo específico 1, que consiste em investigar como as cores articulam afetos e estados subjetivos ao longo da trajetória da protagonista, serão examinadas as isotopias cromáticas (Greimas, 1966; Greimas; Courtés, 2008) e os regimes de afetividade (Greimas; Fontanille, 1993). A análise buscará compreender como as cores estruturam atmosferas sensíveis e simbólicas. Essa investigação se dará especialmente no plano fundamental, onde oposições como ausência/presença, retraimento/abertura e tensão/superação serão identificadas e interpretadas.

Em continuidade, para atender ao objetivo específico 2, que propõe examinar a relação entre cor, linguagem visual e experiência interativa, será analisada a jogabilidade como uma forma de enunciação, observando como elementos como saltos, obstáculos e transformações do cenário dialogam com o cromatismo e reforçam os valores narrativos. Essa etapa será explorada principalmente no plano narrativo, analisando como as oposições identificadas no plano fundamental se atualizam por meio dos programas de ação da protagonista — manipulação, competência, performance e sanção — e de que forma os actantes são figurativizados por elementos plásticos, como luz, cor e espaço (Greimas; Courtés, 2008).

Para alcançar o objetivo específico 3, que consiste em identificar as isotopias cromáticas e os regimes de presença que estruturam a narrativa visual do jogo, será investigado o plano discursivo, com foco nos processos de figurativização e tematização. A análise se apoiará na noção de isotopia (Greimas, 1966; Greimas; Courtés, 2008), nas categorias plásticas e cromáticas discutidas por Floch (2001) e nos regimes de presença (Fontanille, 1995), que organizam a experiência sensível do jogador. O contrato de veridicção (Greimas; Courtés, 2008) também será considerado como parâmetro para avaliar a coerência e a credibilidade interna do discurso.

A integração dessas três etapas — fundamental, narrativo e discursivo — permite compreender como *GRIS*, ao longo de suas fases cromáticas, organiza seus efeitos de sentido por meio da articulação entre visualidade, espacialidade e interação. Para isso, serão mobilizados operadores teóricos como categorias plásticas (cor, contraste e textura), modos de modalização (Greimas; Courtés, 2008; Fiorin, 2005), regimes de valorização (Floch, 2001) e de afetividade (Greimas; Fontanille, 1993). A ausência de linguagem verbal é compensada por uma estrutura discursiva que se apoia na cor, na plasticidade e na disposição dos elementos visuais, produzindo uma narrativa sensível, simbólica e de forte impacto estético.

3.4 Estratégia de coleta, organização dos dados e limitações

A coleta de dados será realizada por meio de sessões de execução do jogo *GRIS* em um computador, a partir da plataforma de jogos digitais *Steam*. O procedimento envolve a produção de capturas de tela e anotações descritivas, adotando uma estratégia de observação sistemática direcionada. Essa abordagem segue os princípios metodológicos apresentados por (Severino, 2000), que reconhece a legitimidade do uso de materiais visuais na análise de objetos simbólicos e discursivos.

A definição do *corpus* ocorrerá a partir da seleção de sequências que atendam aos seguintes critérios: (i) presença de transições cromáticas estruturantes; (ii) ativação de isotopias visuais ou cromáticas recorrentes; (iii) reorganizações nos programas narrativos e nas competências modais da protagonista; e (iv) transformações nos espaços discursivos e nos regimes sensíveis.

O recorte contempla a fase inicial — caracterizada pela predominância do cinza — e os quatro estágios cromáticos subsequentes, cada um marcado pela introdução de uma nova cor predominante que se sobrepõe às anteriores, compondo uma progressão cumulativa. Cada estágio é identificado pela introdução de uma nova cor predominante, sem a supressão das anteriores, configurando uma sequência cromática cumulativa. A escolha desse recorte visa concentrar a análise nas passagens de maior densidade discursiva, nos quais a atualização cromática está associada à reconfiguração narrativa e à modulação dos regimes de presença.

A organização e a interpretação dos dados seguirão o modelo do percurso gerativo de sentido, estruturado nos níveis fundamental, narrativo e discursivo, conforme proposto por Greimas e Courtés (2008). A operacionalização da análise mobilizará operadores como oposições valorativas, programas narrativos, isotopias cromáticas, regimes de valorização, regimes de presença e o contrato de veridicção.

Com base nesse delineamento metodológico, inicia-se na próxima etapa a análise do jogo *GRIS*, considerando de que forma seus elementos visuais atuam na construção de significados simbólicos. O exame buscará evidenciar como a organização cromática

em diálogo com a espacialidade e com os arranjos visuais das cenas contribuem para a atualização de valores afetivos e narrativos, segundo as categorias propostas pela semiótica discursiva.

4 ANÁLISE DOS PROCESSOS DE PRODUÇÃO DE SENTIDO EM *GRIS*

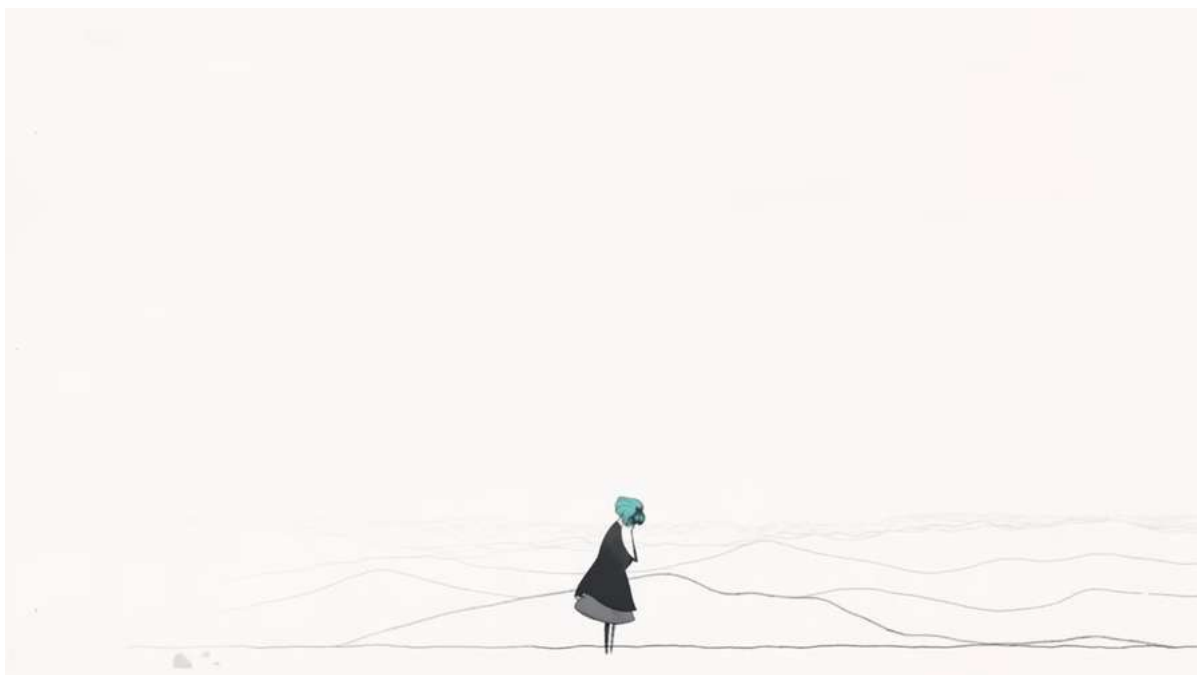
Este capítulo examina os mecanismos de construção de sentido no jogo *GRIS*, à luz da semiótica discursiva greimasiana. O objetivo é compreender de que modo os elementos cromáticos, visuais e interativos se articulam para configurar uma narrativa sensível e simbólica. A abordagem segue o modelo do percurso gerativo de sentido, com atenção aos níveis fundamental, narrativo e discursivo, aplicados ao corpus delimitado: a fase inicial — marcada pela ausência cromática — e os quatro capítulos subsequentes, organizados em torno das cores vermelho, verde, azul e amarelo, que estruturam a progressão simbólica da obra.

4.1 Estrutura discursiva e organização cromática do jogo

O discurso em *GRIS* configura-se como um texto sincrético, onde diferentes linguagens — visual, plástica e interativa — operam de modo integrado, conformando um sistema de produção de sentido ancorado na materialidade sensível. Tal organização não é arbitrária: deriva da operação dos mecanismos internos do percurso gerativo de sentido, que estrutura os conteúdos desde as articulações profundas da semântica até sua atualização figurativa no plano perceptível, conforme proposto por Greimas e Courtés (2008).

Esse modelo textual distingue-se pela supressão da linguagem verbal. O contrato de veridicção que se estabelece não se fundamenta em convenções linguísticas, mas na adesão a um universo enunciativo orientado por princípios sensoriais e simbólicos. Desde a ativação do jogo, instaura-se um pacto interpretativo entre enunciador e enunciatário, no qual o sentido emerge da leitura das isotopias cromáticas, das configurações plásticas e da dinâmica espacial. Esse contrato manifesta-se já na cena inicial, marcada por um espaço dominado pelo cinza, pela neutralização cromática e pela rarefação formal.

Figura 10 – Cena inicial de GRIS, estruturando discursivamente a isotopia do vazio e instaurando os regimes de ausência como base para o percurso narrativo



Fonte: Elaboração própria, (2025).

A articulação entre os níveis do percurso gerativo sustenta-se na organização formal dos elementos sensíveis, que estabelece uma continuidade entre categorias semânticas profundas e sua atualização discursiva. As oposições mobilizadas no nível fundamental — como vazio/presença, queda/elevação ou colapso/reconstrução — projetam-se diretamente sobre a materialidade perceptível do jogo. Essa dimensão semântica é inscrita na composição visual, na configuração do espaço, na limitação do movimento da personagem e, sobretudo, na supressão inicial do cromatismo.

O funcionamento discursivo que se delineia na abertura do jogo vincula-se à lógica estrutural que organiza toda a experiência. A isotopia do vazio, instaurada na fase inicial, não representa apenas um estado afetivo; ela expressa, de modo sensível, um valor fundante que estrutura a leitura do percurso. A escassez de formas figurativas, a opacidade dos ambientes e a ausência cromática instituem um regime de presença específico, em que a suspensão atua como preparação para os deslocamentos subsequentes.

É nessa lógica que a progressão cromática assume função estruturante. A cor, mais que recurso expressivo, opera como eixo de reorganização discursiva. Sua emergência não configura um ornamento visual, mas um acontecimento semântico que reorienta isotopias, transforma os regimes de presença e atualiza os valores narrativos vinculados à trajetória da protagonista.

Cada transição cromática corresponde a uma reconfiguração do universo enunciativo:

reorganizam-se os espaços, modificam-se os vetores de deslocamento, transformam-se os regimes plásticos e emergem novas isotopias visuais. O vazio inicial não é superado, mas reconfigurado como fundo semântico permanente, tensionando as camadas cromáticas que se sobrepõem. Essa sobreposição não anula os sentidos anteriores, mas reinscreve-os, instaurando uma lógica de acumulação discursiva que confere unidade ao percurso.

No plano narrativo, essas transformações repercutem diretamente na modulação dos programas de ação. A introdução de cada nova cor atualiza os objetos de valor, redefine as competências modais e reorganiza a posição actancial da personagem. A progressão cromática é, assim, também uma progressão narrativa e subjetiva, em que os regimes de presença modulam afetos e instauram atmosferas, orientando a ação e a experiência interpretativa do sujeito-enunciário.

A função da isotopia cromática, segundo Floch (2001), opera como princípio de organização discursiva, estruturando os eixos de coerência semântica e afetiva. A recorrência e a predominância dos campos de cor não apenas organizam a percepção visual, mas também configuram os valores narrativos que se atualizam a cada etapa do percurso. A isotopia da ausência, instaurada no início, permanece ativa como tensão subjacente, dialogando permanentemente com as isotopias cromáticas que se sucedem, em um processo de contínua reinscrição semântica.

O impacto dessa progressão não se limita ao plano perceptivo. Ela atua também na configuração dos regimes de valorização que estruturam o discurso. A emergência do vermelho reorganiza o espaço sob o signo da tensão, do conflito e da resistência; o verde introduz regimes de expansão, de retomada da vitalidade e de fluidez; o azul articula-se a um regime de interiorização, profundidade e contemplação; o amarelo culmina na construção de um regime de plenitude, transparência e leveza, sinalizando a resolução das tensões acumuladas no percurso.

O discurso mobiliza, portanto, uma lógica acumulativa, onde não há anulação dos sentidos anteriores, mas sobreposição, tensão e transformação contínua dos regimes sensíveis e das isotopias que estruturam a experiência do jogador. Cada camada cromática introduzida não apenas reorganiza o espaço e os objetos, mas também reescreve o próprio contrato de veridicção que sustenta o universo discursivo do jogo, reafirmando permanentemente as regras internas de produção de sentido.

Nesse contexto, a cor assume uma dupla função: atua como operador plástico, reorganizando contrastes, ritmos visuais, saturações e luminosidades; e, simultaneamente, como marcador semântico, ligado à atualização dos valores narrativos e aos estados afetivos da personagem. Essa combinação modifica e estabiliza temporariamente as isotopias visuais, sempre em diálogo com as oposições fundamentais que permanecem como base ativa da construção discursiva.

Em *GRIS*, a produção de sentido se dá por meio de um sistema sensível em que níveis do percurso gerativo, isotopias cromáticas, regimes de presença e programas

narrativos interagem de forma simultânea e interdependente. A organização discursiva não apenas sustenta o enredo, mas molda a vivência do jogador, determinando como ele percebe, interpreta e se envolve com o universo do jogo.

Figura 11 – Estrutura discursiva e progressão cromática de *GRIS*, na qual a evolução visual traduz transformações semânticas e afetivas no percurso narrativo



Fonte: Elaboração própria, (2025).

A materialidade discursiva do jogo ativa os regimes de presença na acepção de Fontanille (1995), que não se limitam à simples presença física dos objetos no espaço, mas dizem respeito à forma como elementos sensoriais se manifestam e se deixam perceber no discurso. Na fase cinza, a rarefação das cores, a opacidade dos espaços e a linearidade do movimento instauram um regime de suspensão, cuja isotopia dominante é o vazio. As etapas seguintes reconfiguram gradualmente essa condição inicial, modulando os regimes sensíveis por meio da emergência cromática e da transformação dos ambientes.

A lógica discursiva de *GRIS* não segue uma progressão linear no sentido clássico, mas se desenvolve de forma acumulativa, integrando novas cores às anteriores e reorganizando os campos semânticos e plásticos do cenário. Cada transição cromática altera a ocupação e a percepção do espaço, redefine sua densidade e orienta novas formas de deslocamento e interação. Assim, o avanço da personagem é também um avanço na construção de sentido, em que isotopias e categorias plásticas — como contraste, saturação, ritmo visual e textura — são constantemente atualizadas.

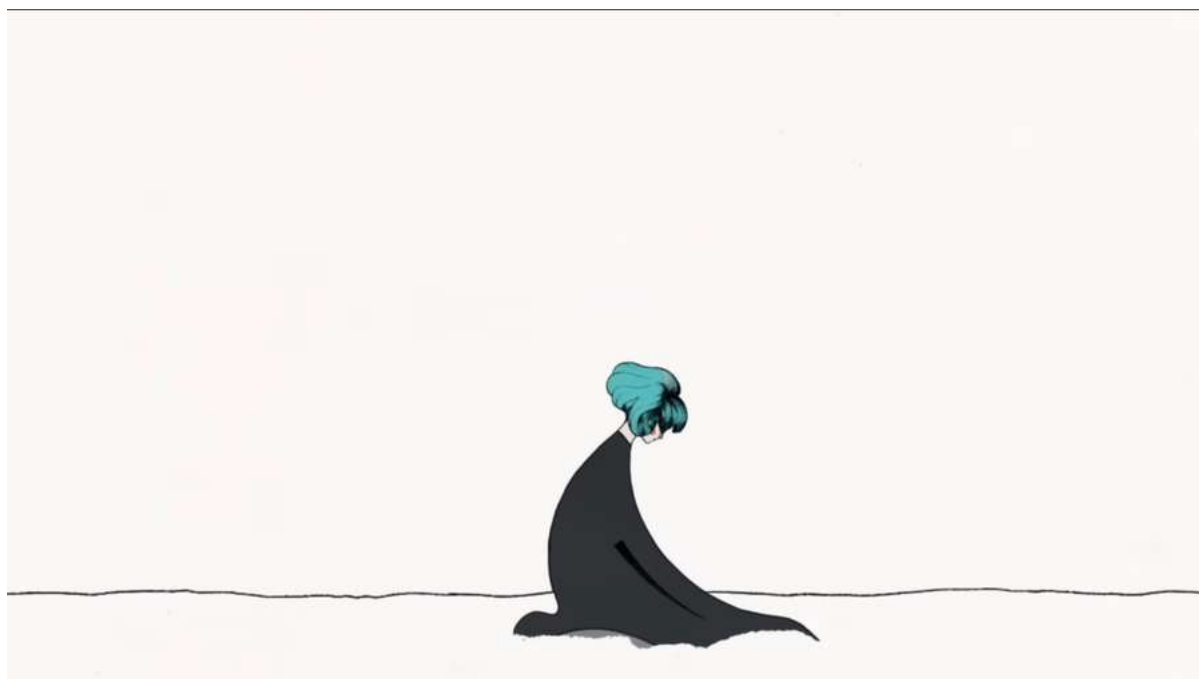
O discurso do jogo materializa, nesse processo, a articulação entre figurativização e regimes de valorização (Floch, 2001). A progressão cromática não se limita ao aspecto perceptivo, mas vincula-se diretamente aos regimes de valor que estruturam o percurso do sujeito. A experiência lúdica alterna momentos voltados à resolução de desafios espaciais, à contemplação estética, à transformação interior da personagem e à exploração livre, compondo uma dinâmica que equilibra ação, sensibilidade e significado.

No plano enunciativo, a obra constrói uma cena em que o sujeito-jogador ocupa, simultaneamente, as funções de destinatário e actante na atualização do percurso narrativo. Conforme a teoria da enunciação proposta por Greimas e Courtés (2008), o discurso é instaurado a partir da organização de posições enunciativas que regulam o contrato de sentido entre enunciador e enunciatário. Neste universo ficcional, esse contrato não se ancora na linguagem verbal, mas se atualiza por meio de interações visuais, variações cromáticas e transformações espaciais que operam como operadores discursivos.

O contrato de veridicção se ancora na adesão a essa lógica, onde o universo do jogo se apresenta como um campo simbólico no qual o sensível substitui a palavra como dispositivo de significação. A ausência de linguagem verbal, longe de ser uma limitação, constitui-se como estratégia discursiva central, onde o jogador é interpelado a atualizar os sentidos do jogo por meio da leitura dos regimes de presença, das isotopias cromáticas e das transformações plásticas que estruturam o percurso.

4.2 Análise da fase inicial — Cinza

A análise da fase cinza de *GRIS* mobiliza os três níveis do percurso gerativo do sentido — fundamental, narrativo e discursivo — visando compreender como o vazio, a ausência e o trauma se figurativizam desde as estruturas mais profundas até sua atualização visual e interativa. O cenário inicial apresenta uma atmosfera marcada pela predominância do cinza e pela supressão quase total de elementos cromáticos. Espaços em ruínas, desolação espacial e horizontes indefinidos inscrevem o sujeito-jogador em um universo de suspensão, onde as possibilidades de ação são reduzidas e a personagem principal se manifesta fragilizada, sem agência efetiva.

Figura 12 – Cena de abertura do jogo, destacando a personagem solitária

Fonte: Elaboração própria, (2025).

No **nível fundamental**, a análise se debruça sobre as oposições semânticas estruturantes mobilizadas pelo discurso do jogo: ausência/presença, vazio/plenitude, queda/elevação, silêncio/expressão e movimento/imobilidade. Esses pares binários, fundamentais na semiótica greimasiana (Greimas; Courtés, 2008), não se explicitam verbalmente, mas tornam-se perceptíveis através da privação de cor, da restrição da mobilidade da protagonista e do colapso da arquitetura do cenário. O valor disfórico do vazio é predominante, instaurando o trauma como matriz semântica fundadora da narrativa — trata-se de uma narrativa de privação, onde o início disjuncto (protagonista privada de cor e de agência) projeta um percurso potencial de liquidação e superação futura.

Tabela 1 – Análise da sintaxe do nível fundamental (fase cinza – GRIS)

Operação Sintática	Formulação no jogo
Asserção/Negação	Negação da cor, da ação e da expressão

Operação Sintática	Formulação no jogo
Conjunção/Disjunção	Disjunção entre sujeito e objeto de valor
Pertencimento/Desligamento	Desligamento da protagonista em relação ao mundo e ao próprio corpo
Modalização de impotência	Incapacidade de agir, querer ou transformar
Ser/Não ser	Suspensão do ser enquanto identidade ativa

Fonte: elaboração própria com base em Greimas; Courtés (2008).

Tabela 2 – Análise da semântica do nível fundamental (fase cinza – GRIS)

Eufórico	Disfórico
Plenitude	Vazio
Presença	Ausência
Expressão	Silêncio
Elevação	Queda
Movimento	Imobilidade

Fonte: elaboração própria com base em Greimas; Courtés (2008).

A imagem inicial configura-se como expressão visual do estado de suspensão que inaugura o percurso enunciativo. A figura da protagonista, recolhida e silenciosa, destaca-se no interior de um espaço rarefeito, instaurando um efeito de sentido pautado na solidão e na impotência. Tal vazio, mais que a negação de elementos físicos, constitui-se como atualização sensível do trauma — um espaço-sem¹ onde toda forma de plenitude (cromática, narrativa ou sonora) se encontra interdita. O enquadramento centralizado enfatiza a desproporção entre o corpo reduzido da personagem e a vastidão do cenário desabitado, reforçando a configuração de um isolamento absoluto. Ausentes estão quaisquer elementos figurativos que sinalizem oposição ou possibilidade de preenchimento; ao contrário, o cromatismo cinza prolonga-se de maneira contínua, dissolvendo os contornos entre sujeito e ambiente. Conforme observa Floch (2001), a plasticidade dessa composição atua como uma isotopia cromática da ausência, intensificando a sensação de suspensão e apagamento da instância subjetiva.

A configuração corporal da protagonista — curvada, imóvel e desprovida de gesto — opera como figuração visual do trauma em sua forma mais elementar: uma presença mínima, destituída de agência e de projeção enunciativa. O silêncio, enquanto elemento

¹ O termo “espaço-sem” refere-se, na semiótica discursiva, a um espaço construído pela ausência de preenchimento sensível — seja de cor, de forma, de ação ou de narrativa —, funcionando como operador do vazio, do silêncio e da suspensão do sentido. Trata-se de uma categoria empregada por Greimas e Courtés (2008) para designar zonas de privação simbólica, recorrentes em discursos que tematizam o trauma, a espera ou a perda.

compositivo, prolonga a suspensão cromática, reforçando a ausência de qualquer instância geradora de sentido. Tal articulação formal estabelece um regime de significação marcado pela latência e pela negatividade, onde o universo representado se organiza a partir da interdição do sensível.

Para além de seu impacto visual imediato, a imagem inicial constitui uma forma discursiva carregada de densidade simbólica. À luz da semiótica discursiva (Greimas; Courtés, 2008), esse cenário configura-se como atualizador da categoria valorativa do disfórico, vinculada ao domínio da privação e da passividade. O espaço-sem, enquanto isotopia figurativa do bloqueio, traduz a condição de um sujeito esvaziado de valor, inserido em uma temporalidade de espera, onde a possibilidade de ser e de agir encontra-se suspensa. Nesse contexto, a ausência não equivale à simples falta de elementos, mas expressa a impossibilidade de inscrição do sujeito no mundo enunciado.

Ao suprimir qualquer referência direta à progressão ou à superação, a cena inaugura um pacto enunciativo específico: a suspensão para entrada no universo narrativo. Tal pacto não se estabelece por meio de instruções explícitas, mas pela própria organização do espaço e dos elementos sensíveis — cor, forma, som — que interpelam o sujeito do jogo a partir de uma estética do mínimo. Trata-se, portanto, de uma experiência de recepção fundada na contemplação forçada da carência, que exige um regime de leitura atento à densidade do vazio.

É apenas a partir dessa configuração inaugural — onde predomina a ausência para presença — que se torna possível a emergência, nas fases subsequentes, de um percurso de reconstrução subjetiva. A progressiva introdução de cor, movimento e voz não opera como simples adição formal, mas como atualização simbólica de um processo de reinvestimento do sentido, cujas bases foram preparadas pelo enfrentamento inicial do silêncio e da suspensão

No **nível narrativo**, observa-se a constituição dos sujeitos e objetos de valor que orientam a trajetória da protagonista. A jovem mulher, em condição de vulnerabilidade, inicia um programa narrativo centrado na busca por recomposição. Desde o princípio, estabelece-se uma situação de impedimento: a mobilidade é restrita, as habilidades estão ausentes e o ambiente, em ruínas, carece de orientação explícita. Tal configuração bloqueia as competências modais e resulta em uma sanção suspensiva.

Essa dinâmica pode ser compreendida a partir das quatro fases do programa de ação, conforme o modelo greimasiano (Greimas; Courtés, 2008; Fiorin, 2005):

- **Manipulação:** figurada pelo colapso do espaço e pela queda da personagem, momento em que o sujeito é interpelado por um chamado à ação que ainda não se concretiza. Nesta fase, a manipulação não parte de outro personagem, mas do próprio ambiente, que funciona como um “manipulador implícito”.
- (i) **Tentação:** não há promessa de recompensa ou atração positiva, pois o ambiente

opera na chave do vazio e da suspensão, anulando qualquer estímulo imediato ao agir.

(ii) Intimidação: o cenário em ruínas, a ausência de cor e a sensação de inércia criam um ambiente opressor e ameaçador, reforçando a vulnerabilidade da protagonista.

(iii) Sedução: igualmente ausente, pois não há elementos de beleza ou conforto que convidem ao engajamento; pelo contrário, predomina um cenário árido e desolado.

(iv) Provocação: a fragmentação do espaço e a dificuldade de progressão funcionam como um desafio indireto, como se o próprio mundo questionasse a capacidade da personagem de reagir ou superar a estagnação.

- **Competência:** ainda inexistente, uma vez que a personagem se encontra privada dos modos de saber, poder ou querer. A ausência de cor, de recursos e de agência revela a disjunção radical entre o sujeito e seu objeto de valor.
- **Performance:** apenas insinuada por movimentos lentos e hesitantes. A travessia inicial ocorre sem metas definidas, objetivos visíveis ou progressão clara, evidenciando uma ação contida e simbólica, permeada pelo silêncio e pela suspensão narrativa.
- **Sanção:** inicialmente negativa, uma vez que não há aquisição de valor nem transformação efetiva. A personagem permanece em um espaço-tempo rarefeito, onde a ausência funciona como experiência fundante e onde a espera inaugura um regime de presença contemplativo.

Figura 13 – Close da personagem em posição de queda



Fonte: Elaboração própria, (2025).

Essa narrativa de suspensão é intensificada pelo regime cromático dominante. O cinza, operando como isotopia visual da ausência, traduz simbolicamente a disjunção radical entre sujeito e mundo, além de configurar um ambiente em que a narrativa parece congelada. Não há metas explícitas, estímulos à ação ou promessas de superação imediata. O cromatismo cinza não apenas representa a ausência — ele a faz sentir, instaurando um universo sensível de privação e silêncio.

Nesse contexto, os **modos de modalização**, conforme delineado por Greimas (Greimas; Courtés, 2008) e desenvolvido por Fiorin (2005), revelam-se fundamentais para a compreensão da estagnação narrativa. A personagem encontra-se submetida a um regime de **modalizações negativas**, tanto nos modos de fazer quanto nos modos de ser, comprometendo diretamente a realização do programa narrativo.

Tabela 3 – Modalizações dos modos de *fazer* na fase cinza de *GRIS*

Modalidade	Estado	Efeito narrativo
------------	--------	------------------

Modalidade	Estado	Efeito narrativo
Saber	Inexistente	Não compreende o que fazer
Poder	Bloqueado	Não possui meios, habilidades ou recursos
Querer	Latente	Vontade fragilizada, sem direção ou finalidade
Dever	Não tematizado	Ausência de missão ou mandato

Fonte: elaboração própria com base em Fiorin (2005).

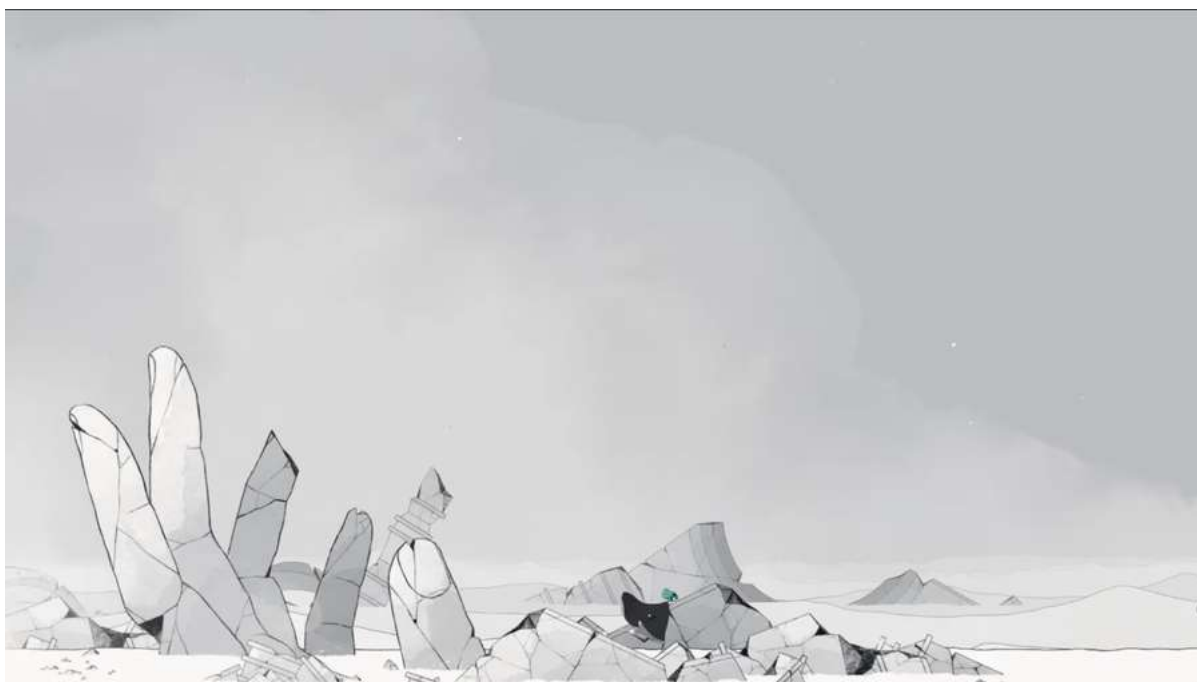
No interior do percurso gerativo, essa privação inicial remete à manipulação não efetivada: o desejo de agir está presente, mas é imediatamente frustrado por limitações internas (trauma) e externas (ambiente desolado e falta de recursos) (Greimas; Courtés, 2008). Ainda que existam potencialidades de transformação, elas não se atualizam, pois as competências modais que habilitariam a ação ainda não foram adquiridas.

Esse bloqueio da ação encontra eco no plano actancial, cuja estrutura se apresenta desarticulada. A protagonista ocupa a função de sujeito, mas está em disjunção com o objeto de valor — ainda não tematizado, mas intuído como um processo de reconstrução subjetiva. O destinador permanece implícito, figurado pela perda inicial e pela atmosfera de luto. O destinatário coincide com o próprio sujeito, que será o beneficiário futuro do processo de ressignificação. Ajudantes e oponentes ainda não se manifestam plenamente; por ora, o cenário inóspito, a ausência de cor e a imobilidade da personagem figuram como forças oponentes, reforçando a suspensão do programa de ação e das competências modais necessárias à sua realização.

Nesse regime, o vazio adquire função semântica: atua como promessa, antecipando um vir-a-ser. A ausência, mais do que simples carência, torna-se prenúncio de um processo de ressignificação — cromática, narrativa e subjetiva — que será gradualmente instaurado nas fases seguintes do jogo.

No **nível discursivo**, os processos de figurativização e tematização articulam-se na construção sensível do trauma e do vazio. O cinza configura a isotopia cromática dominante, instaurando um regime de presença que não apenas representa a ausência, mas a faz sentir. A paleta restrita, o ritmo lento e a composição centrada no espaço negativo contribuem para uma atmosfera de carência, coerente com o que Floch (2001) aponta como função das isotopias cromáticas: assegurar a consistência semântica e afetiva do discurso visual.

Figura 14 – Detalhe do cenário em ruínas



Fonte: Elaboração própria, (2025)

No plano sintático do nível discursivo, os elementos materiais são organizados segundo uma lógica de rarefação e fragmentação. As linhas quebradas, a simetria instável e a distribuição assimétrica dos elementos no cenário instauram uma gramática visual da disjunção. A textura opaca, a ausência de brilho e os enquadramentos amplos, em que a personagem surge como ponto mínimo de presença, configuram uma estrutura plástica que formaliza a sensação de vazio. Conforme observa Floch (2001), tais recursos operam como categorias plásticas que reforçam a isotopia do trauma e sustentam a coerência interna do discurso sensível do jogo.

A figurativização do trauma é reforçada por esses mesmos recursos plásticos: superfícies irregulares, ausência de profundidade, centralização da personagem em campos abertos e sem horizonte definido. Esses elementos operam segundo o que Greimas e Courtés (2008) definem como **figuras do nada**, ou seja, formas visuais que não apenas expressam a ausência, mas a tematizam enquanto índice do que foi perdido ou permanece irrealizado.

A repetição de fragmentos desfeitos e a textura difusa das superfícies instauram uma experiência de descontinuidade espacial e simbólica. A opacidade recusa profundidade ou brilho, restringindo a percepção ao imediato e negando qualquer promessa de transcendência. O enquadramento recorrente da personagem no centro do quadro, cercada por ruínas e vazio, acentua a sensação de isolamento radical, condensando o sentido em um único ponto de presença frágil.

Esse arranjo discursivo não apenas tematiza o vazio, mas o converte em experiência sensível. Cada gesto hesitante da personagem, cada tentativa frustrada de ação, reatualiza o trauma e reforça a ausência para excesso — de espaço, silêncio e inércia.

Nesse contexto, instaura-se um regime de veridicção sensível, em que o jogo propõe ao sujeito-enunciatário um pacto singular: aceitar a ausência não como estágio a ser superado, mas como condição fundante da significação. A dissociação entre ser e parecer, articulada nos termos do quadrado da veridicção, situa a experiência do jogador no quadrante da falsidade sensível — não como engano, mas como latência de sentido. Trata-se, portanto, de um contrato enunciativo em que a falta é legitimada como ponto de partida, exigindo um engajamento afetivo e interpretativo. Cabe ao sujeito, mobilizando seu repertório perceptivo e simbólico, investir sentido no que, inicialmente, se apresenta apenas como suspensão, silêncio e incompletude.

Tabela 4 – Quadrado Veridictório da fase Cinza

Modalidade veridictória	Combinação lógica	Aplicação na fase Cinza (<i>GRIS</i>)
Verdade	Ser + Parecer	O mundo é e parece vazio, frágil e silencioso, confirmando a ausência e o colapso.
Mentira	Não ser + Parecer	Pouco aplicável: não há simulação de plenitude ou movimento inexistente.
Segredo	Ser + Não parecer	Possibilidade latente de reconstrução, presente, mas velada, não figurativizada diretamente.
Falsidade	Não ser + Não parecer	Ausência total de vitalidade e de aparência de mudança; estado de suspensão absoluta.

Fonte: elaboração própria com base em Dicionário de Semiótica (Greimas; Courtés, 2008).

Ao aceitar esse contrato, o jogador compartilha do universo sensível do jogo, reconhecendo o vazio como experiência inaugural. A narrativa, assim, desloca o foco da ação para a suspensão, promovendo uma estética da espera, na qual o sentido emerge não da superação imediata, mas da convivência com a latência.

4.3 Análise do Capítulo 1 — Vermelho

O Capítulo 1 de *GRIS* se destaca pela predominância do vermelho em múltiplos elementos visuais do cenário. Partículas flutuantes, manchas dispersas e ruínas tingidas em diferentes gradações cromáticas passam a compor o ambiente, substituindo a monotonia acromática da fase anterior. O espaço é marcado por grandes extensões de terreno árido, arquiteturas fragmentadas, relevos abruptos e a presença constante do vento, visualmente

representado por rajadas intensas que atravessam o cenário. Estruturas pontiagudas, superfícies desgastadas e formas angulosas contribuem para a sensação de instabilidade e tensão, enquanto a iluminação, em contraste com as sombras projetadas, reforça o predomínio do vermelho e suas variações. A atmosfera visual resultante é caracterizada por um dinamismo constante e pela instauração de um universo onde a cor funciona como operador central da experiência sensível, evidenciando a transição do vazio para um espaço marcado por energia, conflito e deslocamento.

Figura 15 – Visualidade predominante na etapa vermelha do percurso



Fonte: Elaboração própria, (2025)

No **plano fundamental**, observa-se uma ruptura semântica decisiva com a emergência do vermelho em meio ao universo acromático precedente. Essa introdução instaura uma nova ordem de valores, acionando oposições estruturais que sustentam o desenvolvimento narrativo e sensível desta etapa. O cromatismo intenso do vermelho não se configura apenas como modificação superficial da paleta, mas como atualização de uma matriz valorativa central — a passagem da ausência (cinza) para a presença (vermelho), da passividade à energia, do silêncio ao clamor da adversidade.

Tabela 5 – Análise da sintaxe do nível fundamental (fase vermelha – GRIS)

Operação Sintática	Formulação no jogo
Asserção / Negação	Dor
Conjunção / Disjunção	Ruptura
Pertencimento / Desligamento	Aderência
Modalização da potência	Resistência
Ser / Não ser	Fragmentação

Fonte: elaboração própria com base em Greimas; Courtés (2008).

Tabela 6 – Análise da semântica do nível fundamental (fase vermelha – GRIS)

Eufórico	Disfórico
Superação	Colapso
Coragem	Hostilidade
Reconstrução	Ruptura
Ação	Retraimento

Fonte: elaboração própria com base em Greimas; Courtés (2008).

Enquanto operador discursivo fundamental, o vermelho estrutura o discurso por meio de pares binários: vermelho/não-vermelho, dor/superação, hostilidade/coragem, retraimento/ação, ruptura/reconstrução. O vermelho, nesse contexto, assume a função de eixo organizador das categorias valorativas do capítulo. Conforme destaca Floch (2001), as cores, ao assumirem o estatuto de isotopias cromáticas, condensam universos de valor: o vermelho mobiliza associações culturais de paixão, perigo, violência e transformação, compondo uma atmosfera permeada por tensão e potência.

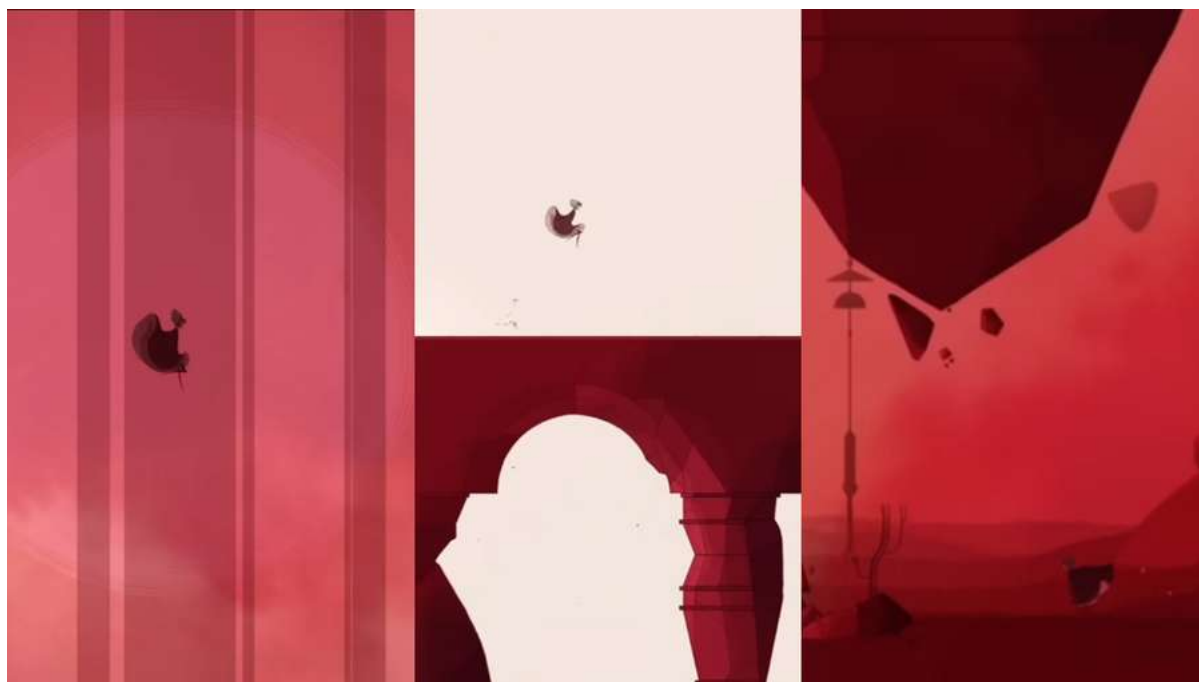
O campo semântico instaurado apresenta predominantemente uma configuração disfórica. O vermelho opera como signo do trauma não elaborado, da adversidade e do embate entre o sujeito e as forças antagônicas. Contudo, a intensidade desse valor negativo também condiciona a possibilidade de sua superação: energia, coragem e movimento aparecem como potenciais a serem atualizados pela ação da protagonista. O jogo, assim, articula um processo de valorização dialética no nível fundamental, em que o sofrimento é simultaneamente obstáculo e propulsor do desenvolvimento subsequente.

Essas oposições estruturantes não são explicitadas verbalmente, mas se manifestam sensorialmente na travessia do espaço hostil, no confronto reiterado com o vento e na necessidade de abrigo. O discurso visual, ao instaurar a isotopia do vermelho, torna perceptível ao jogador que o sentido dominante daquele universo é o da tensão e do enfrentamento, substituindo a suspensão e a ausência anteriores.

À luz do percurso gerativo da significação (Greimas; Courtés, 2008), o capítulo vermelho evidencia a possibilidade de atualização integral do plano fundamental por meio de recursos sensíveis: cada partícula, fragmento do cenário e contraste luminoso atua como índice das oposições centrais da fase, preparando o terreno para os programas narrativos de resistência e para as figuras discursivas da dor e da superação que caracterizam esta etapa.

No **nível narrativo** do Capítulo 1, observa-se uma reorganização do percurso da protagonista, que transforma a imobilidade inicial em um processo de resistência ativa. O surgimento da cor vermelha no cenário não constitui mero acréscimo cromático, mas marca uma reconfiguração do programa de ação: a personagem, antes paralisada e destituída de agência, passa a ser confrontada com desafios que exigem o desenvolvimento de novas competências modais. O vento vermelho — figura recorrente, ameaçadora e onipresente — simboliza simultaneamente a força externa do antagonismo e a atualização ambiental do conflito emocional interno que ancora o trauma ainda não elaborado.

Nesse momento da narrativa, o sujeito deixa de ocupar exclusivamente a posição de objeto da adversidade para tornar-se instância agente de sua própria travessia. A lógica do percurso apresenta-se de modo não linear, marcada por ciclos de passividade e iniciativa, avanços e recuos. Cada rajada de vento impõe uma suspensão momentânea, mas cada tentativa de prosseguir, de buscar abrigo e de retomar o movimento configura uma microvitória — um gesto de resistência e afirmação subjetiva. O jogo institui, assim, uma dramaturgia cíclica na qual a perseverança emerge como condição essencial para o progresso narrativo, mesmo diante de forças contrárias.

Figura 16 – Sequência da resistência ao vento na fase vermelha de *GRIS*

Fonte: Elaboração do autor, (2025).

Inserido nesse novo contexto, o regime de modalizações, conforme delineado por Greimas e Courtés (2008) e desenvolvido por Fiorin (2005), revela-se central para a compreensão da emergência da agência e da reconfiguração do percurso da protagonista. A personagem passa a operar sob um conjunto de modalizações progressivas, tanto nos modos de fazer quanto nos modos de ser, possibilitando a ativação de um programa narrativo sustentado pelo esforço, pela resistência e pela transformação diante da adversidade.

Tabela 7 – Modalizações dos modos de *fazer* na fase vermelha de *GRIS*

Modalidade	Estado	Efeito narrativo
Saber	Emergente	A personagem começa a reconhecer padrões e estratégias para enfrentar o vento.

Modalidade	Estado	Efeito narrativo
Poder	Parcial	Possui habilidades limitadas, mas suficientes para agir em situações pontuais.
Querer	Ativado	A vontade de avançar é reconfigurada como gesto de enfrentamento.
Dever	Implícito	O ambiente impõe a necessidade de resistir como condição de permanência.

Fonte: elaboração própria com base em Fiorin (2005).

Essa dinâmica pode ser compreendida a partir das quatro fases do programa de ação, conforme o modelo greimasiano (Greimas; Courtés, 2008; Fiorin, 2005):

- **Manipulação:** O início da fase posiciona a protagonista diante da tempestade, convocando-a à ação. O vento, elemento hostil e persistente, atua como operador de manipulação ao instaurar o contrato narrativo e exigir do sujeito uma resposta ativa para não sucumbir à adversidade. Essa manipulação pode ser compreendida a partir das seguintes modalidades:
 - (i) **Tentação:** ausente, já que não há promessa de recompensa imediata, mas apenas a possibilidade de sobrevivência diante da ameaça.
 - (ii) **Intimidação:** evidente na força do vento e no ambiente hostil, que atuam como fatores de ameaça constante, pressionando a personagem a se proteger e a resistir.
 - (iii) **Sedução:** praticamente inexistente, pois não há elementos que atraiam de forma positiva; ao contrário, a paisagem reforça a sensação de perigo e instabilidade.
 - (iv) **Provocação:** manifesta-se na própria dinâmica do vento, que desafia diretamente a personagem, questionando sua capacidade de avançar e resistir.
- **Competência:** Ao longo da travessia, a personagem desenvolve competências específicas para lidar com os obstáculos: saber quando avançar, identificar pontos de abrigo e coordenar os tempos das rajadas. Essas competências emergem da repetição e do fracasso, constituindo um saber-fazer articulado à resistência. O corpo tensionado e vigilante da protagonista torna-se índice visual dessa nova competência modal.
- **Performance:** A execução dessas competências manifesta-se em cada gesto bem-sucedido — vencer o vento, proteger-se, retomar o caminho. A performance é fragmentada e intermitente, construindo uma narrativa de microvitórias que valoriza o esforço contínuo e a resiliência. O jogador, nesse processo, é interpelado corporalmente a agir com precisão e persistência, experienciando a tensão do enfrentamento.

- **Sanção:** Cada superação — sobreviver a uma sequência de tempestades, encontrar refúgio, avançar alguns metros — funciona como sanção positiva, validando a progressão narrativa e reforçando a agência da personagem. Não se trata de uma superação total, mas de um acúmulo de conquistas parciais que atualizam a identidade da protagonista e abrem caminho para novas transformações nos capítulos seguintes.

Aqui o ciclo da fase vermelha assume papel central na organização do ritmo de superação do sofrimento, caracterizando-se por uma alternância entre progressos e retrocessos, bem como por movimentos de hesitação e reafirmação. A dinâmica do percurso convoca o sujeito-enunciatário a engajar-se ativamente nos processos de repetição, tentativa e perseverança — dimensões que se revelam essenciais para a constituição dos regimes de presença e de afetividade instaurados neste capítulo. Inaugura-se, assim, um modelo de enfrentamento marcado pela oscilação e pelo investimento contínuo na superação, conformando um regime de experiência sensível que estrutura o desenvolvimento simbólico e discursivo do universo do jogo.

No **plano discursivo**, observa-se uma reconfiguração do regime de presença: anteriormente sustentado pela opacidade e suspensão da fase cinza, este passa a operar sob um regime tensivo, caracterizado por uma atmosfera de confronto e instabilidade. A exigência de atuação sob pressão constante redefine a experiência enunciativa, agora articulada por tentativas malsucedidas, recuos compulsórios e pequenas conquistas diante do vendaval. O sofrimento, que anteriormente ocupava o lugar da ausência, adquire materialidade no confronto, transmutado em ação e agência por meio de operações modais progressivas.

A instauração da cor vermelha organiza uma nova isotopia cromática e afetiva, instaurando um campo de coerência semântica que se distingue do regime anterior de suspensão. As ruínas tingidas de vermelho, as formas pontiagudas e os contornos instáveis funcionam como atualizações figurativas da tensão interna da protagonista. Essas figuras, longe de tematizarem a ausência, inscrevem-se como figuras do excesso, no sentido de que condensam e externalizam um conteúdo afetivo saturado. A plasticidade discursiva — manifestada em partículas em choque, desabamentos estruturais e manchas cromáticas vibrantes — intensifica o valor disfórico da etapa e traduz o trauma em embate visual e rítmico.

O ritmo visual e interativo da fase vermelha é estruturado por acelerações e interrupções que instauram uma lógica cíclica de confronto. A ausência de linearidade narrativa e a exigência de ações pontuais sob ameaça reiterada configuram uma estética da pressão e da urgência. A agência do sujeito enunciado é gradualmente atualizada por meio de microperformances de resistência, cuja eficácia está sempre tensionada pela instabilidade do meio.

No plano veridictório, verifica-se a instauração de um contrato que se distancia da

transparência entre ser e parecer. A personagem, ao realizar movimentos de enfrentamento, aparenta domínio e força, embora essas qualidades ainda não estejam plenamente consolidadas em seu modo de ser. Tal dissociação entre aparência e essência pode ser interpretada, à luz do quadrado da veridicção (Greimas; Courtés, 2008), como atualização do quadrante da **mentira veridictória** — configuração na qual o parecer é afirmado sem correspondência imediata no ser. Essa operação não constitui um engano, mas uma forma legítima de produção de sentido no interior do universo discursivo, configurando um pacto enunciativo onde a ficção da força antecipa a possibilidade de sua realização.

Tabela 8 – Quadrado Veridictório da fase Vermelha

Modalidade veridictória	Combinação lógica	Aplicação na fase Vermelha (<i>GRIS</i>)
Verdade	Ser + Parecer	O mundo é e parece hostil, intenso e dominado pela dor; o vermelho manifesta e confirma a adversidade e o confronto.
Mentira	Não ser + Parecer	Ausente de forma central: não há ilusão de segurança ou tranquilidade que contradiga a tensão e o perigo representados.
Segredo	Ser + Não parecer	A coragem e a possibilidade de superação existem, mas não são explicitamente mostradas; permanecem implícitas no percurso.
Falsidade	Não ser + Não parecer	Não há neutralidade ou ausência de conflito; o cenário e a atmosfera excluem qualquer aparência ou essência de calma.

Fonte: elaboração própria com base em Dicionário de Semiótica (Greimas; Courtés, 2008).

A modalização do sujeito na fase vermelha indica um estatuto transitivo: entre a incompetência anterior e a plena performance posterior, o sujeito encontra-se em processo de reconfiguração, mobilizando competências parciais e saberes situados. O regime de presença torna-se dinâmico, atravessado por hesitações e intensificações sensoriais, cuja função é organizar discursivamente a tensão entre vulnerabilidade e potência.

Em síntese, o Capítulo 1 opera uma atualização dos níveis fundamentais, narrativos e discursivos: o cromatismo vermelho tematiza o enfrentamento e a tensão como valores centrais; a narrativa estrutura-se por ciclos de resistência e redefinição da competência do sujeito; e a mise-en-scène, ao intensificar a plasticidade do embate, reforça a isotopia afetiva que ancora esta etapa do percurso gerativo de sentido. O sentido produzido não remete à resolução definitiva, mas à abertura progressiva para a transformação subjetiva pela experiência da adversidade.

4.4 Análise do Capítulo 2 — Verde

A entrada no estágio verde de *GRIS* opera como uma inflexão sensível e simbólica após a experiência intensa e disfórica do capítulo vermelho. O momento do jogo analisado marca a transição da protagonista para um novo ambiente cromático, onde a adversidade cede lugar à possibilidade de respiro, crescimento e descoberta. A introdução do verde é acompanhada por uma transformação perceptível na atmosfera: o cenário se enche de formas orgânicas, vegetação estilizada, águas translúcidas e luminosidade filtrada. O cromatismo dominante é uma paleta de verdes suaves, turquesas e esmeraldas, com luzes que evocam esperança, renovação e um sentimento de vitalidade gradual. A personagem, que até então avançava sob tensão e defesa, agora encontra possibilidades de movimentação fluida, experimentando novas competências como planar, saltar em plataformas vegetais e interagir com o ambiente de maneira mais leve e espontânea.

O cenário é composto por árvores delgadas, plataformas aquáticas, folhas flutuantes e formas ondulantes que sugerem fluxo e continuidade. A atmosfera é marcada por trilhas sonoras etéreas (aqui mencionadas apenas para reforço ambiental), pássaros e luzes que atravessam o espaço. Essa configuração espacial comunica um deslocamento do sofrimento para um ambiente de possibilidade, crescimento e reconstrução subjetiva. A personagem já não se arrasta sob o peso da dor, mas explora, interage e descobre — sua postura, suas expressões e seus gestos traduzem uma abertura ao novo, um contato delicado com o universo revitalizado.

Figura 17 – Entrega simbólica como início da relação de reciprocidade



Fonte: Elaboração do autor, (2025).

No **nível fundamental** do percurso gerativo de sentido, a emergência da isotopia cromática do verde marca uma inflexão semântica decisiva no interior do universo enunciativo de *GRIS*. Essa nova configuração cromática opera como operador de reorganização valorativa, instaurando oposições estruturantes que se contrapõem aos pares ativados na fase anterior. Estagnação/fluição, retraimento/expansão, rigidez/flexibilidade, isolamento/conexão — tais pares semânticos delineiam uma mudança na orientação do sentido, agora conduzida por valores eufóricos vinculados à regeneração, ao crescimento e à abertura ao outro.

Tabela 9 – Análise de sintaxe do nível fundamental (fase verde)

Operação Sintática	Formulação no jogo
Asserção / Negação	Superação da dor: o sofrimento não é mais dominante
Conjunção / Disjunção	Reconexão: aproximação entre sujeito e alteridade

Operação Sintática	Formulação no jogo
Pertencimento / Desligamento	Enraizamento: pertencimento ao espaço e à natureza
Modalização da potência	Cuidado: agir com sensibilidade e abertura
Ser / Não ser	Reintegração: reconstrução de si a partir da relação

Fonte: elaboração própria com base em Greimas; Courtés (2008).

Tabela 10 – Análise da semântica do nível fundamental (fase verde – GRIS)

Eufórico	Distórico
Isolamento	Acolhimento
Desconfiança	Cooperação
Aridez	Fertilidade
Fragmentação	Reconexão
Inércia	Movimento fluido
Hostilidade ambiental	Harmonia orgânica
Ausência de relação	Laço afetivo

Fonte: elaboração própria com base em Greimas; Courtés (2008).

O verde, enquanto isotopia cromática dominante, atualiza um regime discursivo ancorado em categorias como fertilidade, cooperação e acolhimento. O campo semântico que se forma desloca o sujeito do embate para o vínculo, da tensão para a fluidez, da resistência individual para a reconstrução relacional. A cor, nesse contexto, deixa de funcionar como índice da adversidade e passa a figurar um espaço de potencialização do sujeito.

A reconfiguração valorativa observada nesta etapa não implica uma resolução definitiva, mas sim a atualização de um novo contrato semântico, em que o trauma não é negado, mas inserido em uma lógica de superação e reconexão. O sofrimento é, portanto, recontextualizado por uma dinâmica de crescimento contínuo, em que o movimento e a abertura se tornam condições para a emergência de novos modos de ser e de estar no mundo do jogo.

À luz da teoria greimasiana (Greimas; Courtés, 2008), pode-se afirmar que o plano fundamental da fase verde promove uma atualização semântica orientada por valores de reconstrução, sustentando os programas narrativos que articulam a cooperação com a alteridade e a reintegração do sujeito fragmentado. Cada elemento sensível — formas curvas, vegetação ascendente, fluidez dos movimentos — atua como índice figurativo dessas novas oposições, conferindo coerência ao discurso da restauração e à semantização da esperança.

No **nível narrativo**, observa-se uma reconfiguração significativa do programa de ação, que já não se ancora nos valores do enfrentamento e da resistência, predominantes nas fases anteriores, mas em operações voltadas ao descobrimento, à experimentação e à renovação. A protagonista é reposicionada como agente de ações orientadas pela curiosidade e pela abertura, sendo sua competência modal ampliada conforme o universo verde disponibiliza novas formas de interação com o cenário. Elementos como a habilidade de planar, saltar sobre folhas flutuantes ou manipular plataformas vegetais indicam não apenas o desenvolvimento de novas capacidades operatórias (poder-fazer), mas também a emergência de uma disposição subjetiva para a exploração (querer-fazer) e para a leitura ativa do ambiente (saber-fazer).

Essa ampliação modal transforma a lógica do dever narrativo — anteriormente associada à sobrevivência ou à resistência a forças antagônicas — em um impulso afirmativo: o desejo de crescer, de interagir e de recompor-se por meio do contato com um ambiente marcado pela fluidez e pela vitalidade. O objeto de valor, nesta etapa, já não se define pela superação do trauma ou pela permanência frente à adversidade, mas pela conquista da autonomia afetiva e pelo domínio criativo do espaço simbólico.

Nesse novo contexto, os modos de modalização, conforme delineados por Greimas (Greimas; Courtés, 2008) e aprofundados por Fiorin (2005), revelam-se fundamentais para a compreensão da reconfiguração narrativa em direção à abertura e à reconstrução. A personagem passa a operar sob um regime de modalizações progressivas, tanto nos modos de fazer quanto nos modos de ser, favorecendo a ativação de um programa narrativo sustentado por ações exploratórias, expansão de competências e restauração da agência subjetiva.

Tabela 11 – Modalizações dos modos de *fazer* na fase verde de *GRIS*

Modalidade	Estado	Efeito narrativo
Saber	Desenvolvido	A personagem reconhece padrões e explora o ambiente com autonomia e iniciativa.
Poder	Ampliado	Adquire novas habilidades operatórias (planar, manipular plataformas vegetais).

Modalidade	Estado	Efeito narrativo
Querer	Ativado	Abertura à experimentação, desejo de interagir e de reconstruir vínculos.
Dever	Reconfigurado	O dever deixa de ser imposição e se converte em desejo de crescimento e abertura.

Fonte: elaboração própria com base em Fiorin (2005).

Essa dinâmica pode ser compreendida a partir das quatro fases do programa de ação, conforme o modelo greimasiano (Greimas; Courtés, 2008; Fiorin, 2005):

- **Manipulação:** A personagem é inserida em um novo regime ambiental, em que a estrutura do cenário atua como operador de convocação, incitando à experimentação e ao deslocamento. A manipulação pode ser analisada pelas seguintes modalidades:
 - (i) **Tentação:** presente nos estímulos positivos — como o brilho das águas, o movimento orgânico das folhas e a harmonia visual do ambiente — que convidam à exploração e evocam curiosidade.
 - (ii) **Intimidação:** de forma sutil, a verticalidade e a complexidade do cenário podem gerar certo receio, exigindo cautela na interação com plataformas e obstáculos.
 - (iii) **Sedução:** manifesta-se na atmosfera acolhedora e nas cores vibrantes do verde, que atraem a personagem para uma experiência sensível de reconexão com o ambiente.
 - (iv) **Provocação:** aparece na forma de desafios interativos — como manipular plataformas vegetais ou encontrar caminhos alternativos —, estimulando o sujeito a superar obstáculos por meio da criatividade e da observação.
- **Competência:** Novas capacidades são adquiridas e internalizadas pelo sujeito. Aprender a planar, manipular plataformas vegetais ou adaptar-se ao ambiente torna-se uma metáfora para a incorporação de competências voltadas à reconstrução, à leveza e à adaptação.
- **Performance:** A atuação concreta é atualizada por meio de soluções criativas em desafios ambientais, percursos verticais e caminhos múltiplos. A não linearidade do percurso indica uma abertura programática: o agir narrativo já não está restrito a uma lógica de resposta, mas de expansão exploratória.
- **Sanção:** A validação do percurso não é punitiva, mas acumulativa. Cada pequena conquista — alcançar uma nova altura, descobrir uma passagem oculta, interagir com uma entidade do ambiente — funciona como índice de competência e sinaliza a reintegração da personagem. A sanção positiva é também afetiva: não se trata apenas de avançar, mas de restituir ao sujeito sua capacidade de agir com confiança e fluidez.

Em termos actanciais, a protagonista consolida-se como sujeito do fazer em busca de um objeto de valor agora simbolizado pela liberdade de movimentação, pela abertura relacional e pela reintegração subjetiva. O destinador do percurso é difuso, diluído na própria textura do cenário, que organiza as condições de possibilidade da ação e estimula a agência. A adversidade cede lugar à potencialização, e o ambiente passa a operar como adjuvante simbólico da reconstrução.

O programa de ação da fase verde promove, assim, uma inflexão no contrato narrativo estabelecido pelo jogo. A progressão da narrativa deixa de depender da superação direta de obstáculos para se estruturar pela disponibilidade à interação sensível. O valor já não está atrelado à sobrevivência, mas à abertura ao outro, ao crescimento e à reconstrução do vínculo entre sujeito e mundo.

No **plano discursivo**, o verde impõe-se como isotopia cromática dominante, estruturando a experiência sensível desta etapa e instaurando um campo coeso de significação visual. A recorrência formal dessa cor manifesta-se tanto na paleta que envolve o cenário quanto na composição plástica dos elementos: galhos longos, plataformas vegetais suspensas e feixes de luz atravessando as copas formam um ambiente que remete à ideia de crescimento e abertura. Conforme observa Floch (2001), o regime plástico instaurado nesta fase distingue-se por formas maleáveis e composições orgânicas, gerando um efeito de fluxo contínuo que se contrapõe à rigidez e à tensão dos capítulos anteriores.

A configuração visual do cenário — com árvores elevadas, folhas que reagem ao peso da personagem e caminhos entrelaçados na vegetação — figurativiza valores associados à renovação e à expansão subjetiva. O percurso interativo envolve saltos entre plataformas naturais, desafios ancorados na observação do ambiente e, sobretudo, a construção de um vínculo afetivo com a criatura de pedra. Esta figura, inicialmente marcada pela distância, passa a colaborar com a personagem após receber dela maçãs, culminando na cena em que ambos adentram juntos a caverna — evento que figura simbolicamente a constituição de um abrigo partilhado. A plasticidade do espaço — marcada por curvas delicadas, texturas suaves e iluminação difusa — reforça a sensação de acolhimento e disponibilidade para a alteridade.

Esse novo arranjo instaura um **regime de presença** caracterizado pela sensibilidade e pela interação responsiva entre sujeito e ambiente, conforme a tipologia de regimes proposta por Greimas e Courtés (2008). O espaço reage continuamente à ação: folhas cedem ao toque, superfícies vegetais se ajustam ao deslocamento, e formas naturais indicam percursos que não impõem resistência, mas encorajam a exploração. Trata-se da constituição de um modo de ser modalizado pela escuta e pela plasticidade, em que o engajamento com o universo enunciado não se baseia na urgência da reação, mas na adequação ao ritmo do mundo figurado.

O cromatismo verde organiza, assim, uma isotopia afetiva orientada pela continuidade e pela reconexão. O regime de afetividade, anteriormente estruturado por oposição e

tensão, é reconfigurado por uma paleta que sustenta uma ambiência marcada pela estabilidade progressiva. Os tons de verde esmeralda e turquesa produzem zonas visuais de transição, nas quais os efeitos de sentido se vinculam à noção de recomposição. Essa recorrência cromática, ao instaurar um campo isotópico coeso, atua como operador discursivo que orienta a experiência perceptiva do sujeito-enunciário.

O ritmo da fase assume uma cadência dilatada. A lógica da urgência e do enfrentamento é substituída por pausas espaciais e dilatações temporais, nas quais se evidencia uma reorganização da dinâmica interativa. Esses intervalos promovem o deslocamento da ação reativa para uma postura de observação e reconhecimento de padrões formais, reforçando a articulação entre cenário, movimento e isotopia visual. As **figuras discursivas** — superfícies curvas, luz filtrada, plataformas móveis — atualizam, no plano sensível, o valor do crescimento enquanto reorganização progressiva da experiência.

Nesse contexto, o reposicionamento da personagem realiza-se por meio de interações que atualizam formas de circulação não mais marcadas pela resistência, mas pela adequação e ajustamento ao espaço. O avanço deixa de depender da força aplicada e passa a se basear na leitura atenta do ambiente, consolidando uma lógica discursiva em que a agência é modulada pelo ritmo e pela sensibilidade do cenário. O sujeito do discurso é, assim, reescrito por uma **modalização afetiva**, que organiza sua presença não pela oposição ao mundo, mas pela capacidade de integrar-se a ele.

A oposição discursiva entre rigidez e flexibilidade torna-se vetor central de organização do sentido. As formas angulosas das fases anteriores são substituídas por contornos orgânicos, superfícies adaptáveis e espacialidades abertas. Nesse novo arranjo, os obstáculos deixam de funcionar como barreiras absolutas e são reconfigurados como variáveis do percurso, integráveis à mobilidade e ao repertório da personagem.

O cenário assume, portanto, uma função enunciativa, operando como mediador entre o discurso do jogo e o sujeito-enunciário. As estruturas visuais não apenas compõem o ambiente, mas modulam os modos de ação possíveis e organizam os processos de atualização dos signos ao longo do deslocamento. A presença do ser de pedra, como personagem auxiliar, amplia o campo de significação e introduz uma relação de reciprocidade que rompe com a lógica de isolamento instaurada nas fases anteriores.

Nesse ambiente regenerado, instaura-se também um **contrato de veridicção** distinto daquele observado nas fases anteriores. A harmonia entre o parecer e o ser — ou seja, entre a aparência das formas e a atualização das competências da personagem — sustenta um regime de verdade sensível, em que o valor verdadeiro não é imposto por exterioridade, mas produzido internamente pela coerência entre espaço, ritmo e agência. Essa configuração aproxima a fase verde do quadrante da **verdade**, segundo a lógica do quadrado veridictório (Greimas; Courtés, 2008), pois aquilo que a personagem aparenta (sua capacidade de interagir e explorar) coincide com aquilo que ela efetivamente é (um sujeito em processo de reconstrução). A recorrência das isotopias cromáticas e plásticas atua como garantia

enunciativa de que a travessia é legítima e de que os valores mobilizados — abertura, reconstrução, vínculo — possuem lastro simbólico efetivo.

Tabela 12 – Quadrado Veridictório da fase Verde

Modalidade veridictória	Combinação lógica	Aplicação na fase Verde (GRIS)
Verdade	Ser + Parecer	O mundo é e parece fértil, acolhedor e em harmonia orgânica; a regeneração se manifesta visual e sensorialmente.
Mentira	Não ser + Parecer	Pouco aplicável: não há simulação de hostilidade ou aridez que contradiga a atmosfera de renovação.
Segredo	Ser + Não parecer	A presença de conflitos internos ou fragilidades ainda existe, mas está velada pelo predomínio do ambiente harmônico.
Falsidade	Não ser + Não parecer	Ausência de hostilidade ou isolamento; nem a essência nem a aparência apontam para ruptura ou retraimento.

Fonte: elaboração própria com base em Dicionário de Semiótica (Greimas; Courtés, 2008).

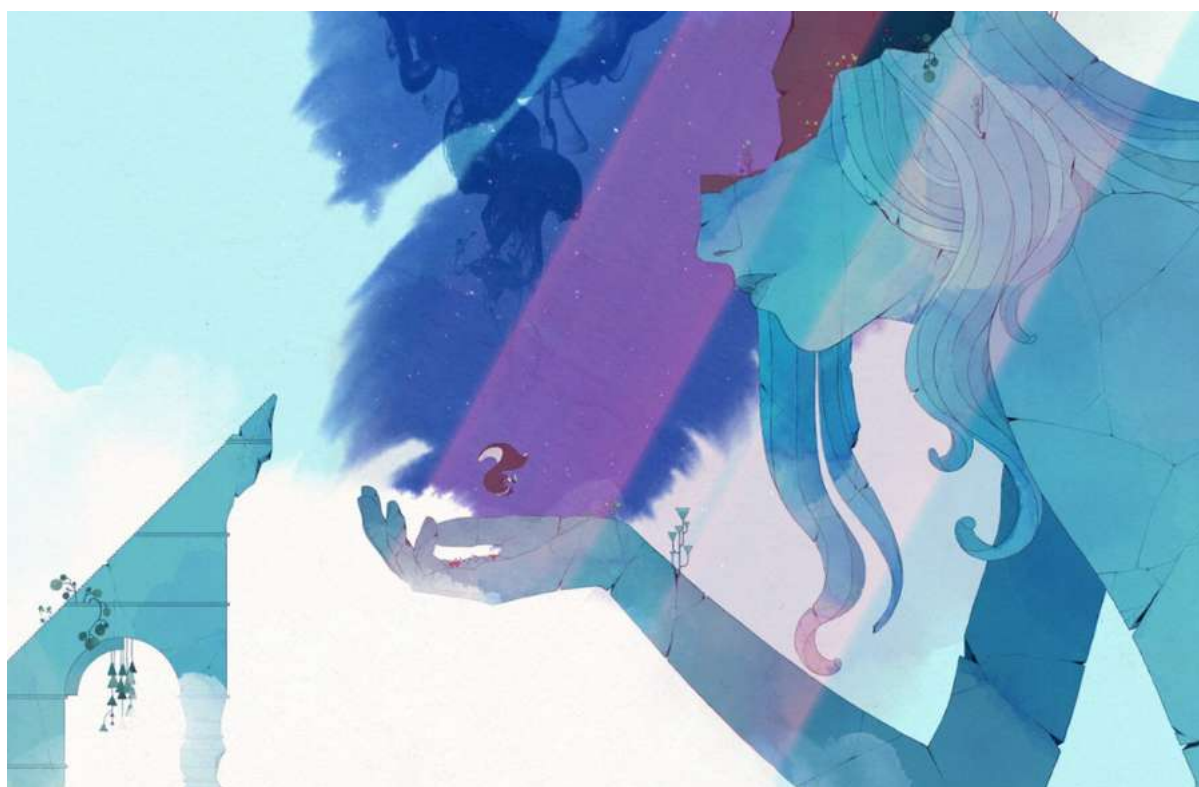
Na síntese da etapa, observa-se a atualização articulada dos três níveis do percurso gerativo de sentido: o plano fundamental desloca o sujeito da privação para a reconfiguração; o plano narrativo organiza-se em torno da aquisição de competências modais voltadas à reconstrução e à abertura; e o plano discursivo estrutura isotopias visuais e plásticas que conferem ao cenário o estatuto de espaço sensível da recomposição. A fase verde opera, assim, como zona de transição simbólica e de preparação para novas modulações da subjetividade ao longo da narrativa do jogo.

4.5 Análise do Capítulo 3 — Azul

A fase azul de *GRIS* constitui um momento de transição marcada por um rebaixamento da intensidade vital observada na etapa anterior, instaurando uma atmosfera de recolhimento, introspecção e suspensão narrativa. O cromatismo predominante — tons frios, translúcidos e modulados em gradações de azul — reorganiza os regimes sensíveis do espaço, privilegiando cenários verticais, superfícies líquidas, colunas alongadas e reflexos. A ambientação sonora é rarefeita, composta por ecos distantes e silêncios prolongados, elementos que reforçam a percepção de profundidade, isolamento e desaceleração.

A etapa azul introduz, assim, uma nova ordem de desafios narrativos, perceptivos e simbólicos: a superação da dor adquire feição interna e profunda, exigindo da personagem (e do enunciatário) uma mobilização de competências modais relacionadas à resiliência, à persistência e ao enfrentamento do inconsciente. Este capítulo articula, de forma recorrente, isotopias cromáticas, regimes plásticos e sequências figurativas que tematizam o mergulho nos afetos disfóricos e a possibilidade de transição para estados eufóricos futuros, ancorando a progressão narrativa e simbólica do jogo.

Figura 18 – Alcance da personagem ápice do estágio azul



Fonte: Elaboração do autor, (2025).

No nível fundamental, a fase azul de *GRIS* é estruturada por um conjunto de oposições semânticas que organizam, de maneira profunda e abstrata, os valores mobilizados pela experiência do jogo. Conforme propõem Greimas e Courtés (2008), o nível fundamental corresponde à instância em que categorias valorativas elementares são postas em relação de oposição, constituindo os eixos estruturantes de sentido que sustentam, posteriormente, a organização narrativa e discursiva.

Nesta etapa, destacam-se pares valorativos como superfície/profundidade, transparência/opacidade, fluxo/estagnação e recolhimento/ascensão. Tais oposições não operam apenas como marcas estilísticas, mas como fundamentos semânticos que organizam a lógica interna do discurso. O predomínio do azul, associado ao elemento água, instaura a

oposição superfície/profundidade como matriz simbólica central, figurando o confronto entre o visível e o submerso, entre o consciente e o afetivo não elaborado — regime semântico que mobiliza a isotopia do inconsciente e do silêncio emocional (Floch, 2001).

Tabela 13 – Análise de sintaxe do nível fundamental (fase azul)

Operação Sintática	Formulação no jogo
Asserção / Negação	Conflito entre dor submersa e desejo de ascender à superfície
Conjunção / Disjunção	Separação entre superfície (respiro/luz) e profundidade (imersão/ocultamento)
Pertencimento / Desligamento	Dissolução parcial da identidade nas águas densas
Modalização da potência	Fragilidade e esforço para vencer a estagnação e os obstáculos líquidos
Ser / Não ser	Risco de afogamento simbólico, que representa a suspensão da presença ativa

Fonte: elaboração própria com base em Greimas; Courtés (2008).

Tabela 14 – Análise da semântica do nível fundamental (fase azul – GRIS)

Disfórico	Eufórico
Estagnação	Fluxo
Profundidade opaca	Translucidez
Recolhimento	Ascensão
Afogamento	Respiração
Suspensão emocional	Clareza interior

Fonte: elaboração própria com base em Greimas; Courtés (2008).

A recorrência de estruturas verticais, zonas aquáticas e obstáculos líquidos atualiza de forma constante a tensão entre **fluxo e estagnação**: o deslocamento da personagem é frequentemente interrompido por trechos em que a água se densifica, impondo lentidão e limitação ao movimento. Essa densidade sensível figurativiza o risco do afogamento simbólico, da paralisia emocional e da impossibilidade de progressão. Em contraponto, a reemergência à superfície, a conquista do ar e da luz configuram valores eufóricos ligados à respiração, à leveza e ao reencontro com o impulso vital.

Essas oposições organizam o horizonte semântico de inteligibilidade que estrutura a progressão narrativa da fase. Elas operam como isotopias cromáticas e plásticas, deter-

minando não apenas a ambientação visual e o ritmo do espaço, mas também os regimes afetivos que serão mobilizados na experiência do sujeito-enunciatário (Fiorin, 2005). O cromatismo azul, ao variar entre tons densos e claros, reforça a polaridade entre retraimento e superação, estabelecendo uma gramática visual do luto, na qual o sentido emerge da travessia entre esferas opositivas.

No plano fundamental do discurso, as categorias valorativas se consolidam a partir desse embate simbólico. As isotopias aqui instauradas não são meramente descritivas, mas atualizam, em termos sensíveis, estados afetivos que oscilam entre dor, paralisia e superação. Conforme a teoria greimasiana, tais oposições estruturam o campo semântico de base e orientam as atualizações narrativas e discursivas posteriores, convertendo tensões abstratas em experiências corporificadas na jogabilidade e na visualidade.

As imagens subaquáticas, os sons abafados e a densidade dos movimentos da personagem consolidam um **regime de presença interiorizado**, onde a progressão simbólica se ancora na imersão emocional, e não na ação exterior. O azul, nesse contexto, opera como operador discursivo do recolhimento e da memória afetiva, figurando o mergulho na dor como condição para o reencontro com a possibilidade de reconstrução.

No **nível narrativo**, a fase azul de *GRIS* organiza-se em torno de um programa de ação centrado no enfrentamento de forças internas, deslocando o foco da resistência a elementos externos para a travessia de estados emocionais disfóricos. A narrativa estrutura-se segundo o modelo actancial proposto por Greimas, envolvendo sujeitos, objetos de valor, operadores modais (poder, querer, dever, saber) e uma sequência programática composta pelas fases de manipulação, competência, performance e sanção (Greimas; Courtés, 2008; Fiorin, 2005).

Tabela 15 – Modalizações dos modos de fazer na fase azul de *GRIS*

Modalidade	Estado	Efeito narrativo
Saber	Parcial	A personagem conhece o ambiente, mas hesita quanto ao caminho ou estratégia a seguir.
Poder	Intermitente	As ações são possíveis, mas condicionadas à densidade da água e à limitação dos saltos.

Modalidade	Estado	Efeito narrativo
Querer	Oscilante	O desejo de ascender existe, mas é atravessado por recolhimento e cansaço simbólico.
Dever	Implícito	Há uma exigência interna de atravessar a dor, mesmo sem uma missão explícita.

Fonte: elaboração própria com base em Fiorin (2005).

A protagonista ocupa a posição de sujeito central, agora investida da função de agente do próprio itinerário afetivo. O espaço aquático impõe, como objeto de valor, a conquista da luz e do respiro — elementos figurativizados como possibilidades simbólicas de superação do afogamento emocional. O contrato narrativo é instaurado por forças manipuladoras que condicionam o mergulho em profundidades simbólicas: zonas submersas, trajetórias verticais descendentes e dinâmicas de suspensão. Tais condições exigem a aquisição do saber-fazer como requisito fundamental do percurso.

Essa dinâmica pode ser compreendida a partir das quatro fases do programa de ação, conforme o modelo greimasiano (Greimas; Courtés, 2008; Fiorin, 2005):

- **Manipulação:** o programa de ação é inaugurado pela manipulação exercida pelo cenário, que convoca a introspecção e o enfrentamento de zonas internas de instabilidade. A arquitetura verticalizada, aliada à ausência de pontos fixos, impõe à protagonista o mergulho simbólico em estados de medo, dor e solidão. Essa manipulação pode ser entendida pelas seguintes modalidades:
 - (i) **Tentação:** não há promessa de recompensa imediata; no entanto, a luz difusa e o vislumbre da superfície funcionam como um incentivo para buscar o ar e seguir.
 - (ii) **Intimidação:** o ambiente submerso e opaco, a falta de estabilidade e a sensação de sufocamento provocam um clima de ameaça constante, reforçando o medo da personagem.
 - (iii) **Sedução:** ocorre de forma sutil, quando a fluidez das águas e o ritmo visual do cenário convidam à imersão e ao contato com um espaço sensorial profundo, mesmo que doloroso.
 - (iv) **Provocação:** a ausência de rotas lineares e a presença de obstáculos aquáticos desafiadores funcionam como um convite à superação, questionando a resiliência e a habilidade da personagem de emergir.
- **Competência:** na etapa da competência, torna-se indispensável o domínio de habilidades específicas, como nadar, controlar o tempo de submersão, identificar zonas de respiro e calcular saltos em meio a estruturas móveis. A aquisição dessas competências mobiliza os operadores modais do saber (“saber como sobreviver e avançar”), do poder (“ser capaz de manter-se em movimento”) e do querer (“desejar emergir”).

à superfície”). Trata-se de um saber técnico articulado à sensibilidade perceptiva diante das condições do espaço.

- **Performance:** a fase da performance é marcada pela realização efetiva das ações necessárias à travessia: ultrapassagem de obstáculos submersos, enfrentamento de correntes contrárias, sincronização de movimentos com o fluxo ambiental. O percurso revela-se fragmentado e recorrente, figurativizando a oscilação emocional diante do sofrimento. Cada avanço bem-sucedido reafirma o engajamento da protagonista com o programa de ação e sua crescente agência narrativa.
- **Sanção:** a sanção se manifesta nas emergências pontuais à superfície, momentos nos quais a personagem é brevemente recompensada com luz, ar e abertura espacial. No entanto, essas validações são transitórias: novas imersões são logo exigidas, indicando que a superação da dor não se realiza de forma linear, mas assume caráter processual e iterativo. O objeto de valor se desloca, então, para a capacidade de suportar o ciclo contínuo de queda e ascensão — reinscrevendo a sanção em uma lógica de permanência e resistência.

No plano actancial, os elementos do cenário — correntes de água, áreas iluminadas, zonas de sombra e plataformas instáveis — assumem funções de **adjuvantes** ou **oponentes circunstanciais**, modulando a dificuldade e intensificando a densidade simbólica das ações. O espaço azul configura-se como uma instância modalizante e transformadora, atualizando continuamente o contrato narrativo e reconfigurando a posição do sujeito frente às exigências da travessia emocional.

No **nível discursivo**, *GRIS* articula a fase azul como expressão sensível de um estado afetivo marcado pela tristeza e pela introspecção, estruturado por um discurso visual centrado na imersão e na travessia simbólica de um território emocional disfórico. As categorias discursivas organizam um regime de significação fundado na experiência sensível, em que cor, espaço e ritmo não são meros elementos estéticos, mas operadores de sentido. A isotopia cromática dominante — o azul — atua como eixo de coerência temática e afetiva, modulando a enunciação e intensificando os efeitos de presença emocional ao longo do percurso (Floch, 2001). Essa isotopia não se limita ao plano cromático, mas articula-se com a configuração espacial, onde a figurativização do sofrimento é realizada por meio da espacialização da dor como profundidade.

Figura 19 – Deslocamento da personagem pelo espaço líquido e cristalino

Fonte: Elaboração própria, (2025)

Ambientes submersos, plataformas instáveis, zonas líquidas e trajetos verticais descendentes constroem uma topografia da instabilidade psíquica. Essa arquitetura simbólica associa o movimento descendente à experiência do afundamento emocional, figurando a dor como travessia sem firmeza. A oposição entre suspensão e queda, entre imersão e emergência, orienta o fazer da personagem em termos simbólicos, enquanto elementos como bolhas de ar, correntes ondulatórias e luzes filtradas materializam o desconforto e a perda de estabilidade subjetiva. A descontinuidade dos caminhos e a fragmentação espacial acentuam a imagem de um sujeito em processo de desorganização interna — deslocado, silencioso e vulnerável. Essa configuração visual e espacial conecta-se ao plano da tematização, onde o tema da perda e da reconstrução interior é constantemente atualizado.

A travessia das zonas aquáticas não se limita a um episódio isolado: ela se repete, se prolonga e reitera o estado de sofrimento. O azul, mais do que um índice cromático da tristeza, opera como presença sensível da dor — uma cor que não representa de forma estática, mas faz sentir ao transformar o cenário em um campo afetivo contínuo (Floch, 2001; Fiorin, 2005). A iluminação rarefeita, o ritmo desacelerado e a música melancólica reforçam a tonalidade discursiva da fase, instaurando uma temporalidade contemplativa que organiza o espaço não como local de ação direta, mas como instância de reconhecimento afetivo. Essa percepção afetiva é reforçada no plano plástico, em que se observa o predomínio do contínuo: gradações suaves de luz e sombra, ausência de contrastes abruptos, formas

curvas e dissolventes constroem um ambiente visual que evita rupturas.

As linhas fluidas, os contornos pouco marcados e o movimento ondulatório remetem à diluição identitária da personagem e à instabilidade da experiência. O azul, nesse regime, atua como cor-sentido (Floch, 2001), não apenas como representação emocional, mas como operador que organiza sensorialmente a experiência discursiva, produzindo afetação e modulando a interioridade do sujeito. O regime de presença instaurado nesta fase é contemplativo, afastando-se de qualquer lógica de urgência. A personagem é mantida em suspensão, enquanto o jogador, como enunciatário, é convidado a aderir a um ritmo mais lento, em que a escuta interna e a observação atenta substituem a ação direta. A narrativa se constrói não pela aceleração, mas pela imersão cromática e espacial, que reconfigura o tempo como experiência subjetiva da dor. A enunciação se dá na lentidão e na repetição, ancorando o sentido na sensibilidade compartilhada entre sujeito e mundo.

A partir disso, torna-se evidente como o discurso visual de *GRIS* não apenas evoca a tristeza, mas a performativiza por meio de recursos plásticos e sonoros, transformando o sofrimento em experiência estética e afetiva. A fase azul exemplifica a articulação entre regimes discursivos e elementos sensíveis, materializando a travessia emocional da protagonista. Do ponto de vista veridictório, essa construção discursiva aproxima a fase azul do quadrante do **segredo**. A protagonista “é” afetada pela dor e pela instabilidade (ser), mas isso nem sempre “parece” visível na superfície narrativa, já que a atmosfera de suspensão e diluição mascara a verdadeira profundidade do sofrimento. Essa tensão entre ser/não-parecer reflete a natureza introspectiva da fase, onde os elementos visuais (água, transparência, profundidade) sugerem camadas ocultas de sentido, nem sempre expostas de forma direta. O jogo, assim, reforça uma veridicção sensível em que o mergulho submerso figura o espaço da dor íntima, enquanto o emergir temporário sugere breves instantes de verdade emocional.

Tabela 16 – Quadrado Veridictório da fase Azul

Modalidade veridictória	Combinação lógica	Aplicação na fase Azul (<i>GRIS</i>)
Verdade	Ser + Parecer	O mundo é e parece imerso em profundidade opaca e recolhimento; a atmosfera confirma o mergulho introspectivo e o peso emocional.

Modalidade veridictória	Combinação lógica	Aplicação na fase Azul (<i>GRIS</i>)
Mentira	Não ser + Parecer	Não ocorre de forma central: não há simulação de leveza ou transparência inexistente.
Segredo	Ser + Não parecer	A possibilidade de ascensão e clareza interior existe, mas está encoberta pela predominância do ambiente submerso e denso.
Falsidade	Não ser + Não parecer	Ausência de fluxo vital e de aparência de superação; a paralisia emocional se mantém tanto na essência quanto na forma.

Fonte: elaboração própria com base em Dicionário de Semiótica (Greimas; Courtés, 2008).

Em síntese, o estágio azul evidencia como os três níveis do percurso gerativo se integram: as oposições fundamentais (superfície/profundidade, fluxo/estagnação, recolhimento/ascensão), os programas narrativos de travessia e superação, e os processos de figurativização cromática e plástica convergem para instaurar uma experiência discursiva que tematiza o luto não como simples obstáculo, mas como espaço de reconstrução possível. Essa fase representa, assim, um momento liminar de transição: a imersão no trauma como pré-condição para o renascimento e a aceitação da vulnerabilidade como caminho para a emergência de novos afetos e possibilidades narrativas.

4.6 Análise do Capítulo 4 — Amarelo

A fase amarela de *GRIS* marca um momento de transição cromática e expansão perceptiva no percurso da narrativa visual. O cromatismo, antes organizado por blocos de cor dominantes, passa a operar sob uma lógica de fusão e sobreposição. O amarelo não se estabelece como tonalidade totalizante, mas como presença luminosa translúcida que modula a visibilidade, filtra o espaço e inaugura regime de presença. A arquitetura verticalizada e iluminada direciona o olhar para o alto, instaurando uma dinâmica ascensional que contrasta com a queda e o colapso figurativizados nas fases anteriores.

Figura 20 – Travessia da personagem em cenário arquitetônico iluminado pelo amarelo

Fonte: Elaboração própria, (2025)

No **plano fundamental**, a significação dessa etapa é construída por meio de tensões moduladas, em vez de polarizações rígidas. As categorias valorativas como iluminação/sombra, clareza/indeterminação, fusão/separação e plenitude/ausência não se organizam em pares excludentes, mas em relações dinâmicas de permeabilidade.

Tabela 17 – Análise de sintaxe do nível fundamental (fase amarela)

Operação Sintática	Formulação no jogo
Asserção / Negação	A luz afirma a visibilidade parcial, enquanto a sombra nega a clareza plena.
Conjunção / Disjunção	Fusão cromática entre amarelo e vestígios das cores anteriores contra a separação difusa entre figura e fundo.

Operação Sintática	Formulação no jogo
Pertencimento / Desligamento	A personagem se integra ao ambiente iluminado, mas ainda há zonas de suspensão e distanciamento narrativo.
Modalização da potência	A leveza e a ascensão expressam a possibilidade de recomposição, em contraste com o vazio narrativo.
Ser / Não ser	A presença é filtrada pela luz e pela transparência, sugerindo estados intermediários entre revelação e ocultamento.

Fonte: elaboração própria com base em Greimas; Courtés (2008).

Tabela 18 – Análise da semântica do nível fundamental (fase amarela – *GRIS*)

Disfórico	Eufórico
Sombra	Iluminação
Indeterminação	Clareza
Separação	Fusão
Vazio enunciativo	Plenitude cromática
Suspensão	Ascensão

Fonte: elaboração própria com base em Greimas; Courtés (2008).

A luz amarela atua como operador semântico de visibilidade parcial: revela sem esclarecer por completo, instaurando zonas de presença filtrada. A sombra, longe de representar ausência, funciona como intervalo semântico, espaço de suspensão e silêncio que impede a total legibilidade. Essa interação produz um regime de ambiguidade produtiva, em que a significação não se impõe de forma explícita, mas emerge gradualmente da percepção sensível.

A clareza, associada à harmonia rítmica e à coerência compositiva do cenário, é tensionada por lacunas enunciativas: a ausência de marcadores narrativos ou direções explícitas configura um campo de indeterminação. Nesse contexto, a construção de sentido é modulada por isotopias cromáticas e visuais, mais do que por oposições narrativas diretas.

No nível narrativo, a fase amarela de *GRIS* apresenta um programa de ação orientado menos por metas objetivas e mais por uma lógica de travessia contemplativa. A protagonista já não se move sob o impulso de defesa ou reação, como ocorria nas fases anteriores, mas por um desejo de integração ao espaço e de ascensão simbólica. O percurso não se define pela superação de obstáculos concretos ou pela obtenção de um objeto tangível, mas pela adesão a uma experiência estética, em que a verticalidade e a suspensão do corpo instauram um novo contrato com o mundo.

Tabela 19 – Modalizações dos modos de *fazer* na fase amarelo de *GRIS*

Modalidade	Estado	Efeito narrativo
Saber	Emergente	A personagem reconhece novas mecânicas de movimento e exploração vertical.
Poder	Ampliado	A arquitetura iluminada e suspensa permite maior liberdade e fluidez nas ações.
Querer	Ativado	O desejo de ascender e explorar espaços luminosos orienta o percurso.
Dever	Implícito	A ascensão e a superação de barreiras verticais são sugeridas como condição para o avanço.

Fonte: elaboração própria com base em Fiorin (2005).

A personagem configura-se como sujeito do fazer, agora em pleno deslocamento vertical e contemplativo, sustentado por um desejo de estabilidade afetiva e de clareza perceptiva. O objeto de valor não é figurativizado como meta concreta, mas como um estado de integração — uma consonância entre corpo, luz e ambiente. O destinador da narrativa é o próprio espaço arquitetônico, que convoca à ascensão não por imposição externa, mas pela organização interna do cenário, que sugere rotas, insinua caminhos e propõe ritmos. Os adjuvantes não se manifestam como personagens, mas como elementos sensíveis do mundo: a luminosidade difusa, os volumes suspensos e as transições cromáticas funcionam como operadores de leveza e harmonia. Em contrapartida, o oponente é representado pela ambiguidade espacial: a ausência de direções explícitas e a indeterminação das rotas atuam como resistência sutil, exigindo da personagem não força, mas sintonia com a lógica compositiva do ambiente.

Essa dinâmica pode ser compreendida a partir das quatro fases do programa de ação, conforme o modelo greimasiano (Greimas; Courtés, 2008; Fiorin, 2005):

- **Manipulação:** o ambiente, por sua composição visual, exerce uma convocação sensível ao deslocamento vertical. Colunas alongadas, plataformas elevadas e pontos de luz insinuem uma direção ascendente, instaurando uma manipulação silenciosa que pode ser analisada pelas seguintes modalidades:
 - (i) **Tentação:** a luminosidade difusa e os pontos de clareza no cenário funcionam como promessas visuais que atraem a personagem para regiões mais altas.
 - (ii) **Intimidação:** há um traço sutil de intimidação na presença de espaços vazios e alturas vertiginosas, que podem sugerir a perda do equilíbrio ou a queda.
 - (iii) **Sedução:** a estética do ambiente, marcada por transparências e fusões cromáticas, seduz pela harmonia visual e pelo convite à contemplação durante a ascensão.

(iv) **Provocação:** as plataformas suspensas e os trechos que exigem saltos calculados funcionam como desafios, provocando a personagem a demonstrar sua destreza.

- **Competência:** a personagem mobiliza os recursos adquiridos anteriormente — como o salto ampliado, o planeio e a leitura rítmica do ambiente —, demonstrando domínio e adaptação às exigências do novo ritmo imposto pela fase. A competência aqui é menos funcional do que sensível, traduzindo-se pela sintonia entre movimento e atmosfera.
- **Performance:** o fazer se concretiza em movimentos suaves e acrobáticos, que não visam ao desafio técnico, mas à consonância estética com o espaço. A ação não é marcada pela tensão, mas pela continuidade, pelo prolongamento do gesto e pela integração entre o corpo e a leveza das formas ao redor.
- **Sanção:** a validação do percurso se dá nos encontros com zonas de clareza simbólica — espaços banhados por luz, momentos de suspensão harmoniosa, trechos em que a visualidade e o ritmo se estabilizam. Não há recompensa material, mas uma afirmação de pertencimento e de equilíbrio afetivo.

As modalizações ativadas nesse programa de ação revelam um sujeito já amadurecido, cuja competência não reside na força, mas na sensibilidade. O querer-fazer manifesta-se como impulso de continuidade: a personagem deseja permanecer em movimento não por necessidade, mas por afinidade com a atmosfera instaurada. O poder-fazer está garantido pelas habilidades anteriormente adquiridas, agora aplicadas com leveza e precisão, permitindo uma movimentação fluida e ascensional. O saber-fazer, mais do que técnico, é perceptivo: envolve interpretar pistas visuais discretas, ler o ritmo do espaço e responder à lógica compositiva do cenário. O dever-fazer, por fim, não é imposto por regras do jogo, mas decorre de um imperativo estético — um chamado à continuidade da travessia para manter o vínculo com o sensível.

O nível narrativo da fase amarela desloca-se da lógica do conflito para a lógica da permanência. O sujeito já não precisa provar sua competência por meio da superação de obstáculos, mas sustentar seu vínculo com o ambiente e com a experiência estética. Esse capítulo, portanto, consolida a personagem como um sujeito estético, cujo fazer se traduz como um modo de estar no mundo, afirmando uma forma de ação modulada, integrada ao espaço e profundamente alinhada à construção simbólica do jogo.

No **nível discursivo**, a significação da fase amarela é construída por operações de figurativização e tematização que envolvem a luz, a cor e a organização espacial como modos de presença. O amarelo não atua como unidade cromática autônoma, mas como agente de filtragem e modulação visual. Sua incidência não define contornos rígidos dos objetos, mas os atravessa, instaurando uma isotopia de iluminação translúcida que dilui as

fronteiras entre figura e fundo. O cromatismo dominante não é o amarelo em sua pureza, mas o amarelo como operador atmosférico, uma luz que interage com resíduos cromáticos anteriores — verdes, azuis e rosados — promovendo uma composição plástica híbrida e relacional.

Essa estrutura cromática instaura uma figurativização associada à suspensão, à contemplação e à permanência. A luz amarela não se apresenta como signo estável, mas como presença moduladora da visibilidade. A experiência discursiva é organizada por recorrências formais que estruturam o plano de expressão segundo uma lógica de fusão e continuidade. Linhas verticais, arcos alongados, vegetação pendente e vazios arquitetônicos não funcionam como meros elementos narrativos, mas como dispositivos sensíveis de enunciação, ativando uma isotopia da leveza e da diluição das formas.

Nesse regime, a cor não remete a estados emocionais fixos, mas atua como **modalidade afetiva**, com o amarelo ocupando um valor intermediário: nem expansivo, como na euforia, nem sombrio, como no luto, mas modulador de uma presença luminosa que organiza a experiência sensível (Floch, 2001). A luz amarela não descreve, mas faz aparecer, instaurando um campo afetivo perceptível.

A fase é marcada por isotopias recorrentes — estruturas suspensas, filtros dourados, contornos suavizados — que compõem uma coerência plástica e instauram uma temporalidade desacelerada, ritmada por transições contínuas e pela sensação de ascensão. A presença é definida não pela matéria sólida, mas pela luz que envolve e dilui as formas, produzindo um regime de visibilidade baseado na modulação, na clareza filtrada e na leveza compositiva.

A figurativização da estabilidade e da elevação não se dá por signos fixos, mas por gestos visuais constantes — como o fluxo ascendente e a alternância rítmica dos elementos —, com o amarelo atuando como campo luminoso que distribui valores afetivos e estrutura uma semântica implícita ao longo da travessia.

Esse plano discursivo articula-se por meio de isotopias cromáticas e formais que operam como vetores de coerência e valoração. A fase não representa apenas o estado emocional da personagem: ela o realiza plasticamente, ativando regimes sensíveis de presença e afO mundo é e parece iluminado e ascensional; a clareza parcial e a fusão cromática confirmam a atmosfera contemplativa. etividade que se impõem como experiência estética. É nesse processo discursivo que a etapa amarela adquire densidade simbólica — não como reflexo de um estado interno, mas como materialização visual e rítmica de um estágio de transição e amadurecimento no percurso narrativo de *GRIS*.

Na fase amarela, o **contrato de veridicção** fundamenta-se na harmonia entre **ser e parecer**. A iluminação e as formas arquitetônicas não apenas parecem suaves e acolhedoras, mas também são organizadas para transmitir leveza e ascensão, consolidando um regime de **verdade sensível**. Diferentemente da fase azul, na qual a profundidade ocultava sentidos no quadrante do segredo, aqui há uma convergência entre aparência e

essência: a luz que atravessa o espaço valida a experiência não por meio de explicações narrativas, mas pela coerência estética que confirma o sentido da travessia. O “verdadeiro”, portanto, não reside na correspondência com um mundo externo, mas na integração entre cromatismo, ritmo e enunciação — um contrato baseado na veracidade perceptiva.

Tabela 20 – Quadrado Veridictório da fase Amarela

Modalidade veridictória	Combinação lógica	Aplicação na fase Amarela (<i>GRIS</i>)
Verdade	Ser + Parecer	O mundo é e parece iluminado e ascensional; a clareza parcial e a fusão cromática confirmam a atmosfera contemplativa.
Mentira	Não ser + Parecer	Não se aplica de forma central: não há aparência de sombra ou indeterminação que não exista de fato.
Segredo	Ser + Não parecer	A plenitude afetiva e a estabilidade existem, mas permanecem apenas insinuadas pela luz filtrada e pelas zonas de suspensão.
Falsidade	Não ser + Não parecer	Ausência de hostilidade e de aparência de tensão; o cenário mantém coerência entre harmonia e serenidade.

Fonte: elaboração própria com base em Dicionário de Semiótica (Greimas; Courtés, 2008).

O percurso interativo organiza-se sob uma lógica de envolvimento progressivo, na qual o jogador é interpelado não como agente funcional, mas como presença sensível no espaço enunciado. A escassez de desafios mecânicos reforça o caráter contemplativo, instaurando uma modalidade de jogo em que observar, deslocar-se com fluidez e acompanhar os fluxos da luz constituem formas legítimas de construção de sentido. Nesse regime interativo, a ação cede espaço à permanência, e o fazer converte-se em experiência de ser-afetado — o sujeito-enunciatário é inserido em um espaço que comunica não por signos diretos, mas por atmosferas, ritmos e tensões plásticas (fiorin, 2005).

A fase amarela de *GRIS* rompe com o domínio cromático rígido das etapas anteriores, instaurando uma discursividade baseada em fusões e modulações sensíveis. A luz amarela não atua como cor-identidade, mas como mediadora entre tonalidades, articulando atmosferas perceptivas por meio de passagens contínuas e interações difusas entre planos visuais. No plano fundamental, prevalecem valores relacionais como clareza filtrada, suspensão e ambiguidade, com oposições semânticas que operam por tensões complementares, e não por exclusão. Narrativamente, os programas de ação são mediados por modalizações do saber e do querer, privilegiando a adesão ao ritmo do espaço e à harmonia compositiva. No plano discursivo, a cor — especialmente enquanto luz — institui regimes de presença e afetividade que organizam a experiência estética para enunciação visual.

Essa fase contribui para o percurso de elaboração simbólica do luto ao substituir a lógica do enfrentamento pela da composição, da permanência e da escuta sensível. O espaço não convoca à resistência, mas propõe suspensão e integração. Trata-se de uma etapa preparatória à aceitação, em que o sujeito deixa de ser marcado por rupturas e passa a ser definido pela continuidade modulada dos afetos que atravessam sua experiência. A fase amarela, portanto, opera como ponto de inflexão no percurso narrativo, convertendo a travessia emocional em uma experiência estética de maturação simbólica.

4.7 Considerações finais da análise

A análise semiótico-discursiva de *GRIS* evidenciou que os processos de significação do jogo se estruturam em uma arquitetura complexa, na qual o cromatismo atua como operador central de sentido. A progressão das fases — cinza, vermelho, verde, azul e amarelo — não configura apenas uma sequência estética, mas um percurso gerativo de sentido, onde cada cor ativa **isotopias afetivas e categorias valorativas próprias**, articulando regimes de presença, programas narrativos e figurativizações simbólicas do luto.

No plano fundamental, a organização semântica se dá por pares de valores que modulam o percurso emocional da protagonista. O cinza expressa ausência, suspensão e trauma; o vermelho mobiliza resistência, fragmentação e impulso; o verde traduz regeneração e rearticulação vital; o azul simboliza introspecção, dor submersa e oscilação; e o amarelo consolida leveza, permanência e integração. Esses valores não se sucedem de modo linear, mas se entrelaçam em uma lógica processual, na qual a cor estrutura tanto o ritmo do jogo quanto o percurso simbólico da aceitação.

No plano narrativo, os programas de ação seguem a estrutura greimasiana clássica — manipulação, competência, performance e sanção —, mas são adaptados a uma lógica de enunciação sensível. Os actantes (sujeitos, objetos, adjuvantes e oponentes) não são representados apenas por figuras humanas ou textuais, mas por elementos plásticos e espaciais: luz, sombra, arquitetura, vegetação, som e ritmo funcionam como operadores que modulam o contrato narrativo. A ação não é guiada por metas explícitas, mas por interações com o espaço, exigindo do sujeito uma construção de sentido orientada pela percepção e pela contemplação.

No plano discursivo, as isotopias cromáticas e regimes plásticos organizam atmosferas e experiências afetivas. A cor atua como modo de presença, e não apenas como representação, enquanto formas, texturas e ritmos visuais produzem efeitos de sentido diretamente vinculados ao estado emocional da protagonista. A ausência de linguagem verbal e o silêncio narrativo deslocam o eixo do discurso para a sensorialidade. É por meio da aparição plástica, da iluminação filtrada e das transições cromáticas que se estabelece o

vínculo entre jogo e jogador.

A experiência do jogador, assim, não se resume à execução mecânica ou à leitura linear de uma trama, mas se constitui como **adesão sensível a um universo discursivo**, em que o valor emerge da permanência, do olhar e da contemplação. A interface assume o papel de cena enunciativa, e o ato de jogar transforma-se em uma forma de habitar o sentido. *GRIS*, portanto, não é apenas narrativa, mas **experiência estética e simbólica**, na qual o luto é elaborado por meio da cor, da visualidade e da interação, culminando em um processo de aceitação e amadurecimento emocional.

5 CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo analisar, à luz da semiótica discursiva greimasiana, de que modo o cromatismo em *GRIS* atua como operador de sentido, estruturando a narrativa por meio de isotopias e valores plásticos. A pesquisa partiu da questão de como as cores, distribuídas ao longo das fases do jogo, podem organizar significados narrativos em um contexto em que a linguagem verbal está ausente. Para alcançar esse propósito, foram explorados os três níveis do percurso gerativo de sentido — fundamental, narrativo e discursivo — aplicados à progressão cromática das cinco etapas principais.

Os resultados da análise indicam que a cor não cumpre apenas um papel estético, mas orienta a produção de sentido ao longo de todo o jogo. **No plano fundamental**, as fases apresentam pares de valores que direcionam a experiência do jogador, como ausência e presença, tensão e superação, introspecção e abertura. **No plano narrativo**, observou-se que os programas de ação — manipulação, competência, performance e sanção — são mediados por elementos plásticos, enquanto actantes como luz, sombra, formas arquitetônicas e vegetação figurativizam as forças que impulsionam a protagonista. **No plano discursivo**, a cor se manifesta como modo de presença, criando atmosferas sensíveis por meio de isotopias cromáticas e regimes plásticos que intensificam a experiência estética e a dimensão afetiva do jogo.

A pesquisa mostrou que a semiótica discursiva é um instrumento eficaz para compreender como jogos digitais articulam narrativa e visualidade. O estudo reforça a ideia de que a cor pode operar como linguagem, conduzindo a progressão narrativa sem recorrer a textos ou diálogos. Dessa forma, *GRIS* se destaca como uma obra em que a visualidade não é suporte da narrativa, mas núcleo da construção de sentido, articulando emoção e interatividade em um mesmo discurso.

Apesar dos resultados alcançados, o estudo concentrou-se na dimensão cromática e visual, deixando espaço para análises complementares da trilha sonora, dos efeitos acústicos e de como esses elementos reforçam os sentidos cromáticos. Além disso, uma comparação com outros jogos que exploram narrativas visuais simbólicas, como *Journey* (THATGAMECOMPANY, 2012) ou *Inside* (PLAYDEAD, 2016), poderia ampliar o entendimento do uso da cor como recurso narrativo.

Como perspectiva para trabalhos futuros, sugere-se investigar a integração entre cromatismo, sonoridade e mecânicas de *gameplay*, além de dialogar com abordagens interdisciplinares, como a fenomenologia da percepção e os estudos visuais contemporâneos. Esse caminho pode contribuir para aprofundar a análise de jogos digitais enquanto discursos estéticos e culturais.

Conclui-se que *GRIS* não apresenta apenas uma narrativa visualmente marcada, mas propõe uma experiência na qual a cor, a plasticidade e o ritmo se entrelaçam para construir sentidos de forma sensível e progressiva. A análise desenvolvida confirma a

relevância da semiótica discursiva para compreender produções interativas contemporâneas, ao evidenciar a potência do cromatismo como eixo articulador de significação.

Referências

- ABRAGAMES. **Pesquisa da indústria brasileira de games 2023**. São Paulo, 2023. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_relato%3%B3rio_final_v4.3.2_-_ptbr.pdf. Acesso em: 29 abr 2025.
- APPERLEY, T. H. **Genre and game studies**: toward a critical approach to video game genres. [S.l.], 2006. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1046878105282278>. Acesso em: 15 mai 2025.
- BELMAN, J.; FLANAGAN, M. Designing Games to Foster Empathy. **International Journal of Cognitive Technology**, v. 15, n. 1, p. 11 – 19, 2010. Disponível em: <https://tiltfactor.org/wp-content/uploads2/cog-tech-si-g4g-article-1-belman-and-flanagan-designing-games-to-foster-empathy.pdf>.
- BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação Qualitativa em Educação – uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.
- BOGOST, I. **Persuasive Games**: The Expressive Power of VideoGames. Cambridge: MIT Press, 2007. ISBN 978-0-262-02614-7.
- CAILLOIS, R. **Os homens e os jogos**: A máscara e a vertigem. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 28ª. ed. [S.l.]: Paz & Terra, 2013. v. 1. 630 p.
- DONOVAN, T. **Replay**: The History of Video Games. [S.l.]: Yellow Ant Media Ltd, 2010. 501 p. ISBN 978-0956507204.
- FIORIN, J. L. **As astúcias da enunciação**: as categorias da enunciação, da subjetividade e da intersubjetividade na teoria da enunciação. 1ª. ed. [S.l.]: Contexto, 2016. 288 p. ISBN 978-8572449625.
- FIORIN, J. L. **Elementos de Análise do Discurso**. 13. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2005. 128 p. ISSN 9788572442947. ISBN 8572442944.
- FIORIN, J. L. Sendas e veredas da semiótica narrativa e discursiva. **DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada**, v. 15, p. 177 – 207, 1999.
- FLOCH, J. **Visual Identities**. 1ª. ed. [S.l.]: Bloomsbury Publishing, 2001. ISBN 9781847141484.
- FONSECA, E. A. A. da; SAMPAIO, R. L.; BARRETO, M. R. N. **UMA ANÁLISE DE ASPECTOS DA REPRESENTAÇÃO SEMIÓTICA EM JOGOS DIGITAIS**. [S.l.], 2022. Disponível em: https://revistas.unipacto.com.br/storage/publicacoes/2022/1101_uma_analise_de_aspectos_da_representacao_semiotica_em_jogos_digitais.pdf. Acesso em: 15 mai 2025.
- FONTANILLE, J. **Sémiotique du visible**: De mondes de lumière. [S.l.]: Presses Universitaires France, 1995.
- GARONE, P. M. C.; GALLO, S. N. **O processo semiótico na criação de capas de jogos digitais**. São Paulo, 2016. Disponível em: <https://ladij.ufes.br/wp-content/uploads/2022/03/processo-semiotico-para-criacao-de-capas-de-jogos-digitais.pdf>. Acesso em: 29 abr 2025.

GEE, J. P. **WHAT VIDEO GAMES HAVE TO TEACH US ABOUT LEARNING AND LITERACY**. [S.l.]: Palgrave Macmillan, 2003. ISBN 1-4039-6538-2.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GREIMAS, A. J. **Sémantique structurale**: Recherche de méthode. França: Presses Universitaires France, 1966. ISBN 2130527639.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. 2ª. ed. [S.l.]: Contexto, 2008. 544 p. ISBN 978-8572443166.

GREIMAS, A. J.; FONTANILLE, J. **Semiótica das Paixões**: Dos estados de coisas aos estados de alma. Traduzido por Maria José Rodrigues Coracini. São Paulo: Atica, 1993. v. 33. 294 p. (Temas, v. 33). ISBN 85 08 04472 0.

GUIMARÃES, L. **A cor como informação**: A construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2004.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O Jogo Como Elemento da Cultura. [S.l.]: Perspectiva, 2019. ISBN 978-8527311571.

IGN. **The Game Awards 2019: All the Winners**. 2019. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2019/12/13/the-game-awards-2019-all-the-winners-control-death-stranding-resident-evil-2-sekiro-smash-bros-ultimate>. Acesso em: 29 abr. 2025.

JENKINS, H. **The Wow Climax**: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture. New York: New York University Press, 2006. 19-40 p. Disponível em: <https://doi.org/10.18574/nyu/9780814743706.003.0005>. Acesso em: 27/06/2025.

JUUL, J. **A casual revolution**: Reinventing video games and their players. [S.l.]: MIT press, 2012.

JUUL, J. **Half-Real**: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: The MIT Press, 2011. ISBN 978-0262516518.

KENT, S. L. **The Ultimate History of Video Games**: From Pong to Pokemon - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World. [S.l.]: Crown, 2001. 624 p. ISBN 978-0761536437.

LE MOS, A. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 9ª. ed. Porto Alegre: Sulina, 2023. ISBN 978-65-5759-104-8.

LOTMAN, I. M. **La semiosfera I**: Semiótica de la cultura y del texto. [S.l.]: Universitat de València, 1996.

MATT MAKES GAMES. **Celeste**. [S.l.]: Maddy Makes Games, 2018. Jogo eletrônico.

MCGONIGAL, J. **Reality Is Broken**: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. New York: Penguin Press, 2011.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck**: O futuro da narrativa no ciberespaço. Traduzido por Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. [S.l.]: Editora Unesp, 2003. 282 p. ISBN 978-8571394964.

- NEWZOO. **Newzoo's Global Games Market Report 2023 | May 2024 Update**. 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. Acesso em: 29 abr. 2025.
- NOMADA STUDIO. **GRIS**. [S.l.]: Devolver Digital, 2018. Jogo eletrônico.
- PARDOS, A. Z. **Entrevista a Conrad Roset, director creativo de GRIS**. Devuego, 2019. Disponível em: <https://www.devuego.es/blog/2019/03/07/texto-entrevista-a-conrad-roset-director-creativo-de-gris/>. Acesso em: 29 abr 2025.
- PASTOUREAU, M. **Red: The History of a Color**. [S.l.]: Princeton University Press, 2017. 216 p. ISBN 0691172773.
- PESQUISA GAME BRASIL. **Entenda os hábitos de consumo da audiência de jogos digitais**. [S.l.], 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 04 abr 2025.
- PLAYDEAD. **Inside**. [S.l.]: Playdead, 2016. Jogo eletrônico.
- PLAYDEAD. **Limbo**. [S.l.]: Playdead, 2010. Jogo eletrônico.
- ROSÁRIO, N. M. do; DUARTE, C.; RISSE, L. UM OLHAR DA SEMIÓTICA DA CULTURA SOBRE JOGOS DIGITAIS E SEUS AVATARES. **Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano**, v. 1, n. 5, p. 1 – 17, Dez 2014.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: game design fundamentals**. São Paulo: Blucher, 2012.
- SANTAELLA, L. **Semiótica aplicada**. 2ª. ed. [S.l.]: Cengage Learning, 2018. 244 p. ISBN 8522126429.
- SEVERINO, A. J. Metodologia do Trabalho Científico . In: SEVERINO, A. J. (Ed.). São Paulo: Cortez, 2000.
- SICART, M. **The Ethics of Computer Games**. [S.l.]: Mit Press, 2011. 272 p. ISBN 978-0262516624.
- TEAM ICO. **Shadow of the Colossus**. [S.l.]: Sony Interactive Entertainment, 2005. Jogo eletrônico.
- THATGAMECOMPANY. **Journey**. Santa Monica: Sony Computer Entertainment, 2012. Jogo eletrônico.
- TUCKER, E. **Watercolour paintings come to life in platform game Gris**. Creative Review, 2018. Disponível em: <https://www.creativereview.co.uk/watercolour-paintings-come-to-life-in-platform-game-gris/>. Acesso em: 29 mai 2025.
- WOLF, M. J. P. **The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond**. [S.l.]: Bloomsbury Academic, 2008. 380 p.