ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ - ΠΟΛΥΜΕΣΑ (ΓΤΠ) ΓΤΠ50

3η ΓΡΑΠΤΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Θ.Ε. ΓΤΠ 50, 2019-20

Να αναλύσετε σημειολογικά σημεία, υποδείγματα και συντάγματα, της δικής σας επιλογής, από το videogame “limbo”. Το κείμενό σας θα πρέπει να κινηθεί αυστηρά στο πλαίσιο των 1500 λέξεων. Σε αυτό θα πρέπει να συμπεριλάβετε εικόνες από τα στοιχεία που επιλέξατε τις οποίες θα οργανώσετε σε διαγράμματα.

Καθηγητής: Μπήτσικας Ξενοφών

Φοιτητής: Ανδρέας Αντώνος

ΑΜ. 141361

Αθήνα, 4 Μαρτίου 2020

Περιεχόμενα

1. Ο παίκτης, ο μελλοντικός εξειδικευμένος εργάτης

2. Η συναίνεση του ενήλικα για λογαριασμό του ανηλίκου

3. Το σύστημα επικοινωνίας και οι κανόνες

4. Ο χρόνος ο χώρος και οι δεξιότητες του χρήστη/αφηγητή

5. Ο σκοπός αγιάζει τα μέσα

6. Βιβλειογραφεία

Ο παίκτης, ο μελλοντικός εξειδικευμένος εργάτης

Στον σημερινό εικονικό πολιτισμό, σε ένα περιβάλλον νέων τεχνολογιών και πολυμέσων που επικοινωνούν πληροφορίες και εκπαιδεύουν τους δέκτες, μαζικά και αποτελεσματικά, με νέες δεξιότητες ("Η εποχή του Τεχνοπολιτισμού" σελ. 24 δεύτερη παράγραφος) μπορούμε εύκολα να υποθέσουμε πώς η "τριβή" με τα εκάστοτε κοινωνικά πρότυπα ξεκινάει από πολύ νωρίς, από την παιδική ηλικία, μέσα από το διαδραστικό βίντεο παιχνίδι.

Για να κατανοήσουμε πως ένα βίντεο παιχνίδι μπορεί να ικανοποιήσει τις ανάγκες του σημερινού παίχτη προετοιμάζοντας τον ταυτόχρονα για την αυξανόμενα ανταγωνιστική κοινωνία θα χρησιμοποιήσουμε την σημειωτική ανάλυση, σύμφωνα με τον Saussure, προκειμένου να δούμε την δομή και τους κανόνες ενός βίντεο παιχνιδιού, ως μέσο μαζικής επικοινωνίας, και την σχέση που μπορεί να έχει η δομή αυτή με την αρχική μας υπόθεση. Θα προσπαθήσουμε να αποκωδικοποιήσουμε την πληροφορία που το Limbo, ένα επιτυχημένο βίντεο παιχνίδι με πάνω από 3 εκατομμύρια πωλήσεις παγκοσμίως και αρκετά βραβεία, επικοινωνεί αλλά και τις κοινωνικές τάσεις και αξίες που αναδεικνύει.

Η συναίνεση του ενήλικα για λογαριασμό του ανηλίκου

Το παιχνίδι Limbo ως πολυμέσο χρησιμοποιεί τους κώδικες της γραφή του ήχου των ακίνητων/κινούμενων εικόνων και του βίντεο συνδυαστικά (ΕΑΠ Β τόμος σελ.211). Κατευθείαν, από την εισαγωγή του παιχνιδιού, έχουμε με την χρήση της γραφής (σημαίνων) και της σταθερής εικόνας (σημαινόμενο), την πρώτη σηματοδότηση. Αντικρίζουμε, με μια ίσια λευκή bold γραμματοσειρά, την λέξη Limbo σε σκούρο, χωρίς χρώμα, αφαιρετικό και συγχρόνως φλουταρισμένο φόντο ενός εξωτερικού χώρου, μίας παιδικής χαράς ή ενός δεντρόσπιτου. Ξεκινάμε λοιπόν με μία επέκταση, αναμετάδοση (ΕΑΠ Β τόμος σελ.96) και μία πολυσημία εφόσον ο τίτλος μπορεί να παραπέμπει σε ένα σκοτεινό παιχνίδι ή σύμφωνα με τους Ρωμαιοκαθολικούς στο ενδιάμεσο μεταξύ παραδείσου και κόλασης εκεί που μετά θάνατον πηγαίνουν οι αβάπτιστοι, σε μια ουδέτερη ζώνη. Ακριβώς κάτω από τον τίτλο έχουμε την επιλογή που δίνεται στο χρηστή, με λευκά γράμματα (σημαίνων), να ξεκινήσει το παιχνίδι (σημαινόμενο) το κλειδί για τον κόσμο του Limbo το οποίο θα πρέπει να αποφασίσει αν θα χρησιμοποιήσει (σημείο), αν θα συναινέσει.

Είναι λογικό να υποθέσουμε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι για ενηλίκους οι πωλήσεις όμως δείχνουν ότι πρόκειται για ένα δημοφιλές παιχνίδι τόσο μεταξύ των ενηλίκων όσο και ανηλίκων, με την συναίνεση φυσικά των κηδεμόνων τους. Η συναίνεση για την είσοδο σε μία πιθανή ουδέτερη ζώνη μεταξύ παραδείσου και κόλασης είναι το βασικό σύνταγμα του Limbo.

Το σύστημα επικοινωνίας και οι κανόνες

Δεχόμενοι το σύστημα επικοινωνίας των δημιουργών του παιχνιδιού και του μέσου, σαν παραλήπτες-αποδέκτες αναπόφευκτα θα αντιμετωπίσουμε το μήνυμα και τα στοιχεία με τα οποία αυτό συγκροτείται (ΕΑΠ Β τόμος σελ.127). Θα γίνουμε ο χαρακτήρας (σημαίνων) ένα παιδί (σημαινόμενο) χωρίς όνομα (σημείο) που ψάχνει την χαμένη αδερφή του, μόνο του, χωρίς γονείς, αισθητά μικρό σε σχέση με τον περιβάλλον χώρο, ένα σκοτεινό δάσους εν ονόματι "Hell's Edge" (καταδήλωση) το οποίο δημιουργείτε από εικόνες ποιητικές, αφηρημένες και διακοσμητικά στοιχεία σε μία γκρίζα χρωματική παλέτα τα οποία παραπέμπουν σε φιλμ νουάρ και όλα αυτά χωρίς καμιά οδηγία, χωρίς προσωπικές ρυθμίσεις, στατιστικά ή αριθμητικά δεδομένα του περιβάλλοντος, χωρίς χάρτη του παιχνιδιού όπως συνηθίζεται στα περισσότερα βίντεο παιχνίδια.

Ο ρόλος μας, ένα παιδί χωρίς όνομα, απελπιστικά μόνο, με ένα τόσο βαρύ φορτίο το οποίο με ευκολία αλλά χωρίς περαιτέρω βοήθεια/καθοδήγηση (δείκτες, στατιστικά κτλ.) μπορούμε να χειριστούμε είναι το δεύτερο σύνταγμα.

Στην προσπάθεια να κατανοήσουμε του κανόνες θα κινηθούμε μέσα στον χώρο και θα διακρίνουμε απειλητικές ασπρόμαυρες σιλουέτες (σημαίνων), αράχνες εχθρούς, ηλεκτροφόρα σύρματα πτώματα προς κάθε χρήση (σημαινόμενο) θα κινηθούμε σε ένα πάζλ τρόμου δύο διαστάσεων (σημείο). Και όλη αυτή η κινούμενη εικονογραφία (σημαίνων) θα συνδυάζεται με ένα ήχο τόσο ρεαλιστικό άλλα και τρομακτικό που γεμίζει το μεγαλύτερο μέρος της αφήγησης (σημαινόμενο), προειδοποιώντας για τον κίνδυνο και τον επικείμενο θάνατο (σημείο).

Ο παίχτης έρχεται αντιμέτωπος με τον τρόμο μέσα στο σπίτι του, ταυτίζετε με τον σύγχρονο ο Χάνσελ που ψάχνει την Γκρέτελ και η αρχική του υπόθεση, ενός παιχνιδιού μέσα στην κόλαση, γίνετε μια πρακτικότητα συνδυασμένη όμως με μία εύπεπτη, κατανοητή και με πολλά βραβεία αισθητική ικανή να μας καθηλώσει στην θέση μας. Ο θεατής/χαρακτήρας που είναι εγκλωβισμένος σε ένα τούνελ, σε ένα εχθρικό περιβάλλον γεμάτο με παγίδες είναι το επόμενο σύνταγμα του Limbo.

Ο χρόνος ο χώρος και οι δεξιότητες του χρήστη/αφηγητή

Και την ώρα που θα γίνει το πρώτο λάθος χειρισμού (σημαίνων) θα ακουστεί ο ήχος του θανάτου (σημαινόμενο) και η οθόνη θα μαυρίσει, θα έχει έρθει ο θάνατος και η επανεκκίνηση του παιχνιδιού (σημείο). Την πρώτη φορά που αυτό θα συμβεί (σημαίνων) , αντανακλαστικά θα εξετάσουμε εάν έχουμε περιορισμένο αριθμό ζωών (σημαινόμενο) και μόλις η εικόνα μαυρίσει τελείως θα καταλάβουμε ότι το παιχνίδι έχει να κάνει με την επιβίωση (σημείο). Ο χαρακτήρας θα κάνει την επανεμφάνιση του σε ένα συγκεκριμένο σημείο λίγο πριν τον θάνατό του (σημαίνων) , ο χρόνος και ο χώρος δεν είναι γραμμικές έννοιες (σημαινόμενο) ο χαρακτήρας αλληλεπιδρά με ένα περιβάλλον σε επίπεδα και το παιδί κάθε φορά που πεθαίνει εμφανίζετε στην αρχή του συγκεκριμένου επιπέδου που βρίσκετε (σημείο)

Στην πορεία του παιχνιδιού θα καταλάβουμε (σημαίνων) πώς όλα τα ζωντανά πλάσματα (σημαινόμενο) είναι εχθροί (σημείο) και στην συνέχεια θα αναγκαστούμε, αρχικά, και με επιδεξιότητα και άνεση (σημαίνων) στην συνέχεια να χρησιμοποιήσουμε τα πτώματα των παιδιών (σημαινόμενο) που βρίσκουμε για να γλιτώσουμε από των θάνατο (σημείο).

Ο παίχτης δεν έχει περισσότερες από μία ζωές δεν έχει την δυνατότητα να επιστρέψει πίσω ούτε χωρικά ούτε χρονικά, οι επιλογές του είναι επιδεξιότητα ή θάνατος, ασέβεια στους πεθαμένους ή θάνατος άλλο ένα σύνταγμα του Limbo.

Ο σκοπός αγιάζει τα μέσα

Το Limbo όπως αναλύσαμε παραπάνω είναι ένα παιχνίδι επιβίωσης / τρόμου αλλά και επίλυσης γρίφων που εκμεταλλεύεται στο έπακρο την νέα τεχνολογία, την εύκολη σκέψη που προσφέρει η επαναλαμβανόμενη διαδικασία, τα επαναλαμβανόμενα πλάνα και την μαζικά αποδεκτή αισθητική.

Πέρα από αυτό όμως ο θάνατος να γίνεται μια εκπαιδευτική διαδικασία ανάληψης κινδύνου ο θεατής εκπαιδεύετε και συνηθίζει το μακάβριο, μαθαίνει να λειτουργεί σε περιβάλλον εγκλωβισμού, γίνετε επιδέξιος στους χειρισμούς και δοκιμάζετε στην επίλυση γρίφων ασχέτος τιμήματος σε μία ιστορία χωρίς αρχή και τέλος όπου η επιβίωση γίνεται ο μοναδικός του στόχος.

> *Ένα παιγνίο είναι μία μηχανή που μπορεί να λειτουργήσει μόνο αν οι παίκτες συμφωνήσουν να γίνουν μαριονέτες για ένα διάστημα. Για τον ατομικιστή Δυτικό άνθρωπο, ένα μέρος της προσαρμογής του στην κοινωνία έχει τον χαρακτήρα προσωπικής παράδοσης στις συλλογικές απαιτήσεις. Τα παιγνία μας βοηθούν στη διδαχή αυτού του είδους προσαρμογής, αλλα και προσφέρουν απολύτρωση απ'αυτη*
>
> *Μαρσαλ Μακλουαν, Media Οι προεκτάσεις του ανθρώπου σελ. 289*

Βιβλειογραφεία

ΕΑΠ Οπτική Επικοινωνία Τόμος Β

Gerhard Maletzke - Θεωρίες Μαζικής Επικοινωνίας

Marshall McLuhan – Media

Η εποχή του τεχνοπολιτισμού

Umberto Eco - Κήνσορες και θεράποντες

Διαδίκτιο

Limbo (video game)

https://en.wikipedia.org/wiki/Limbo_%28video_game%29

Video Game Design and Interactivity

https://spectrum.library.concordia.ca/981606/1/Alexander_PhD_F2016.pdf

PRAGMATIC SEMIOTICS IN DESIGN RESEARCH

https://ead.yasar.edu.tr/wp-content/uploads/2017/02/EAD11_KRUPA_PragmaticSemiotics.pdf