

O DESTINO DE SENUA - O ENTRELAÇAMENTO DE VOZES NO GAME HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Beatriz Pin Baffini (IC) e Prof. Dr. Alex Moreira Carvalho (Orientador)

Apoio: PIVIC Mackenzie

RESUMO

Cada vez mais os *games* fazem parte do cotidiano das pessoas. Desde sua consolidação os *games* apresentam elementos análogos aos da literatura e do cinema, como personagens, enredo, foco narrativo, tempo e espaço, o que os atribuiu a característica narrativa de contar histórias, e cuja construção envolve aspectos técnicos como enquadramento de câmera, iluminação, montagem de cena, trilha sonora, ritmo de exibição, entre outros aspectos. A divergência com estes é que os *games* oferecem o avatar, um corpo ficcional a partir do qual o jogador poderá vivenciar a narrativa, sendo sua extensão no universo do game, podendo tornar a experiência mais intensa e imersiva. O objetivo desta pesquisa foi analisar o game *Hellblade: Senua's Sacrifice* e como um game que mostra aspectos sobre saúde mental pode afetar a subjetividade do jogador. Foi utilizado o método objetivo-analítico em Psicologia da Arte para a reconstituição do efeito estético produzido pela obra de arte. O game foi dividido em cinco episódios de *cutscenes* e narrativa clássica, a partir dos quais foram analisados os aspectos formais de linguagem cinematográfica, enredo, personagens, tempo e espaço, e uso psicológico das cores. A forma estética do game permite uma compreensão de seus aspectos formais composicionais, como a relação com a tragédia grega, com as figuras heroicas clássicas e com a saúde mental.

Palavras-chave: Psicologia da Arte. Jogos. Cinema.

ABSTRACT

Increasingly games grow to be more a part of people's daily lives. Since its consolidation games have elements analogous to those of literature and cinema such as characters, plot, narrative focus, time and space which gave them the narrative characteristic of storytelling, and whose construction involves technical aspects such as camera framing, lighting, scene montage, soundtrack, display rhythm, among others aspects. The divergence with literature and cinema is that the games offer the avatar, a fictional body which the player can experience the narrative, being an extension in the game universe, making the experience more intense and immersive. The focus of this research was to analyze the game *Hellblade: Senua's Sacrifice* and how a game that shows aspects of mental health can affect the player's subjectivity. The objective-analytical method in Psychology of Art was used to reconstruct the aesthetic effect produced by the work of art. The game was divided into five episodes of *cutscenes* and classic narrative, from which the formal aspects of cinematic

language, plot, characters, time and space, and psychological use of colors were analyzed. The game's aesthetic form allows an understanding of its formal compositional aspects, such as an interface with greek tragedy, classic heroic figures and mental health.

Keywords: Psychology of Art. Games. Cinema.

1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos estão, cada vez mais, presentes no cotidiano das pessoas. Dados do *Global Games Market Report* publicado pela *NewZoo* (2018) indicam que há aproximadamente 75,7 milhões de jogadores no Brasil, fazendo-o ocupar o 13º lugar no *ranking* de maior mercado de jogos no mundo. Segundo publicação da *NewZoo* (2019), estima-se que os 2,5 bilhões de jogadores do mundo gastarão, juntos, U\$ 152.1 bilhões em *games* no ano de 2019. Dos temas tratados ou narrados pelos jogos, como: guerras mundiais, relações familiares e interpessoais, buscas por objetivos específicos, possibilidade de vivências em cenários extremos de sobrevivência, destacamos o que, de alguma maneira, envolve saúde mental.

A pesquisa tem como foco a forma como um *game* com características narrativas (que implicam símbolos da cultura humana) que trata de saúde mental, pode se constituir como parte do processo de subjetivação. Partindo da hipótese de que um *game* pode impactar/afetar o jogador, a pesquisa se justifica por ser possível pensar o videogame narrativo como parte do processo de subjetivação e formação do sujeito. O objetivo da pesquisa será descrever e analisar o videogame *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Reino Unido, 2017). Particularmente acerca do tema de saúde mental tratado neste *game*, a proposta é investigar seu universo na interface com a psicologia que analise o impacto das narrativas dos *games* como uma possível experiência subjetiva para o jogador, experiência esta construída pelo tipo ou forma de narrativa apresentada.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O conceito de jogo pode ser compreendido de várias maneiras, sendo analisado por várias áreas do conhecimento como a ciências humanas, comunicação e a psicologia. Na antropologia, o jogo é visto como a representação de aspectos e comportamentos já estabelecidos que podem ser identificados na coletividade. Já na psicologia, é visto como expressão decorrente de uma interpretação do indivíduo. Além destas perspectivas, pode-se compreender o jogo como estilização da vida, de atitudes, comportamentos e valores em um determinado contexto sociocultural. Dessa forma, pode-se afirmar que o jogo está presente nas sociedades, sejam elas antigas ou contemporâneas (SATO, 2007).

Os primeiros jogos eletrônicos surgiram na década de 1950, com títulos como *OXO* (1952) e *Tennis for Two* (1958), e desde então esta mídia têm ganhado relevância e importância na sociedade, principalmente após o início do século XXI, quando passou de uma simples indústria de entretenimento para uma indústria de grande porte capaz de superar os lucros da indústria cinematográfica (LIMA, LIMA, 2015).

A arte digital oferece e permite a criação de formas de mundo que são possíveis apenas na realidade virtual do ciberespaço, se configurando como mundos artificiais, onde tudo que existe supera a imaginação, é a possibilidade de implementar ideias e emoções que outras mídias não conseguiriam fazer (RODRÍGUEZ, 2010 *apud* LAPPOLI et all, 2010). Para Paraguai (2010), as diversas possibilidades de narrativas videográficas demonstram os diferentes modos de expressão e de experiência de leitura que os usuários podem vivenciar, configurando uma dimensão diferenciada da imagem em movimento, pois além de sua característica de representação, também é capaz de permitir uma série de ações. Lima e Lima (2015) ressaltam que a imersão do jogador não é fruto unicamente da estrutura narrativa, mas de um conjunto de aspectos que englobam também a mecânica do jogo, a construção gráfica, as plataformas, trilha sonora e os efeitos. Para Vigotski (1999), todos esses elementos citados juntos se constituem como a estrutura ou forma narrativa.

a. NARRAÇÃO

Segundo Murray (2003, p. 9), a narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. Historicamente, as narrativas sempre foram um dos modos fundamentais pelos quais o homem construiu comunidades, desde as tribos agrupadas em torno de uma fogueira até uma comunidade global reunida diante de um televisor. Segundo ela, nós contamos histórias uns para os outros sobre heroísmo, perda, traição, ódio, triunfo, e por meio delas nos compreendemos mutuamente.

Segundo Benjamin (1985), a narrativa nunca foi aleatória, sempre foi carregada de função, uma utilidade para quem escutava. Ao se considerar que uma mesma história ou fato pode ser narrado de maneiras distintas, pode-se analisar o grau de reação do receptor, ou seja, o receptor pode inferir diferentes percepções e até informações dependendo da narrativa (DUBIELA, BATTAIOLA, 2007). É isso o que se vai fazer nesta pesquisa, conforme será explicado no Método.

Murano (2010) também ressalta que diferentes elementos narrativos nos jogos eletrônicos atuais se assemelham aos do cinema, em que a construção do espaço narrativo envolve semelhantes aspectos técnicos como: enquadramentos de câmera, iluminação, trilha sonora, ritmo de exibição, entre outros. Os *games* também possuem elementos semelhantes às histórias em quadrinhos, como a construção de personagens. Entretanto, apesar de estarmos falando de uma mídia que guarda ligações com outras narrativas midiáticas – em especial os já citados cinema e quadrinhos -, possui aspectos diferenciados, como objetivos, gramática e processualidades que têm maneiras peculiares de serem apresentadas ao jogador.

Apesar de tal semelhança citada, pode-se dizer que a principal diferença entre a narrativa do cinema e a dos jogos eletrônicos é justamente o jogador, que assume papel ativo na trama dos jogos, e não mais apenas de espectador como nas narrativas cinematográficas (LIMA, LIMA, 2015). Nos *games* os jogadores estão consubstanciados por meio do avatar, um agente representacional do jogador no universo do *game*, que por ser um elemento gráfico manipulável, permite ao jogador assumir linhas de ação que interferem dentro da narrativa do *game*. Isto ocorre num processo semelhante ao conceito de virtualização da cultura proposto por Levy (1999), em que a migração das interações culturais da sociedade para os ambientes virtuais se desenvolve a partir das mesmas estruturas da sociedade real, mas que não possui, necessariamente, correspondência total com esta, configurando a partir disso suas estruturas e códigos próprios. A possibilidade de ação e interação que o avatar permite ao jogador pode tornar a experiência do *game* mais intensa e emocionalmente imersiva, em comparação a outras mídias narrativas em que exerce a função de espectador. Nos *games* a narrativa não é simplesmente compreendida e interpretada pelos jogadores, mas sim vivenciada e significada através da transformação dele em personagem (ALVES, MARTINS, NEVES, 2009).

Para Murray (2003), as artes, e particularmente a arte narrativa, desempenham uma função semelhante. Elas nos permitem o exercício de maneiras de ser no mundo que vão além das que vivenciamos no cotidiano de nosso ambiente imediato. A arte narrativa quando baseada em formatos procedimentais, participativos, enciclopédicos e espaciais, podem incrementar nosso repertório de ações, aumentar os modelos pelos quais aprendemos e interpretamos o mundo, e transformar os modos com que pensamos uns nos outros e como nos tratamos mutuamente (Murray, 2003).

Ainda destacamos a narrativa clássica (imagem-movimento), em que o tempo é representado de modo indireto e apresentado por meio do movimento, e o encadeamento das imagens é feito em função da ação da personagem principal. Para tanto, são momentos em que existe uma situação problema sobre a qual a personagem reage com uma ação, resultando em uma situação nova e de resolução (MACHADO, 2010). Segundo a classificação de imagens cinematográficas de Deleuze, esse é o cinema clássico, um cinema de ação, pois nos apresenta um encadeamento sensório-motor em que as imagens agem e reagem umas sobre as outras, mostrando uma unidade orgânica, uma conexão lógica, e mais precisamente, encadeando a percepção e ação por meio da afecção (MACHADO, 2010). É através da composição e do agenciamento de imagens-percepção, imagens-ação e imagens-afecção que a imagem-movimento nos apresenta uma imagem indireta do tempo. A cada uma dessas imagens corresponde um tipo de plano cinematográfico: à imagem-percepção (objetiva ou subjetiva) corresponde o plano geral, à

imagem-afecção corresponde ao *close* (primeiro plano), e à imagem-ação corresponde o plano médio. A partir disto, podemos perceber que o cinema da imagem-movimento é definido pela montagem, e é através dela que temos uma representação indireta do tempo, ao se encadear os diversos tipos de imagem em função da ação (MACHADO, 2010).

Sobre a estrutura da narrativa clássica, pode-se destacar um fator essencial denominado de mito do herói por Joseph Campbell (2001). Segundo Campbell, todas as figuras heroicas clássicas passaram por jornadas similares, permeando os temas em que o herói se encontra percorrendo terras distantes, protegendo seu povoado ou atravessando batalhas com seus próprios medos espirituais ou psíquicos. (LIMA, LIMA, 2015). As histórias construídas em adaptação desse mito são reflexos da produção cultural de diferentes épocas, povos, e valores sociais. Este modelo a partir do qual as narrativas clássicas se constroem e desenvolvem é atemporal, anterior aos jogos eletrônicos, aos filmes e a literatura, porém, a principal mudança estrutural encontrada nas mídias modernas se refere ao grau de complexidade existente no desenrolar dessa jornada (LIMA, LIMA, 2015).

3. METODOLOGIA

Essa pesquisa se utiliza do método de análise objetivo-analítico proposto por Vigotski para o estudo da psicologia da arte (1999), em que o autor parte do entendimento da arte como forma (enredo, narração). Para tanto, é importante ressaltar a diferenciação entre *conteúdo* ou material da obra de arte, que é tudo o que foi utilizado no *game* e pode ser encontrado na realidade imediata, independente da narração gâmica, e a *forma* que corresponde ao modo de disposição, de ordem e construção desse material na obra, ou seja, é a forma como o *game* foi narrado, como suas imagens foram dispostas ou encadeadas. Assim, a arte é forma, criada pelo *studio* a partir da seleção e organização do conteúdo, de modo a suscitar uma resposta estética nos jogadores, que desperta a possibilidade destes entrarem em contato com emoções contraditórias. Para a reconstrução do efeito psicológico provocado pelo objeto estético, que no caso do presente estudo é o *game Hellblade: Senua's Sacrifice*, o método objetivo-analítico propõe a decomposição da obra em partes, a partir das quais deverá ser feita a análise da “anatomia” e “fisiologia” do jogo, ou seja, a análise de suas partes e a relação entre elas. Para tanto, serão analisados os seguintes aspectos formais do *game*: enredo, foco narrativo, tempo, espaço e personagens. Também será feita a análise de elementos composicionais como planos e ângulos de câmera, montagem de cena, iluminação e o uso psicológico das cores. Para análise das cores serão consideradas as treze cores psicológicas definidas por Eva Heller (2018): cores primárias, cores secundárias, cores mistas subordinadas, e cores independentes. Todas essas 13 cores são autônomas, não podendo ser substituídas por nenhuma outra.

Para a delimitação dos episódios do *game* a serem analisados foram utilizados como critérios: serem *cutscenes*, ou seja, sequências de cenas semelhantes a pequenos filmes que introduzem narrativas e podem ou não conter algum grau de interatividade (VIEIRA, 2017); e serem momentos cruciais da história que se constituem como narrativa clássica (imagem-movimento). Para análise da imagem-movimento foi utilizado Gustavo Mercado (2011) que descreve elementos da estrutura fílmica, tais como tipos de planos e de montagem.

A partir dos critérios citados acima foram delimitados cinco episódios para análise, nomeados com um título por essa pesquisa a fim de organização, que estão em relação entre a parte e o todo do *game*, não sendo tomado como isolados seus elementos e o conjunto como soma das partes.

4. RESULTADO E DISCUSSÃO

a. SINOPSE DO GAME

O *game* é centrado na guerreira celta Senua, quem tem como terra natal Orkney (costa da Escócia), onde é vista pelo seu clã como amaldiçoada, possuidora de uma escuridão que cresce dentro de si. Durante os testes para guerreiros que ocorriam, conhece Dillion, filho do chefe de outro clã, e por ele passa a ser vista de forma mais humanizada, provida de um dom que os deuses a deram e que a torna especial. Dillion se torna seu amado e parceiro, alguém que a apoia, ama e compreende, e quem a espera, na condição de que prometa voltar, quando Senua decide se exilar nos bosques em uma jornada de purgação de sua maldição. Em seu regresso, Senua encontra seu clã dizimado por uma invasão dos homens nórdicos, e seu amado morto na chamada águia de sangue, uma das formas mais brutais de sacrifício dos vikings, em que a vítima, ainda viva, tem as costas abertas e a coluna vertebral separada das costelas de modo a se parecer com asas de águia. Dillion fora sacrificado a deusa da mitologia nórdica Hela, a gigante que governa o reino dos mortos chamado de Helheim (Hel). Este momento marcante a provoca para um profundo tormento mental, a partir do qual, e na tentativa de manter a promessa que fez a Dillion, parte em uma jornada para Helheim, onde pretende barganhar com Hela e resgatar a alma de seu amado.

b. ANÁLISE DOS EPISÓDIOS DELIMITADOS

EPISÓDIO 1 – Na terra de Hel: a escuridão irmanada com o medo

O *game* se inicia em um cenário que recebe iluminação como de um dia claro e nublado. O jogador acompanha Senua remando sobre sua canoa em um enquadre de plano sequência ambientação, que torna possível ver corpos mortos e enforcados, corpos em

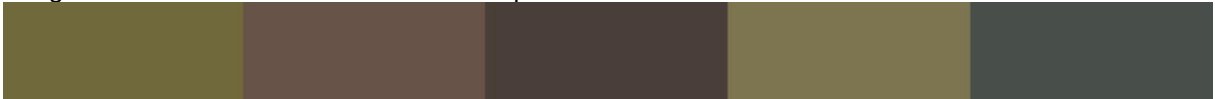
estacas de madeira acima da água e na encosta, enquanto a personagem atravessa a neblina, que só se dissipa ao chegar em terra firme. Este procedimento estético parece transmitir a ideia de um momento nebuloso, talvez incerto, e de alguma forma, ameno, quase como um sonho. Ideia que cai por terra no uso do plano emblemático ao final do episódio quando, em resposta às vozes que dizem que Senua está com medo e deve voltar, esta diz: “*Não há volta*” e empurra com o pé a canoa feita de tronco de madeira que a levou até ali, denotando que essa é uma jornada da qual não pode se afastar ou fugir, que não há nada ou ninguém para voltar, e que só o que lhe resta é seguir em frente.

No início do episódio a narradora se apresenta ao jogador, sendo possível compreender que é uma narradora feminina em 3ª pessoa. Ela apresenta característica intrusiva ao falar diretamente com o jogador, como quando diz: “*Seja bem-vindo. Quem é você?*”, de onisciência ao demonstrar que sabe o que ocorrerá: “*Esta é uma jornada até os confins da escuridão. Não haverá mais histórias para se contar após esta*”, e também ao demonstrar ter conhecimento sobre os pensamentos de Senua, como quando diz: “*Eu sei no que ela [Senua] está pensando. Eu ouço seus pensamentos*”.

A fala da narradora nesse momento se circunscreve em apresentar alguns aspectos da escuridão de Senua, contando ao jogador que a personagem não se acostumou com sua escuridão após tantos anos, da qual sente medo, que cresce e se fortalece sobre ela. Enuncia que houve um evento na vida da personagem, ao qual se refere como *tragédia*, a partir do qual as vozes que a personagem ouve em sua mente se modificaram, além de terem surgido novas, e que todas se transformaram com a escuridão, assim como a própria Senua. As vozes que a narradora faz referência são apresentadas ao jogador nesse episódio, podendo ser identificadas três: duas femininas e uma masculina. Apresentam falas como: “*Volte. Volte. Não é seguro. Eles estão aqui.*”, e “*Idiota. Você é tão burra.*”, demonstrando acompanhar Senua em sua jornada.

Foram usados também planos de câmera como *close-up* médio, plano geral e plano médio, sempre enquadrando Senua ao centro, destacando ao jogador as expressões e reações dela, além de fazer relação visual com o cenário, em simultâneo ao que é dito pela narradora e pelas vozes. A iluminação se destaca em dois momentos. O primeiro é quando a câmera focaliza o objeto sob véu que Senua carrega em sua cintura, iluminando-o em ritmo de respiração, denotando o uso da regra de Hitchcock, ou seja, demonstrando a importância desse objeto por meio de seu tamanho no quadro. O segundo momento é quando a personagem chega à terra firme e toda a neblina existente até então se dissipa, sendo possível ver as cores do cenário com maior clareza ou nitidez.

Imagem 1. Paleta de cores do cenário no episódio1.



A cor verde é associada com a esperança, com a vida, a primavera e o que floresce. A cor marrom está frequentemente associada ao feio, ao desagradável e vulgar, à preguiça e a burrice. O verde próximo ao marrom é o acorde do ácido, do amargo. O uso dessas cores traz a dualidade da significação da terra de Hel para Senua: ao passo que é o reino dos mortos, dos afogados, doentes e massacrados, e que portanto não se apresenta como um lugar agradável, também é o lugar em que Senua poderá recuperar e reencontrar Dillion, sendo, portanto, denotado com esperança, com a possibilidade da vida e do florescimento.

Imagem 2. Paleta de cores de Senua no episódio 1.



O azul é considerado a cor da simpatia, harmonia, confiança, fidelidade, e do feminino. Em sua combinação com o violeta, desperta o aspecto da fantasia. A cor cinza remete a sentimentos sombrios, da solidão, do terrível. Segundo Heller (2018), o cinza é insensível, pois não é nem branco nem preto, e assim como as cores, os sentimentos são destruídos pelo cinza. O cinza é cruel. O rosa, que aparece em detalhe pequeno na personagem, é a cor que simboliza a força dos fracos, o charme e a amabilidade. Assim é representada Senua, que permanece com as mesmas vestimentas no *game*, de carregar em si o sombrio e a escuridão, em sua trajetória solitária aos confins de sua mente, de suas fantasias; ao passo que também desperta noções de harmonia, confiabilidade, e amabilidade, podendo ser interpretado como um procedimento estético para despertar empatia e simpatia do jogador pela personagem.

EPISÓDIO 2 – A purgação/redenção: perda e retomada

O episódio se refere ao momento em que Senua regressa a seu vilarejo após exílio e encontra seu clã e amado mortos. Esta é uma lembrança, e, portanto, Senua a encena, configurando este momento como uma cena dentro da cena.

No início do episódio é apresentada ao jogador uma voz masculina que dialoga diretamente com Senua, o que o confere a característica de voz personagem, questionando-a: *“Pensou que eu deixaria você? Que tinha me perdido lá nos bosques? Eu nunca vou deixar você”*. Ele se apresenta como sendo sua sombra, da qual não pode se livrar. Neste momento a voz possui tom persecutório e, no restante do episódio, narra a Senua o evento prévio de seu exílio. Lembra que sua decisão em abandonar Dillion foi uma forma de sobreviver diante de sua condição e que encontrá-lo morto não muda a promessa que fez

de voltar para ele após seu exílio. Ao dizer: “*E você queria se render? Abandoná-lo [Dillion] para encontrar paz? Com os deuses? Não. A escuridão não vai permitir*”, a voz personagem se configura como uma representação ou um vislumbre da escuridão de Senua. Em tom diretivo a orienta a carregar a cabeça de Dillion, pois sendo essa parte do corpo a entrada para a alma, precisará dela para trazê-lo de volta para casa. Portanto, nota-se que é uma voz personagem dual, que tanto persegue Senua como a direciona para sua jornada.

O episódio se inicia num cenário escuro, com pouca iluminação sob alguns elementos e o rosto de Senua. Em determinado momento, surge o clarão do fogo que incendeia o cenário, apresentando uma cena angustiante, com a personagem encontrando sua casa destruída e as pessoas, mortas. Após ver Dillion na águia de sangue, Senua inicia uma caminhada banhada pela repentina claridade do cenário, procedimento estético que pode ter sido utilizado para sugerir que Dillion, mesmo após sua morte, continua “iluminando” a vida dela.

O revezamento dos planos geral, médio e *close-up* médio traz a forte conexão entre a personagem e os elementos visuais que a circundam no cenário, denotando que nesse momento está sozinha com sua escuridão, representada pela voz personagem. O jogo de câmera e a iluminação também são usados como procedimento estético que guiam o foco do jogador ao longo do episódio, ficando clara a constituição de um cenário ansiogênico em que o jogador, através da personagem, experiencia também.

Imagem 3. Paleta de cores de Senua no episódio 2.



A pesquisa feita por Heller (2018) demonstrou que o marrom é bem aceito quando no vestuário. Na Idade Média já era considerada a cor mais feia, sendo a cor da vestimenta dos pobres, camponeses, servos e mendigos, em uma época que roupas de cores luminosas eram símbolo de status (HELLER, 2018, p. 259). O marrom no vestuário de Senua pode ser um procedimento estético para indicar ou fazer alusão a um contexto campestre, uma vez que Senua está inserida na cultura celta, tendo vivido com seu clã em Orkney.

Já o laranja é associado à recreação e a transformação, sendo considerada uma cor exótica e penetrante. Segundo Heller (2018), “o laranja muitas vezes denota o verdadeiro caráter de um sentimento, pois o laranja combina as contradições do vermelho e do amarelo, fortalecendo seus pontos comuns” (p. 181). Assim, nesse episódio, o laranja pode ser interpretado através das cores que o constituem, no vermelho remetendo aos conceitos das paixões – do amor ao ódio -, da felicidade e do perigo, e quanto ao amarelo, a contradição e traição. O uso deste acorde cromático em Senua pode ser considerado um

procedimento estético que denuncie a contradição e ambivalência do momento vivido pela personagem, como a situação perigo da invasão, do ódio que isto pode ter lhe despertado, e de traição por não ter conseguido cumprir sua promessa a Dillion.

Imagem 4. Paleta de cores do cenário no episódio 2.



O acorde cromático do cenário ao apresentar laranja, marrom e amarelo, se assemelha ao de Senua. Essa semelhança colorística pode ser considerada um procedimento estético para reforçar os sentimentos associados a tais cores, como dito anteriormente.

EPISÓDIO 3 – Através do espelho: a ação.

A cena se passa em um salão iluminado pelo fogo de candelabros que acompanham o cenário. A iluminação da cena traz um tom mais quente ao rosto de Senua. As vozes na mente de Senua pronunciam estarem com medo, e que ela deve voltar, pois não querem morrer. Senua parece abraçar a morte e estar disposta a correr este risco ao dizer que todos morrem algum dia, e que quando isso acontece, os deuses morrem também. Neste episódio, Senua se defronta com uma imagem sua que se materializa em uma espécie de espelho, e que também a tenta convencer de que ela não deve seguir em frente. Essa imagem parece não receber a mesma iluminação que Senua, o que lhe confere um tom mais frio podendo suscitar uma ideia de atemporalidade. Senua, como já havia dito no episódio 1 – Na terra de Hel: a escuridão irmanada com o medo: *“Não há pelo que voltar”*, e prossegue enquanto sua imagem se desfaz pedindo para não ser deixada para trás. Junto a breve fala da voz representante da escuridão, que diz: *“Oculte sua alma e deixe de lado a Senua antiga, pois aí reside sua fraqueza. E a escuridão irá encontrá-la.”*, podemos entender que Senua está deixando para trás suas fraquezas, dispondo-se agora a enfrentar seus medos e os “monstros” de seu passado, que são tão reais para a personagem, assim como o medo que sentia deles. Senua atravessar o “espelho”, mesmo que sua imagem a tente impedir, é uma ruptura simbólica que representa a possibilidade de enfrentamento ao que viveu, e que está pronta para enfrentar sua escuridão.

Em seguida a voz narradora traz um esclarecimento ao denotar que a jornada de Senua não tem divisões claras como a de um herói que enfrenta o mal em busca de vitória e honra. A jornada de Senua é em direção a um lugar que guarda um tormento verdadeiro: *“[as] memórias que você não consegue derrotar ou escapar”*, o verdadeiro Hel de Senua.

O episódio se inicia e finaliza em plano médio, estabelecendo a relação visual entre Senua e o cenário, e também entre esta e sua imagem representativa. O plano de câmera

sobre ombros reforça o primeiro plano em Senua, denotando que esta é a figura principal, e colocando o fundo como secundário, juntamente à imagem representação de Senua. A utilização dos dois planos citados cria uma dinâmica de forças entre ambas as figuras, o que também ocorre na introdução do *close-up* médio que enfatiza as nuances comportamentais de Senua, e posteriormente de sua imagem.

Imagem 5. Paleta de cores de Senua no episódio 3.



Senua faz uso de diferentes tonalidades de marrom, não havendo variação significativa de cor na personagem nesse episódio.

Imagem 6. Paleta de cores da imagem de Senua no episódio 3.



A imagem de Senua parece ser uma representação das vozes, das “personalidades” que habitam em si, e que temem morrer, sumir, como consequência da jornada que trilha. A representação de Senua pede para que não siga em frente, e parece se apresentar como um chamado a sua maldição/escuridão, que foi vista pelos outros como algo feio e desagradável, e particularmente monstruoso, sentidos relacionados ao marrom. O preto é usado no esvanecimento da figura de Senua, representando sua morte, seu fim.

Imagem 7. Paleta de cores do cenário no episódio 3.



Segundo Heller (2018), a presença do “preto transforma os significados positivos de todas as cores cromáticas em seu oposto negativo” (p. 131). De acordo com sua pesquisa, a cor laranja é associada à recreação, ao lúdico, ao deleite/prazer. Já o marrom é associado ao aconchego e a segurança quando no contexto da decoração de espaços de moradia. Marrom é a cor dos materiais rústicos, como a madeira, que em sua naturalidade remete a sensação de aconchego, material este que é usado em entalhes nas paredes do cenário. O marrom quando em combinação com o laranja, atua de forma especialmente agradável. Entretanto, o uso do preto neste acorde cromático transforma tais significados positivos explicitados em seus negativos. Assim, podemos dizer que esse acorde cromático de preto-laranja-marrom, enfatiza a seriedade e dramaticidade, além do desconforto e desprazer do momento narrativo do *game*. Podemos interpretar a relação da narrativa e uso de cores no episódio como a preparação de Senua a descoberta, a lembrança da lembrança que não

pode escapar, e portanto, ao desconforto, a seriedade e dramaticidade que essa descoberta significa.

EPISÓDIO 4 – O poder do pai

O episódio refere-se à Senua encenando a memória da morte de sua mãe, Galena, na fogueira. A lembrança desta cena representa a tomada de consciência de que a mãe da personagem não se suicidara como ela pensava, mas foi causada por seu pai, Zynbel, em um ritual. Ao longo da narrativa do *game*, pode ser compreendido que Galena é sacerdotisa e curandeira, e Zynbel é o druida do clã celta. Apesar da limitada informação na literatura e da discrepância na caracterização dos druidas, não há dúvida de que estes eram sacerdotes responsáveis por presidir sacrifícios e rituais, detentores de conhecimentos do simbolismo litúrgico, criadores e intérpretes das doutrinas acerca da mitologia, das características dos deuses, e da forma como as pessoas deveriam se comportar segundo princípios religiosos, além de exercerem a profecia e a adivinhação (LUPI, 2004).

A fala de Zynbel nesse episódio indica que sua interpretação é que Galena, e posteriormente Senua, receberam a escuridão em decorrência de um ato de desafio aos deuses. Tanto Senua como sua mãe eram vistas como amaldiçoadas pelo clã, e Zynbel realizava rituais com ambas de modo a “curar” ou “libertá-las” dessa escuridão. Senua, ao compreender que foi seu pai quem causou a morte de sua mãe, através de um desses rituais, entende que na verdade Galena desafiou a ele e não aos deuses, e assim, chega à conclusão de que a escuridão dentro de si é seu pai ou uma representação dele.

A iluminação nesse episódio corresponde à luz provinda das chamas. É possível ver sombras, contornos humanos, conforme a movimentação de câmera, o que é um procedimento estético que enfoca os personagens centrais do momento: Senua, Galena e Zynbel. Nesse episódio, o *close-up* médio é utilizado novamente para focar nas expressões faciais da personagem Senua; o plano geral introduz o conteúdo dramático da cena: Galena sendo queimada na fogueira, ideia reforçada pelo *close-up* posterior na mesma, ambos momentos que vemos o procedimento estético da imagem borrada como símbolo do esvanecimento da vida da personagem; e o plano médio que acopla Senua em primeiro plano, Zynbel atrás, e ao fundo sombras de figuras humanas, todos que assistem à cena.

Imagem 8. Paleta de cores de Galena no episódio 4.



Imagem 9. Paleta de cores de Senua no episódio 4.



Como visto acima, Senua e Galena são apresentadas em tonalidades das cores rosa, marrom e violeta. O rosa simboliza a força dos fracos, a amabilidade e o charme. É importante ressaltar que esta cor aparece na pele de ambas as personagens. O marrom enfatiza o feio e desagradável da situação, do esvanecimento de Galena. O violeta aqui remete ao conceito magia associado a esta cor, lembrando que o momento representa um ritual de Zynbel.

EPISÓDIO 5 – Auto-superação e vida que segue

Esse é o momento final na jornada de Senua na instância mais profunda de Hel e próxima a Hela, que se mantém em silêncio durante todo o período que se apresenta. A cena se passa em um grande salão que recebe iluminação proveniente de fora do ambiente e se direciona para onde Hela se encontra.

A conexão visual entre as duas personagens ocorre através do uso dos planos sequência geral e panorâmico, além do plano subjetivo que simula a visão de Hela sobre Senua. Ao encontrá-la, Senua faz o movimento de ora acreditar que esta deusa existe e ora não. Senua faz uma proposta de total submissão a Hela, de ser sua guerreira no ragnarök (escatologia nórdica que significa “destino dos deuses”; corresponde ao apocalipse da religião cristã), de modo a ter seu amado de volta.

No plano subjetivo de Hela há o enquadre de câmera em *close-up* médio em Senua, momento especialmente importante, pois é quando Hela pega a espada que mata deuses, que Senua conquistou passando por várias provações em sua jornada, e finca no abdômen da personagem principal. O enquadre de câmera citado dessa cena é especialmente importante, pois permite ao jogador experienciar de forma próxima tal momento visceral.

Ao cair no chão, o enquadramento de câmera em plano médio mostra Senua e a imagem de Dillion, enquanto este discursa. Quando termina, sua imagem desaparece e o cenário se transforma de um salão em um recinto com tábuas de madeiras, que será iluminado pela luz direta do sol, como se agora o destino de Senua fosse mais claro. A ênfase na cabeça de Dillion sob o véu que é enquadrado em seguida denota o suspense que virá em sequência quando Hela se aproxima para pegá-lo. Em *close-up* médio é possível enxergar suas expressões e a dificuldade em seu caminhar, que terá como fim, soltar a cabeça de Dillion em um abismo, cena que é retratada em plano inclinado. A câmera volta não mais para Hela, mas para Senua em seu lugar, esta que se despede de seu amado.

O enquadre seguinte é o plano geral com ênfase no fim da jornada, que ao ser utilizado ao final da cena traz o tom inesperado/revelador, contextualizando o conteúdo dramático da cena, e finalizando a narrativa do *game*. Ao acreditar que Hela não é real,

Senua compreende que não pode salvar Dillion. Assim, pode-se dizer que ela supera a busca pela alma de seu amado, aceitando que não pode tê-lo de volta, e aceitando também a morte como parte da vida.

Imagem 10. Paleta de cores do cenário 1 no episódio 5.



O primeiro cenário que é apresentado no episódio 5 se constitui essencialmente por diferentes tonalidades da cor cinza, desde o cinza claro, ao cinza azulado, cinza bege, cinza escuro, e também pelo marrom. Segundo Heller (2018), “o cinza é a cor de todas as adversidades que destroem a alegria de viver” (p. 270). É cor do inamistoso, do hostil. Nesse contexto, o marrom pode ser interpretado como a cor do desagradável. Tais sentimentos relacionados às cores apresentadas fazem uma representação e a ambientação do fatídico encontro de Senua com Hela. Esta deusa a quem foi sacrificado o amado de Senua, que tirou desta o único que lhe compreendia e amava, tirando-lhe a única alegria de viver.

Imagem 11. Paleta de cores do cenário 2 no episódio 5.



O segundo cenário nos apresenta o acorde cromático marrom-azul-violeta-rosa. O marrom é denotado nos itens de madeira no cenário, o que pode transmitir a sensação de segurança, já o azul está no céu, podendo transmitir o sentimento de harmonia, do infinito e do divino, principalmente por se representar o momento pós Senua “derrotar” a deusa Hela. Segundo Heller (2018), “o violeta simboliza o lado sinistro da fantasia, a busca anímica, tornar possível o impossível” (p. 102), o que se relaciona com a superação da jornada de Senua, que parecia ser um caminho tortuoso, impossível; já o rosa pode estar representando o sonho, a fantasia, e a ternura desse momento final da jornada.

Imagem 12. Paleta de cores de Senua no cenário 1 do episódio 5.



Imagem 13. Paleta de cores de Senua no cenário 2 do episódio 5.



Violeta é uma cor mista, com sentimentos ambivalentes, por ser a combinação do vermelho com azul. É a união dos opostos, do feminino e do masculino, da sensualidade e da espiritualidade. É a cor mais “antinatural”, uma vez que é rara na natureza; é a cor do não convencional, do original, da fantasia e da vaidade. Não se pode deixar de destacar a

proximidade da palavra violeta com a palavra violência em diversas línguas, e de se associar ao poder, por ter sido a cor dos governantes no período da Antiguidade. É interessante ressaltar que num primeiro momento do episódio, a aparição do violeta está no sangue que cobre o rosto de Senua. O violeta traz uma clara relação com a violência que a personagem passou para chegar onde está, além de poder ser hipotetizada uma simbologia de poder, talvez até de libertação, nesse sangue que a personagem derramou de si. Não deixa de haver uma relação forte de dualidade quando relacionada ao discurso da personagem que permeia a ambivalência da representação da figura de Hela.

Quanto ao segundo acorde cromático rosa-preto-violeta que aparece em Senua mais ao fim do episódio, vemos as cores psicológicas opostas rosa-preto, denotando um contraste simbólico entre forte-fraco, grosseiro-delicado, masculino-feminino, exato-difuso, etc. A presença do preto também transforma o significado do violeta em negativo. Esse é o acorde cromático de Senua no fim de sua jornada, quando se despede de Dillion aceitando que não poderá tê-lo de volta, sendo significativo por reforçar o contexto da história.

Imagem 14. Paleta de cores de Hela no episódio 5.



O laranja e cinza são cores psicológicas opostas que denotam o contraste simbólico entre o radioso – turvo, exibido – secreto. O laranja, que é associado à recreação, a sociabilidade e ao prazer, em combinação com a presença do preto, denota os seus significados opostos negativos, como por exemplo, o desprazer, a solidão, e a seriedade. O marrom tem em sua simbologia as noções do feio, da falta de refinamento, do antiquado. O acorde cromático cinza-marrom-laranja-preto faz a representação de Hela no *game* como uma figura sombria, solitária, denotada de seriedade e possivelmente associada à feiura.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que a obra *gâmica* teve sua forma como critério para análise fílmica (VIGOTSKI, 1999), essa pesquisa teve como finalidade analisar diferentes elementos de sua composição, como narrativa, composição cinematográfica, e o uso psicológico das cores.

A pesquisa permitiu a compreensão de que o *game* analisado tem em sua forma características da imagem-movimento, sendo apresentado ao jogador um encadeamento sensório-motor de imagens-percepção, imagens-afecção e imagens-ação, as quais correspondem, respectivamente, ao plano geral, *close*, e plano médio. O encadeamento dos tipos de imagens no *game* está em função da ação da personagem principal, o que corresponde às características da narrativa clássica. Ou seja, a narrativa do *game* apresenta a heroína Senua, o conflito/situação problema que inicialmente se caracteriza pela morte de

Dillion, e a resolução que se constitui como a jornada que a heroína trilha e que se finda na superação da busca pela alma de Dillion. Essas características citadas são típicas do cinema clássico que é um cinema de ação.

Na forma do *game* foram identificados aspectos que remetem às figuras heroicas clássicas, como visto em Campbell (2001), em que segundo o autor, passam por jornadas semelhantes. A narrativa da vida de Senua no *game* se inicia justamente na jornada que estará percorrendo na terra distante de Hel, atravessando uma batalha com seus medos psíquicos, e contra a sua escuridão.

Na narrativa também aparece a questão da tragédia grega, como vista em Sófocles: existe a ordem divina no mundo, em detrimento da qual às vezes um inocente deve pagar por um erro cometido por outra pessoa (ABBAGNAMO, 2007). Na tragédia em Sófocles os deuses estão presentes nos acontecimentos, mesmo que de forma oculta, resultantes da colaboração entre o homem e a divindade. Quanto à construção do destino identificam-se a vontade humana e a vontade divina, existe uma autonomia e consciência do homem, mas ainda há a dependência dos deuses (PULQUÉRIO, p.11, 1987). Esses aspectos da tragédia grega são identificados na forma do *game* ao se pensar na contextualização da narrativa na cultura celta, na presença dos deuses especialmente no discurso de Zynbel, e o poder que eles tem sobre o cotidiano e vida do clã, principalmente sobre a vida de Galena e Senua.

É possível vislumbrar aspecto da personagem principal que se assemelha a alguma das características que definem os transtornos psicóticos. Desde os momentos introdutórios do *game* como em seu decorrer, o jogador é capaz de ouvir três vozes que falam em monólogo sobre Senua, ora a orientando e ora a ridicularizando, se configurando como parte da personagem se havendo com ela mesma; e a voz personagem masculina que fala diretamente com ela, que se apresenta de maneira persecutória, embora exerça dualidade ao passo que direciona a heroína para sua jornada a terra de Hel. Esses elementos que foram identificados na forma do *game* se assemelham ao aspecto de alucinação presente em transtornos psicóticos, como pode ser visto em DSM-5, que se configura como “experiências semelhantes à percepção que ocorrem sem um estímulo externo” (p. 131), sendo muito comum as alucinações auditivas, podendo as vozes serem familiares ou não. No *game*, as três vozes em monólogo parecem não serem familiares a Senua, enquanto a voz personagem, ao se configurar como uma representação da escuridão da personagem, pode ser interpretada como uma representação internalizada de seu pai, o que é real em sua experiência. A voz personagem e as vozes na mente de Senua se mostram como parte das lembranças da personagem, evidenciando um procedimento estético que, segundo Vigotski (1999), é um modo de gerar reação estética, e no caso, interação no *game*.

O uso das cores no *game* se mostrou um aspecto importante em sua forma, possibilitando compreensões que estão em consonância com a narrativa gâmica, revelando e, muitas vezes enfatizando, aspectos da personagem, como seus sentimentos, e contextualizando os ambientes, os cenários, trazendo significados por meio das cores em suas cenas.

Por se tratar de um objeto estético, uma obra de arte, as possibilidades de análise, interpretação e significação de seus aspectos e elementos são vastas, não se restringindo apenas as apresentadas na presente pesquisa.

6. REFERÊNCIAS

REFERÊNCIA AUDIOVISUAL

NINJA THEORY LTDA. **Hellblade: Senua's Sacrifice**. Reino Unido, 8 ago. 2017. 1 jogo eletrônico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais**. 5ª edição. Porto Alegre: Artmed, 2014.

ABBAGNANO, NICOLA. **Dicionário de Filosofia**. Edição revista e ampliada. Tradução da 1ª edição por Alfredo Bosi, revisão e atualização por Ivone Castilho Benedetti. 5ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ALVES, Lynn; MARTINS, Jodeilson; NEVES, Isa Beatriz. A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos. **VIII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital**. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/publicacoes/sbgames2009/nevesmartinsalves.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2018.

BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. 19 ed. São Paulo: Palas Athena, 2001.

DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André Luiz. A Importância das Narrativas em Jogos de Computador. **VI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital**. Unisinos: São Leopoldo, 2007. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad3.pdf>>. Acesso em: 07 dez. 2017.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. 1ª edição, São Paulo: GGBrasil, 2018.

LAPOLLI, Mariana; BUSARELLO, Raul Inácio; BRAGLIA, Israel. Narrativas voltadas para ambientes hipermediáticos com acessibilidade. **XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Caxias do Sul, RS. 2010. Disponível em:

<<http://intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-1305-1.pdf>>. Acesso em: ago. 2018.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo. Editora 34. 1999.

LIMA, Rafael; LIMA, Leonardo. A estrutura narrativa dos jogos eletrônicos. **XIV Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital**. Piauí, 2015. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-short/147515.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2018.

LUPI, João. Os druidas. **Revista Brathair**: periódico semestral de estudos celtas e germânicos, online, v. 4, n. 1, p. 70-79, 2004. Disponível em: <<http://ppg.revistas.uema.br/index.php/brathair/article/view/629>>. Acesso em: 06 nov. 2018.

MACHADO, R. C. M. Deleuze e a crise do cinema clássico. In: PESSOA, Fernando; BARBOSA, Ronaldo. (Org.). **Do abismo às montanhas**. Vitória: Fundação Vale, 2010, p. 200-209.

MERCADO, G. **O olhar do cineasta: aprenda (e quebre) as regras da composição cinematográfica**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

MURANO, E. Videogames viram arte narrativa. **Revista Língua Portuguesa**, ed. 60. São Paulo, 2010.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: UNesp, 2003.

NEWZOO. *Brazil Games Market 2018*. Amsterdam, 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>>. Acesso em: 29 jun. 2019.

NEWZOO. *The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market*. Amsterdam, 2019. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>>. Acesso em: 29 jun. 2019.

PARAGUAI, L. Narrativas imagéticas na Web: leituras e construções hipertextuais. **Doc Online**, n.05, dez. 2008. p. 24-35. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4003884>>. Acesso em: 11 jun. 2019.

PULQUÉRIO, Manuel de Oliveira. **Problemática da tragédia sofocliana**. 2ª edição. Coimbra: Instituto Nacional de Investigação Científica, 1987.

SATO, Adriana Kei Ohashi. *Imaginário e design: ressignificação do jogo eletrônico por meio da linguagem expressiva*. 2007. 183 f. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2007.

VIEIRA, Cíntia Marques. *A linguagem cinematográfica utilizada no video game: o uso das cutscenes como experiência diegética*. 2017. 166 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2017.

VIGOTSKI, Lev. **A Psicologia da Arte**. São Paulo: Martins Fontes: 1999.