

Entre cores e vozes

Uma análise das metáforas de Gris (2018)

Vitor Alexander Silverio

Bacharelado Interdisciplinar em Artes e Design

Universidade Federal de Juiz de Fora

Juiz de Fora, Brasil

e-mail: VitorAlexSilver97@gmail.com

Resumo—Esse trabalho pretende analisar o videogame *Gris* (2018) no que se refere às suas metáforas visuais e sonoras para contar uma história que alude aos cinco estágios do luto de Kübler-Ross. Através da análise dos enquadramento, das cores, dos objetos de cena e da música, esse artigo tentará articular como é possível através de detalhes visuais e sonoros a possibilidade de metáforas que pode ser construída em games, agregando valor ao mesmo. Com isso o autor conclui que o tratamento dado a jogos como *Gris* (2018) acrescenta valor cultural ao mundo dos jogos.

Palavras-chave: *Gris*, metáforas, games

I. INTRODUÇÃO

Com o advento das mídias digitais, as formas de contar histórias se adaptaram para o mundo da interatividade virtual principalmente nos videogames. Assim, vemos cada vez mais em jogos indies histórias marcantes, como em *Gris* [1], que usam da narrativa, das mecânicas e do gameplay para contá-la.

Gris é um jogo de plataforma 2D com resolução de puzzles, foi lançado em 2018, sendo o primeiro jogo da produtora de Barcelona, a Nomada Studios, composta por programadores da Ubisoft, pelo artista Conrad Roset e em parceria com a banda Berlinist.

O jogo é sobre a jornada de uma garota em busca da sua voz, que lida com a perda de seu refúgio, uma estátua. O objetivo principal é coletar os orbes brilhantes, os mementos (lembranças em latim), espalhados pelos vários cenários, que possuem diferentes tons de cor. Assim, ao conseguir grande partes dos orbes, uma ponte iluminada é criada no céu, formando uma constelação, levando o jogador até o final do jogo.

O jogo é cheio de metáforas que aludem direta e indiretamente ao modelo de Kübler-Ross [2], com a transformação da personagem em conjunto com a transição cromática e musical através das fases. Com isso é possível ver nos jogos mais um exemplo de uma plataforma diferente de contar história, tanto no “o que” e no “como” contar.

II. O MODELO KÜBLER-ROSS

O jogo é uma grande alusão ao modelo Kübler-Ross [2], foi escrito em 1969 em *Sobre a Morte e o Morrer* pela

psiquiatra suíça-americana Elisabeth Kübler-Ross. Nele, ela propõe a existência de cinco estágios pelos quais as pessoas passam ao lidar com o luto, uma perda ou uma tragédia.

Estes estágios são: a negação, a raiva, a barganha, a depressão e a aceitação, representando ações que os pacientes tomam na tentativa de se afastarem do problema, com exceção do último. Isso ocorre por conta que lidar com a morte nunca foi da natureza humana sem que haja um grau de esperança, precisando que não só ouvir os pacientes mas também vê-los. [2]

No jogo, cada estágio é representado por uma fase, expressando as emoções passadas através da narrativa, música, arte, pela mecânica e também nas concept arts.

III. A METÁFORA DAS CORES

Um ponto a ser considerado no jogo é o uso das cores dessaturadas da aquarela, elas tomam parte expressiva da narrativa, presentes substancialmente em cada uma das fases como criando primeiramente um tom melancólico e depois um alegre. Isso por conta que “a cor exerce uma ação tríplice: a de impressionar, a de expressar e a de construir.” [3]

O primeiro uso são os tons de cinza, em um cenário sem cor nem vida em um deserto monocromático com construções desgastadas. Nela, sua personagem sente dificuldades de executar qualquer ação, caindo ao apertar o botão do controle, sendo uma alusão a fase da negação de Kübler-Ross [2], com a sensação de não aceitar a realidade e de que não há mais esperança, e por tanto, sem vida nem cor. Segundo Kandinsky [4] o cinza, a união do preto e do branco, a união simbólica do luto e da privação de luz, é uma cor sem som e sem movimento.

Na fase da raiva, a tonalidade principal é a do vermelho, uma cor quente e relacionada a agitação, energia e a raiva, é a cor do deus Marte, o deus da guerra [4], expressada em seu deserto estéril e tempestuoso. Nesse estágio, segundo Kübler-Ross [2], a pessoa tenta achar algo ou alguém para culpar, no jogo o jogador ganha a habilidade de virar um bloco, podendo destruir objetos pelo cenário e evitar as tempestades, sendo assim

uma metáfora a estagnação emocional, de sentir-se deserta, abandonada.

O verde é a cor central da fase da barganha, que é uma cor fria próxima a cores quentes, uma cor complementar ao vermelho, que é usado na fase anterior, também é uma cor ligada à natureza, que na fase do jogo volta a florescer. A ideia desse estágio é de passar sentimento de que “se você mudar, as coisas voltarão a ser como antes”, sendo possível isso quando é mostrado que a vida, simbolizado pelos animais e plantas, volta ao cenário. Além, é claro, do momento em que se cria a amizade com um ser que persegue a personagem, na esperança dele ajudar a superar a sua tristeza.

O quarto uso coloca o azul como cor principal, na fase a personagem desce cada vez mais no cenário, distanciando de qualquer fonte de luz e isolando-se de tudo e todos, escurecendo a cor ao decorrer da fase. Ele é uma alusão para a tristeza e melancolia, assim como o uso dela em inglês (blue) e também uma alusão a fase da depressão de Kübler-Ross [2]. O azul é, segundo Pedrosa [4], a cor mais profunda, misteriosa, que provê uma fuga da realidade mas que torna-se deprimente com o tempo, além de ser supraterrâneo evocando a ideia da morte.

Na última fase, a da aceitação, os tons anterior são mesclados de forma harmônica de cores frias (verde e azul) e quentes (vermelho e rosa), que criam segundo Pedrosa [4] “a dupla de cores complementares mais vibrante”. Isso muito por conta do sentido da fase, a personagem consegue de volta sua voz e a habilidade de cantar, assim, ela já aceitou o que ocorreu com ela. A vitalidade volta para todo cenário e para a personagem através das cores e da música.

IV. A METÁFORA DOS PLANOS

Os enquadramentos da câmera no jogo tenta retratar os sentimentos da personagem. É possível identificar que tanto em grande parte das cutscenes quanto na maioria de seu gameplay há o uso recorrente do plano geral. Segundo Jullier e Marie [5] esse enquadramento faz com que entenda-se as interações entre sujeito e ambiente, assim, em um primeiro momento (Figura 1), na monocromia do cenário a personagem desaparece, criando um tom de melancolia para a narrativa.



Figura 1. Exemplo de Plano Geral com a monocromia de cores. Fonte: captura de tela feita pelo autor

Em um segundo momento (Figura 2), o mesmo enquadramento provoca o contrário, pois é feito sob a harmonia de cores quentes frias e quentes, pondo fim a monocromia e a melancolia.



Figura 2. Exemplo de Plano Geral com a harmonia de cores. Fonte: captura de tela feita pelo autor

Outro tipo de plano feito foi o close-up, que de acordo com Jullier e Marie [5] ele isola uma parte do todo, com a sensação de aproximação literal e metafórica com o personagem. Assim, o jogador se aproxima da garota (Figura 3), tanto visualmente quanto numa metáfora de controle dela, além de focar em pontos em que ela canta.



Figura 3. Exemplo de Close-ups. Fonte: captura de tela feita pelo autor

Em parte do jogo, há uma cena em que o mundo gira 180°, pisando onde antes era céu. Assim, é criado uma metáfora em que o céu cintilante que era tanto almejado pela personagem agora está em seus pés, em contato direto com ela, deixando a escuridão que a assolava para trás.

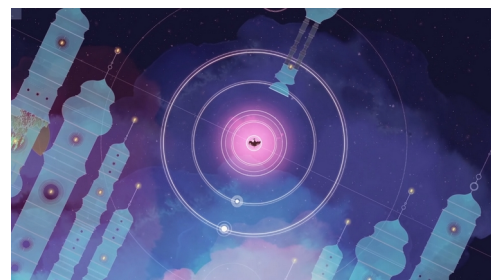


Figura 4. Exemplo do giro da câmera. Fonte: captura de tela feita pelo autor

V. AS ESTÁTUAS E AS SOMBRAS

Em cada uma das fases do jogo se encontram estátuas de mulheres que estão relacionadas com cada um dos cinco estágios de Kübler-Ross, espalhadas em algum ponto do mapa e com a possibilidade de interagir com elas. Inicialmente elas estão com os rostos cobertos, começam como uma mulher no chão, depois levantada, depois caindo e, por fim, em uma em posição fúnebre.

Elas estão rachadas em um primeiro momento, mas a partir do momento em que a personagem entende seus sentimentos sobre a perda, as estátuas vão se consertando. A escolha desse objeto deve-se por contar que muitas das estátuas criadas nas histórias da humanidade são de cunho religioso e afetivo. [6]

Além disso, durante as fases você se depara com uma criatura soturna, que em um primeiro momento, é o reflexo da personagem, mas ao decorrer da história ela vai se transformando, em um pássaro quando você ganha a habilidade de voar, uma enguia quando ganha a habilidade de nadar e no que parece ser a cabeça da personagem, ou de alguém similar a ela, que suga toda cor que o jogador colocou no mundo, sendo uma alusão ao luto em geral, em que algo está sempre te impedindo de prosseguir.

Essas metáforas servem nesse contexto.

Cada arte, cada meio de comunicação tem suas possibilidades expressivas, cujas metáforas estilísticas enfatizam os atrativos e a força. [5]

VI. A MÚSICA

O jogo não possui nenhum diálogo, a narrativa é contado através dos cantos da protagonista e da trilha sonora, mesclando-as em certos momentos, unindo o diegético e o não diegético para criar uma transformação narrativa, visto que a história tem como cerne a busca da voz. Além disso o som possui o poder de afastar a criatura que persegue a personagem.

Segundo Jullier e Marie [5] a música tem o poder de nos encantar por ser uma forma de comunicação da narrativa através do som. Evocando, segundo Bordwell e Thompson [7], a subjetividade dos personagens, seus estados emocionais, informações da narrativa.

Podemos ver os estados psicológicos da personagem nas músicas “Gris, Pt. 1” e em “Gris, Pt. 2” [8], que são usadas na abertura e fechamento do jogo, respectivamente. Em conjunto com as imagens do jogo, elas possuem sentidos opostos, com a primeira em um tom melancólico de perda da voz e a segunda de superação quando retoma a habilidade de cantar, assim, é completado a música e sua jornada, mostrando o contraste

da música e da narrativa e de que a personagem se transformou.

Outro uso é o da música “Perseverance” [8] na da fase da raiva, em que no mapa há uma tempestade de tempo em tempo, momentos antes de acontecer há uma transição acústica em que o tom de um teclado suave é sufocado pelo som do órgão.

VII. CONCLUSÃO

Assim, podemos refletir sobre o potencial narrativo que Gris tem, de contar uma história de um tema não tão comum no mundo dos games, que não têm apelo para o consumo de grande parte dos jogadores, pois a lidar com a morte é algo inconcebível ao inconsciente [2]. Da mesma forma a literatura ou o cinema, videogames tem a capacidade de contar uma história e emocionar seu público.

Muito disso ocorre pois “cada usuário construirá seu próprio percurso narrativo, que será diferente do percurso dos outros.” [9]. Gris foi projetado de forma harmônica, conciliando sua arte, música, mecânica e narrativa. Contando uma história envolvente, sabendo o tempo certo de quando projetar certas emoções, sabendo quando é o momento para dizer adeus.

Assim, o jogo agrega valor cultural ao mundo dos jogos, de que é possível criar histórias interativas que “tocam” os jogadores da mesma forma que em outras mídias já consagradas socialmente e academicamente. De que videogames são entretenimento mas também são uma ótima plataforma narrativa.

REFERÊNCIAS

- [1] Gris. Nomada Studios, 2018.
- [2] E. Kübler-Ross, “Sobre a Morte e o Morrer”, São Paulo: Editora Martins Fontes, 1996.
- [3] D. Bastos, M. Farina e C. Perez, “Psicodinâmica das cores em comunicação”, São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- [4] I. Pedrosa, “Da cor à cor inexistente”, Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2014
- [5] L. Jullier e M. Marie, “Lendo as Imagens do Cinema”, SENAC São Paulo, São Paulo, Edição 1ª, 2009.
- [6] E. H. Gombrich, “A História da Arte”, Rio de Janeiro: LTC, 2000.
- [7] D. Bordwell e K. Thompson, “7 CAPÍTULO - O som no cinema” In: D. Bordwell e K. Thompson, “A arte do cinema: Uma introdução”, São Paulo: Editora Unicamp; Edusp, 2013, pp. 409-471.
- [8] Berlinist, “Gris” (Original Soundtrack), Disponível em: <https://berlinistband.bandcamp.com/album/gris-original-soundtrack>. Acesso em: 08 jul. 2019.
- [9] E. M. Ferreira, “As narrativas interativas dos games: o cinema revisitado”, In: ECO-PÓS- v.9, n.1, janeiro-julho 2006, pp. 155-166.