

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE

CURSO DE PSICOLOGIA

PUC-SP — FACHS

LAILA KOCHEN

**Recuperando as cores de um mundo preto e branco: uma análise simbólica de
“Gris” e sua representação das cinco fases do luto**

SÃO PAULO, SP

2023

SUMÁRIO

1 Introdução.....	3
2 Objetivo.....	6
3 Método.....	7
4 O luto na perspectiva da Psicologia Analítica.....	8
5 O modelo das cinco fases do luto de Kübler-Ross.....	12
6 A história do jogo “Gris”.....	15
6.1 Capítulo 1.....	15
6.2 Capítulo 2.....	16
6.3 Capítulo 3.....	18
6.4 Capítulo 4.....	20
6.5 Capítulo 5.....	22
6.6 “Infância”.....	25
7 Resultados e Discussão.....	26
8 Considerações Finais.....	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	40

RESUMO

A presente pesquisa se propôs a realizar um estudo a partir do jogo “Gris”, desenvolvido pelo estúdio Nomada Studios e publicado pela distribuidora Devolver Digital em 2018. O objetivo foi realizar uma análise simbólica do jogo “Gris” pensando aspectos visuais, sonoros e narrativos a partir da perspectiva teórica da Psicologia Analítica junguiana e pós-junguiana, em diálogo com o modelo das 5 fases do luto de Kübler-Ross, por meio de uma revisão bibliográfica de obras e autores diversos. O foco da pesquisa foi analisar a representação do processo de luto vivido pela protagonista do jogo “Gris” e como o jogo se utiliza de recursos simbólicos para ilustrar e comunicar aspectos da subjetividade humana como emoções e percepções frente à perda. Foi enfatizada a utilização do modelo das cinco fases do luto de Kübler-Ross para construir a história de uma menina que passa por um processo de luto após perder a mãe; o emprego de cores específicas para representar cada uma das fases e sua elaboração; e o uso de diferentes símbolos que se fazem paralelo a conceitos como psique, ego, consciente e inconsciente.

Palavras-chave: Luto, Jogos Digitais, Gris, Psicologia Analítica, 5 fases do luto de Kübler-Ross

1 Introdução

O interesse em realizar uma análise do jogo “Gris” e de sua utilização das teorias do luto à luz da Psicologia Analítica surgiu a partir de uma inquietação sobre como jogos digitais, caracterizados principalmente por seus elementos visuais e interativos, poderiam ser utilizados como ferramenta para discussão de temas psicológicos complexos. O jogo “Gris” foi pensado como catalisador desse tema em função de sua ênfase no elemento visual e da inspiração no modelo das 5 fases do luto de Kübler-Ross, assim se propondo, desde o início, a retratar uma experiência humana das mais caras à Psicologia: a vivência do luto.

“Gris” é um jogo digital de aventura individual que pode ser acessado por meio de computadores (PC ou Mac), celulares e *tablets* compatíveis com o sistema operacional iOS ou Android, e consoles tais quais o Nintendo Switch, Xbox e Playstation. Demanda em média de 3,5 a 6,5 horas para ser jogado em sua totalidade, contando com 5 fases principais distintas. Foi desenvolvido pelo estúdio espanhol Nomada Studio e publicado pela distribuidora Devolver Digital em 2018.

Apesar de estar disponível em idiomas como o espanhol, inglês, português, chinês, entre outros, é um jogo que, à exceção de comandos e instruções breves, não se utiliza de qualquer tipo de diálogo como ferramenta narrativa. Em vez disso, se apoia em elementos visuais e sonoros para desenvolver a história de sua protagonista, que não recebe um nome dentro do jogo, mas é referida como Gris em materiais promocionais. Para que não haja a possibilidade de confusões entre o nome do jogo e a protagonista, a personagem principal do jogo será referida no presente trabalho apenas como “a protagonista” — visto que a falta de um nome claro ou definido será também usada como material simbólico para discussão.

Ao longo do jogo, a personagem é capaz de recolher estrelas que, em todos os capítulos, devem ser colecionadas para a resolução de quebra-cabeças e desbloqueio de passagens que levam à progressão da história. Há dois tipos de estrelas, aqui chamadas de tipo notas musicais e tipo lembranças (ou mementos). As estrelas do tipo nota musical são de coleção obrigatória durante o jogo para que a progressão da história possa acontecer; já as estrelas do tipo lembrança podem ser coletadas opcionalmente, estando muitas delas escondidas ou podendo ser adquiridas após a resolução de um desafio ou quebra-cabeça. Coletando todas as

lembranças ao longo de todo o jogo, é possível desbloquear uma animação secreta, intitulada de “Infância” (ver 6.6), que oferece maior contexto à história.

As diferentes fases, ou capítulos, do jogo são bem definidos e determinados. Segundo os fundadores do Nomada Studios, Adrián Cuevas, Conrad Roset e Roger Mendonza, “Gris” foi idealizado como um jogo em preto e branco que, junto ao progresso do jogador, recupera suas cores. Tendo em mente as diferentes conquistas que podem ser desbloqueadas ao longo do jogo — mecanismo de destaque a “ações notáveis” atingidas pelo jogador, que vão desde o andamento linear da história até a descoberta de segredos dentro do universo jogável; podem também ser chamados de troféus —, cada um dos capítulos está atrelado não só a uma cor predominante, como também ao modelo das Cinco Fases do Luto desenvolvido por Elizabeth Kübler-Ross.

Elizabeth Kübler-Ross foi uma psiquiatra suíça cujo tema de estudo foi focado no processo de luto. Em 1969, publicou o livro *On Death and Dying*, em que apresenta seu modelo das chamadas Cinco Fases do Luto: negação, raiva, barganha, depressão e aceitação, que visam representar como pessoas em fase final da vida ou que sofreram uma perda podem vir a lidar com suas experiências e sentimentos.

Sendo a morte a antítese da vida, assim como sua definidora enquanto consequência última — afinal, está vivo aquele que ainda não está morto; está morto aquele que não mais está vivo —, pode-se, muito brevemente, definir *luto* como um processo normal e esperado pelo qual o indivíduo irá passar após uma perda em sua vida, processo este que proporciona uma reconstrução de recursos psíquicos e adaptação à mudança gerada pela perda (CASELLATO, 2005). Segundo Bowlby (1990), o luto é uma reação não só à morte, mas à quebra do vínculo com a pessoa perdida.

Jogos digitais, ou *videogames*, são uma forma de mídia digital interativa que têm como objetivo principal o entretenimento do jogador, utilizando-se de elementos visuais, textuais, sonoros e de interação na interface para atingir tal objetivo. O entretenimento não é a única função do jogo digital, porém. A partir do entreter, os jogos podem ser utilizados como ferramentas de educação, comunicação, discussão política, sociabilidade e até mesmo saúde mental (SANDRA e MUTIAZ, 2021). Tendo a interatividade como principal característica que os diferencia de outras mídias audiovisuais, como filmes e séries, os jogos digitais possuem um forte

potencial de mobilização dos jogadores, uma vez que os acontecimentos respondem diretamente às ações e escolhas da pessoa que joga.

Pensando os símbolos que surgem na relação jogador-jogo, é possível que a experiência do jogar possa contribuir para o desenvolvimento psíquico do indivíduo, caso seja devidamente trabalhada. Pereira et al. (2012) identificam a emergência de conteúdo simbólico na relação jogador-jogo, que trazem conteúdos inconscientes que possibilitam a ampliação da consciência, de acordo com a realidade psíquica de cada jogador. Não só, o exercício da alteridade permite a vivência de experiências que diferem daquelas do cotidiano, possibilitando a integração de aspectos criativos da personalidade. Farah (2009), ainda, entende o ambiente virtual como um que convida o usuário a fantasiar, algo que podemos estender aos jogos — um ambiente de fantasia dirigida que permite ao indivíduo despejar afetos e emoções à cena imaginada como se fosse real, afrouxando as defesas do ego e fazendo emergir conteúdos inconscientes em diferentes formas de expressão.

Dessa forma, este trabalho visa explorar a representação do processo de luto vivido pela protagonista do jogo “Gris” e os recursos simbólicos utilizados no jogo para ilustrar e comunicar aspectos da subjetividade humana como sentimentos e percepções. A exploração da morte e seus significados é fundamental para se pensar a experiência humana e seus percursos e transformações subjetivas. Busco, aqui, investigar situações de luto e perda a partir do jogo e fazer uma discussão teórica articulando sua narrativa metafórica, que visa suscitar diferentes emoções no jogador a partir de aspectos projetivos, e teorias psicológicas com base na Psicologia Analítica a partir de uma análise simbólica.

2 Objetivo

O presente trabalho tem como objetivo realizar uma análise simbólica do jogo “Gris” pensando aspectos visuais, sonoros e narrativos a partir da perspectiva teórica da Psicologia Analítica junguiana e pós-junguiana, em diálogo com o modelo das 5 fases do luto de Kübler-Ross e teorias do luto por ela influenciadas, a partir de uma revisão bibliográfica de obras e autores diversos.

3 Método

Trata-se de uma pesquisa teórica qualitativa que utilizou-se do método de pesquisa bibliográfica de artigos e publicações encontradas em sites como Pepsic, SciELO, periódicos CAPES e bibliotecas virtuais de universidades, além de livros físicos.

Para análise e discussão do jogo, “Gris” foi jogado 4 vezes em sua completude, tanto em dispositivo celular (sistema iOS) quanto em computador (Windows PC), além de ter sido assistida *gameplay* sem comentários no site YouTube para o retorno a detalhes e momentos pontuais que não poderiam ser revisitados sem o reinício da partida.

A base teórica da Psicologia Analítica junguiana e pós-junguiana foi utilizada para interpretação e análise simbólica dos elementos observados, em diálogo com o modelo das Fases do Luto de Kübler-Ross e produções de autores clássicos e contemporâneos cujo material de estudo é a teoria do luto, assim possibilitando a articulação com os elementos visuais, sonoros e narrativos do jogo.

4 O luto na perspectiva da Psicologia Analítica

Podemos entender a perda como um aspecto intrínseco à experiência humana, afinal, a vida nada mais é senão um apanhado de ganhos — e um apanhado de perdas. Dentre estas, está a morte: não apenas a de pessoas ao seu redor, mas também a do indivíduo em suas diversas esferas.

Jung (1980) define como processo de individuação aquele que busca a singularidade e o “si-mesmo” de cada sujeito ao longo da vida, visando o autodescobrimento do mundo interno a partir da integração de elementos inconscientes à consciência. Para tal, presume-se que a morte seria uma interrupção deste processo. Mas o próprio Jung entende vida e morte, ascensão e declínio, como componentes de um mesmo e único círculo. Afinal, para aceitar a vida em sua plenitude, é preciso aceitá-la também em sua finitude: aquele que não quer morrer, não quer viver.

A vida natural é o solo em que se nutre a alma. Quem não consegue acompanhar essa vida, permanece enrijecido e parado em pleno ar. É por isto que muitas pessoas se petrificam na idade madura, olham para trás e se agarram ao passado, com um medo secreto da morte no coração. Subtraem-se ao processo vital, pelo menos psicologicamente, e por isto ficam paradas como colunas nostálgicas, com recordações muito vividas do seu tempo de juventude, mas sem nenhuma relação vital com o presente. Do meio da vida em diante, só aquele que se dispõe a morrer conserva a vitalidade, porque na hora secreta do meio-dia da vida inverte-se a parábola e nasce a morte. A segunda metade da vida não significa subida, expansão, crescimento, exuberância, mas morte, porque o seu alvo é o seu término. A recusa em aceitar a plenitude da vida equivale a não aceitar o seu fim. Tanto uma coisa como a outra significam não querer viver. E não querer viver é sinônimo de não querer morrer. A ascensão e o declínio formam uma só curva. (JUNG, 2000)

Os arquétipos de Vida e de Morte são fundamentais e complementares na psique humana — esta que, pela perspectiva da Psicologia Analítica, será aqui destrinchada a partir dos conceitos de consciente, inconsciente, ego e sombra.

Segundo Stein (2006), a consciência pode ser definida como a percepção dos próprios sentimentos, memórias e sensações, e em cujo centro existe o “eu” — o ego. Este, por sua vez, é o centro organizador da consciência e a personalidade do indivíduo, atuando como um “receptor” dos conteúdos psíquicos. A conexão com o ego é essencial para a entrada na consciência de qualquer elemento psíquico: sentimentos, pensamentos, reflexões, fantasias. Como um espelho, o ego permite que a psique se revele e alcance a consciência de si mesma.

Aquilo que não se apresenta à consciência encontra-se armazenado no inconsciente, que pode ser separado em inconsciente pessoal e inconsciente coletivo. O primeiro se dá por conteúdos fora do foco da atenção consciente, mas que ainda podem, em certo nível, ser acessados. São memórias e emoções reprimidas, informações advindas da vida e experiência pessoal do indivíduo, e aquilo que Jung denominou de *complexos*: padrões de pensamentos, emoções e comportamentos moldados por experiências vividas.

Já o inconsciente coletivo é composto por aspectos mais profundos e normalmente inacessíveis à consciência. São elementos comuns a todos os seres humanos, algo que não é formado pela experiência individual, mas herdado ao longo do desenvolvimento da espécie. É nesta dimensão da psique que ficam as estruturas dos *arquétipos*: padrões, símbolos e imagens que possuem significados compartilhados por muitas, senão todas, as culturas humanas. Dentre os principais arquétipos, está a sombra: partes da personalidade que foram rejeitadas e reprimidas pelo ego devido a conflitos cognitivos ou emocionais, em busca de maior adaptação ao mundo externo. A composição específica da sombra pode variar dependendo das atitudes e do grau de proteção do ego e, em geral, carrega uma qualidade que pode ser percebida como aquilo que é imoral, incorporando traços que contradizem as normas e convenções morais da sociedade (STEIN, 2006).

Retornemos, então, ao arquétipo de Morte. O ego teme profundamente a morte do corpo, da extinção. Sendo a vida um processo de desenvolvimento contínuo, viver é transformar-se. O morrer, portanto, seria nada mais que uma nova fase de transformação, uma que a humanidade ainda desconhece, portanto teme, esconde e transforma em tabu. É como se a morte não fizesse parte da vida e, por isso, cria-se na cultura e nos próprios indivíduos um pacto neurótico com a imortalidade (VARGAS, 2020). Pensar a morte, suas implicações e significados é fundamental para o enfrentamento desse enrijecimento psíquico. É importante vê-la

como uma aliada necessária, que pode facilitar a profunda reflexão que o indivíduo busca em relação a si mesmo e à sua realidade individual. O arquétipo de Morte, presente desde o nascimento, perpassa toda a jornada de vida, promovendo transformações de natureza simbólica e subjetiva e criando espaço para novas vivências e oportunidades (FRANCO e SENA, 2017).

O luto, portanto, acontece uma vez que o ego se depara com situações de perda: sejam elas psíquicas, físicas, relacionais, corporais, enfim. O processo do luto é longo, complexo e único para cada sujeito e situação. Parkes (1998) define luto como uma reação, muitas vezes esperada, diante de uma perda significativa, seja devido a circunstâncias como morte, divórcio, aposentadoria ou mudanças forçadas — aquela que tem um impacto duradouro no indivíduo e na família, frequentemente estendendo-se por gerações. À medida que as diferentes fases do ciclo de vida se desenrolam, o impacto do processo do luto se manifesta de maneiras diversas, sendo algo relevante tanto para o desenvolvimento pessoal quanto para o círculo social e familiar.

Ainda segundo Parkes (1998), o luto, quando mal elaborado, pode se tornar patológico, mas a distinção e classificação entre um luto saudável e um luto patológico não é simples, tampouco clara, uma vez que, por se tratar de um processo extenso, intenso e sofrido, particular a cada contexto e história de vida, reduzi-lo a um conjunto de sintomas a serem curados seria negar a complexidade da perda.

De muitas formas, o luto pode ser considerado uma doença. Mas pode também trazer força. (...) A dor do luto é tanto parte da vida quanto a alegria de viver; é, talvez, o preço que pagamos pelo amor, o preço do compromisso. Ignorar este fato ou fingir que não é bem assim é cegar-se emocionalmente, de maneira a ficar despreparado para as perdas que irão inevitavelmente ocorrer em nossa vida, e também para ajudar os outros a enfrentar suas próprias perdas. (PARKES, 1998)

Não se trata de procurar classificações ou diagnósticos. Pessoas enlutadas devem receber cuidados correspondentes ao seu grau de desorganização e desequilíbrio desencadeados por uma perda significativa em suas vidas. O luto é um experiência universal: uma de sofrimento e crise intensa, mas que, se sistematicamente patologizado, pode levar as pessoas a se afastarem do processo

de enfrentamento de sua dor, seja por meio de medicações ou internação, podendo agravar ainda mais as dificuldades enfrentadas por aqueles que já estão marcados por diversas condições de vulnerabilidade e fragilidade (CASELLATO, 2020).

Devido à dificuldade inerente ao ser humano em lidar com perdas, muitas vezes ele opta por evitá-las, podendo adotar os mais diferentes mecanismos de defesa; em geral, a negação. Quando a morte é percebida como uma forma de perda, a negação torna-se particularmente evidente (OLIVEIRA, 2007). O indivíduo é confrontado com sua própria limitação, o fim de sua existência. Encarando a perda como um evento potencialmente traumático e causador de desequilíbrios, o sujeito é lançado para um território desconhecido de angústia e sofrimento. O luto, portanto, se apresenta como um processo essencial para elaboração, reorganização e transformação do ser humano, um mecanismo de autorregulação da psique (PARKES, 1998).

Segundo Kübler-Ross (1996), com o avanço da ciência, a humanidade parece querer negar cada vez mais a realidade da morte. Eufemismos como retratar falecidos como estando dormindo, a evitação da exposição de crianças à morte para “protegê-las” da angústia, o contorno de discussões difíceis com pacientes, o isolamento do evento de morte em ambientes hospitalares e emergenciais, tudo isso contribui para uma relação impessoal e muitas vezes mecânicas com o advento da morte, podendo resultar numa falta de dignidade tanto para a pessoa em processo de terminalidade quanto para sua família (SOUZA, 2017).

5 O modelo das cinco fases do luto de Kübler-Ross

Elisabeth Kübler-Ross foi uma psiquiatra suíça que dedicou sua carreira a trabalhar com pacientes terminais, promovendo um entendimento mais amplo e humano das questões relacionadas à morte e ao processo de morrer. Seu trabalho teve um impacto significativo no campo dos cuidados paliativos e nos estudos da morte, luto e terminalidade.

Em 1969, publicou seu livro *Sobre a Morte e o Morrer: o que doentes terminais têm para ensinar a médicos, enfermeiras, religiosos e aos seus próprios parentes*. Nele, propõe um modelo de cinco fases que descrevem as principais reações emocionais e comportamentais que as pessoas costumam atravessar quando confrontadas com uma doença terminal ou a iminência da morte. O modelo em questão destaca padrões observados em momentos que precedem o falecimento de pacientes graves, sejam neles próprios, em seus familiares ou mesmo em profissionais da saúde próximos ao caso (ZACARIAS, 2017).

Ainda que amplamente aceito na comunidade científica, o modelo, como qualquer outro, não deixa de ser alvo de críticas. Barcellos (2022) aponta a falta de pesquisas empíricas acerca da teoria, tendo sido a maior parte das produções científicas que se utilizam dela de cunho apenas teórico, dentre os quais os processos de luto podem apresentar definições variadas. Nelas, estão o luto antecipatório na iminência da própria morte ou de outras perdas, o luto pela perda de um ente querido, perdas de uma parte do corpo e perdas simbólicas tais quais a quebra de relações por divórcios, perdas de empregos, descoberta de deficiências em filhos por-nascer ou recém-nascidos, entre outros (BARCELLOS, 2022). Mesmo que a autora não tenha intencionado seu trabalho como um guia de como se lidar com luto dentro de estabelecimentos da saúde, para muitos acabou se tornando um manual (RIBEIRO, 2023).

A cinco fases são:

- **Negação e isolamento:** estágio em que, inicialmente, a realidade é negada, e é necessário tempo para que o sujeito possa absorver e se adaptar à informação da morte, ou iminência desta, da pessoa querida ou sua própria. Esta fase, em geral, pode não durar muito tempo,

sendo uma reação temporária a um choque do qual o sujeito se recupera gradualmente (Kübler-Ross, 1996);

- **Raiva (ou agressividade):** aqui, a ruptura na história de vida causada pela morte, como a interrupção de planos e expectativas, ressentimentos pelo que não foi vivido e arrependimentos mal-elaborados, elicitam sentimentos de raiva e agressividade que podem se manifestar de variadas formas. Pode ser direcionada à família, aos amigos, à equipe de saúde, a si mesmo ou até mesmo a Deus. É uma reação à falta de controle percebida frente à finitude (Kübler-Ross, 1996);
- **Barganha:** a barganha é um estágio caracterizado pelas tentativas de reverter a situação, muitas vezes seguindo um raciocínio mágico ou fantasioso: promessas a Deus, negociações com profissionais da saúde que pouco podem fazer, tentativas de ratificação de percebidos pecados ou falhas morais durante a vida, na esperança de adiar a inevitabilidade da morte ou recuperar, de alguma forma, a pessoa perdida (Kübler-Ross, 1996);
- **Depressão:** a fase mais comumente associada ao processo do luto, se dá pelos sentimentos de tristeza e, possivelmente, desespero frente à própria condição ou da pessoa amada. É quando a revolta e a raiva finalmente dão espaço ao sentimento de perda, podendo ser potencializada por diversos fatores. É imprescindível que o sujeito seja permitido sentir essas emoções, seja chorando, falando sobre o que sente ou buscando companhia e acolhimento de pessoas próximas (Kübler-Ross, 1996);
- **Aceitação:** por fim, o último estágio, apesar do nome, não necessariamente significa sentimentos de tranquilidade ou felicidade com a morte. É caracterizado como a fase possivelmente mais desgastante e longa, em que, para o sujeito, seria mais fácil morrer do que viver. Aos que ficam, é um momento essencial no processo de cura, de reorganização frente a tamanha perda (Kübler-Ross, 1996).

Apesar de descrito seguindo uma determinada ordem das fases, o modelo não se propõe enquanto fixo, determinante ou universal, visto a especificidade de

cada contexto e singularidade de experiências, podendo se sobrepor, se repetir ou se manterem engessados a depender da experiência individual. Foi proposto enquanto uma estrutura conceitual para entender as reações emocionais das pessoas diante da morte ou de perdas significativas, e não deve ser utilizado como descrição rígida ou imutável de como as pessoas devem vivenciar seu luto.

6 A história do jogo “Gris”

6.1 Capítulo 1

O jogo começa com uma animação de uma garota deitada sobre a mão aberta de uma estátua gigante, cujo corpo não é mostrado. A menina se levanta e começa a cantar, flutuando com o vento, até que, de repente, várias rachaduras começam a se espalhar pela pedra em que está e ela perde a voz. Ela cai no chão, e as rachaduras começam a se tornar mais intensas, até que a estátua começa a se partir de fato. A garota se levanta novamente e tenta fugir, buscando segurança e conforto na palma da mão da estátua, mas, então, tudo desmorona, e tanto a garota quanto as rochas caem por longos momentos pelo céu, até que resta apenas ela caindo pelas nuvens, se tornando cada vez menor na tela até sumir.

Nos deparamos com a protagonista novamente, agora já tendo controle dos movimentos da personagem, ajoelhada no chão, com a postura cabisbaixa e triste. Ela anda lentamente para as direções de direita ou esquerda, como se seu corpo pesasse e fosse difícil se mover. Caso o jogador tente realizar qualquer outro comando, como o de pular, a personagem cai de joelhos novamente, e demora alguns momentos para se levantar. Levando-a para a direita, a câmera se afasta e revela um mundo preto e branco e vazio, preenchido apenas por dunas, pequenas pedras e alguns pássaros. A protagonista cai ao chão mais uma vez, se levanta olha para o céu, parecendo respirar fundo, antes de cobrir o rosto com as mãos. Então, ela sacode a cabeça, como se “deixasse para lá” aquilo que estava sentindo, e, com uma nota de piano, começa a correr, como o continuará fazendo durante todo o jogo. Agora, caso o jogador dê o comando de pular, ela o fará sem cair mais.

Neste início, é possível direcionar a personagem para a esquerda, refazendo o caminho pelo qual andava cabisbaixa; levando-a até o fim, ela irá se deparar com a estátua, rachada e danificada, de uma mulher curvada sobre si mesma no chão, com o cabelo cobrindo o rosto e os braços lançados sobre a sua frente, como se se arrastasse. De frente para a estátua, a protagonista cai de joelhos uma última vez e precisa de alguns segundos até conseguir se levantar sozinha, assim desbloqueando a conquista *Negação*.

Levando-a novamente ao caminho planejado para a direita, o mundo começa a ser preenchido por pedras maiores, plantas mortas e construções em ruínas,

como torres caídas. A personagem é acompanhada por uma música animada durante a exploração do mundo, que indica uma curiosidade cautelosa. Ao final da fase, porém, a música para quando nos deparamos com os destroços da estátua apresentada no começo do jogo: um par de mãos rachados, com as pontas dos dedos quebrados, com quem a protagonista cantava no início. Uma vez que ela sobe sobre a palma da mão direita da estátua, ela volta a flutuar, dessa vez em silêncio — a personagem curva-se sobre si mesma, com as mãos na cabeça, e começa a tremer, até que suas emoções explodem em respingos vermelhos e manchas de tinta passam a se espalhar pelo mundo. Aqui, desbloqueia-se automaticamente a conquista *Vermelho*.

6.2 Capítulo 2

Explorando agora um mundo preenchido por tons de branco, cinza e vermelho, a protagonista chega ao que aparenta ser um castelo depredado, com paredes rachadas, vasos quebrados e plantas mortas. Quando ela chega ao centro do castelo, as estrelas que coletou durante o capítulo anterior sobem em direção ao céu e montam o início de uma constelação, que deverá ser completada ao longo do jogo.

Em certo momento, a protagonista sai do castelo para uma enorme duna sobre a qual desliza por entre pedras, colunas e mais ruínas, com o sol nascendo no horizonte, até que cai sobre uma ponte e sobe até o topo de uma torre, onde o título do jogo é revelado. Depois disso, ela cai novamente, de volta ao deserto de antes, agora vermelho e com uma grande quantidade de moinhos de vento espalhados pela areia.

Uma das principais características desta fase está nas fortes tempestades de areia que vêm e vão: são intensas e cobrem toda a tela numa nuvem vermelha e escura por alguns segundos até se desfazerem. Nestes momentos, é ideal que o jogador leve a protagonista a procurar abrigo dentro de alguma construção depredada; caso insista em continuar seu caminho, a protagonista é incapaz de vencer a força dos ventos e é lançada bruscamente para trás, se segurando automaticamente em alguma superfície até que a tempestade acabe. Nos momentos de calmaria, a música que a acompanha é composta por lentas notas de piano, porém, quando vem a nuvem de areia, a música se intensifica para rápidas notas de órgão e um coro de vozes sombrias.

Após resolver alguns quebra-cabeças e enfrentar várias ondas da tempestade, a protagonista chega a uma pequena torre com um altar no centro. Chegando nele, ela desbloqueia sua primeira habilidade, aqui chamada de *muralha*. Esta habilidade permite que a protagonista se transforme num cubo gigante e pesado, capaz de destruir áreas fragilizadas do chão e resistir às tempestades; se pega em uma delas, ela pode utilizar a habilidade de muralha para continuar andando lentamente para a frente, sem mais ser jogada para trás pela força dos ventos.

Ela, então, acompanhada por um coro de vozes que se intensificam, chega a um grande templo, preenchido por colunas esculpidas pelas imagens de uma mulher em sofrimento — parecem representar a mesma mulher com a qual nos deparamos na conquista *Negação*. No centro do templo, ela se depara com vários sinos e uma região frágil do chão. Utilizando sua habilidade de muralha, a protagonista deve atingir o chão algumas vezes, e os sinos irão tocar suavemente antes que o chão se quebre e ela caia dentro de um poço longo. Enquanto cai, as cores vermelhas vão desbotando até se tornarem cinzas novamente, e ela atinge o chão numa área parecida com a anterior: ao invés de vários sinos, dessa vez há só um, enorme, no centro, que toca uma vez com o impacto.

Quebrando o chão novamente, a protagonista cai por uma cavidade ainda mais profunda, abandonando os tons cinzas para, finalmente, o preto e o branco. Agora, ela se encontra numa área preta que, tal qual a beira de um oceano, reflete sua sombra negra sobre uma superfície branca. Entretanto, enquanto na metade de cima a protagonista encontra vasos rachados e ainda mais estátuas de mulheres em sofrimento, na metade de baixo, branca, há apenas a sua sombra, acompanhada pela sombra de várias borboletas.

Neste poço, é possível quebrar três das estátuas de mulheres utilizando a habilidade de muralha. Fazendo isso, o jogador desbloqueia a conquista *Raiva*.

Atingindo o chão algumas vezes, independentemente de destruir ou não as estátuas, a protagonista faz com que mais e mais borboletas surjam de sua sombra. Uma vez que apareçam borboletas suficientes, elas transbordam a área branca e preenchem toda a tela de preto, jogando a protagonista de volta à superfície, agora fora do templo e sobre construções mecânicas que compõem os moinhos, em meio às nuvens.

Após explorar mais do mundo vermelho e suas construções, a protagonista retorna mais uma vez às mãos de pedra com que cantava no início. Curvando-se sobre si mesma novamente, a cor verde começa a preencher a tela, pintando as rochas e fazendo surgir plantas e videiras, assim desbloqueando automaticamente a conquista *Verde*.

6.3 Capítulo 3

Agora, o mundo é uma mistura de tons de branco, preto, cinza, vermelho e verde. Ao deslizar pelas videiras, a protagonista aterrissa sobre uma longa ponte de pedra e, ao percorrê-la, retorna ao castelo central sobre o qual fica a constelação que deve continuar a preencher — o *hub* principal do jogo. Para continuar a jornada, ela deve seguir o caminho da ponte. Ao percorrê-la, porém, a nuvem de borboletas, agora vermelha, retorna e destrói parte do caminho de pedra, impedindo a protagonista de voltar para o castelo.

Sem outra opção senão continuar em frente, ela cai agora sobre uma área de floresta, repleta de vegetação e pequenos animais. Aqui, a música é calma, tranquila, acompanhada pelos sons de pássaros e das criaturas que a protagonista vai encontrando no caminho.

Ao longo do caminho, ela encontra um pequeno ser que parece estar chorando. Ao tentar se aproximar dele, porém, a criatura, que parece uma mistura de animal e de árvore, foge assustada. É quando a protagonista consegue derrubar uma maçã de uma das árvores, que serve de alimento para o pequeno indivíduo, que ele começa a segui-la de longe, ainda tentativamente no início. Oferecendo-lhe mais maçãs, ela finalmente consegue conquistar sua confiança e os dois formam uma amizade. O animalzinho, então, indica para a protagonista segui-lo até uma passagem secreta dentro de uma árvore, assim ajudando-a a seguir seu caminho mais facilmente pela floresta.

Os dois seguem caminho juntos por algum tempo, sendo o novo amigo uma adição importante para a resolução de novos desafios e quebra-cabeças. Em certo momento, a pequena criatura convida a protagonista a segui-lo novamente para o interior de uma árvore, mas ela ainda não tem como adentrá-la. Sozinha novamente, a floresta passa a adquirir uma coloração significativamente mais avermelhada.

Por fim, ela encontra a entrada para o lar dos pequenos animais-planta, onde se depara com mais várias criaturas da espécie de seu amigo. Quando finalmente o encontra, ele animadamente lhe oferece uma estrela do tipo nota musical como presente, permitindo que ela desbloqueie uma nova habilidade: a habilidade de Vôo. Com essa habilidade, a protagonista pode planar no ar ao pular, além de se alçar para cima com rapidez ao encontrar um conjunto pacífico de borboletas vermelhas.

Assim, ela toma um caminho ascendente por entre as árvores que permeiam o que aparenta ser um segundo castelo destruído, até atingir o topo. De lá, ela continua subindo, voando por entre uma nuvem de borboletas vermelhas no meio do céu, até chegar num novo templo suspenso no ar, onde se depara com a estátua de uma mulher cobrindo o rosto. Durante todo o jogo, é possível utilizar um comando para fazer a protagonista cantar, mas, ao invés disso, ela será capaz apenas de vocalizar um arquejo sofrido — afinal, há muito perdeu a voz. Caso o jogador utilize este comando em frente à estátua, fazendo com que a protagonista tente, sem sucesso, cantar para a imagem da mulher, será desbloqueada a conquista *Barganha*.

No andar de cima, há a estátua da mesma mulher, agora chorando com o rosto descoberto. A protagonista continua subindo pela construção até chegar ao topo, onde as borboletas estão pousadas sobre colunas destruídas.

As borboletas, agora negras, levantam vôo e se misturam como uma grande mancha de tinta, formando um pássaro negro gigante. O pássaro se aproxima da protagonista, parecendo tentar reconhecê-la, mas, sem que saibamos se ele a reconhece ou não, o pássaro esbraveja e joga-a para longe com seu grito.

Acompanhada por uma música intensa de perseguição, a protagonista foge, seguindo sua rota ascendente, mas é seguida pela nuvem de borboletas que continua a se transformar num pássaro raivoso, que grita e tenta jogá-la para trás a todo momento, de uma maneira semelhante às tempestades de areia; da mesma forma, para continuar em frente, ela deve utilizar sua habilidade de muralha. Ainda assim, os gritos do pássaro não são de todo negativos — para que ela possa percorrer longas distâncias com sua habilidade de vôo, é preciso que ela se utilize do impulso do grasnado para ser capaz de alcançar a superfície de destino.

Novamente no topo, a protagonista se impulsiona para ainda mais alto em meio às nuvens. Subindo pelo céu cada vez mais e mais, o enorme pássaro negro a acompanha, sem tentar impedi-la ou afastá-la, como uma sombra. Finalmente, os

dois chegam a mais uma torre suspensa no ar. Sob ela, entretanto, há vários sinos pendurados, cujo som parece machucar o pássaro, que se dissolve. A protagonista segue em frente, procurando mais uma vez o topo da torre, envolta por uma névoa vermelha.

Por fim, ela se encontra num pátio espaçoso, com um enorme sino no centro, tal qual o do poço preto e branco. Inúmeras borboletas negras voam pelo ar e o pássaro retorna, furioso mais uma vez, perseguindo a protagonista e atirando-a para o lado oposto com seus gritos toda vez que ela chega a uma das extremidades. Para vencer a batalha, ela deve utilizar ambas suas habilidades de vôo e muralha para levar o pássaro a gritar na altura do sino, com força o suficiente para fazê-lo badalar, levando o pássaro a se desfazer.

Sozinha outra vez, a protagonista retorna sua subida pelas nuvens e chega a uma longa escada. Subindo-a, se depara, uma vez mais, com a palma da mão sobre a qual cantava no início — agora, contudo, podemos ver mais do corpo da estátua, e pela primeira vez podemos ver seu rosto, partido no meio, do nariz para cima. É possível identificar essa estátua, porém, como sendo a mesma mulher esculpida ao longo de todo o mundo do jogo.

A protagonista encara-a por alguns momentos, com a música tema marcada pela melancolia voltando a tocar. Pulando sobre a palma da mão da estátua, ela, de novo, deixa suas emoções transbordarem, trazendo a cor, assim como a conquista, *Azul*.

6.4 Capítulo 4

Junto da cor azul, vem a chuva. A protagonista desce dos céus e retorna à floresta, agora com várias áreas alagadas e com uma nova espécie de árvore, com a copa feita de água. Ela não encontra mais seu amigo ou outras criaturas animais-plantas, e retorna sozinha ao castelo principal. Lá, é capaz de acessar uma nova área do castelo, que a leva a cair num buraco escuro e profundo no subterrâneo, dominado pelo preto e tons de azul.

Seguindo a trilha cavernosa cada vez mais para o fundo, passando por lagoas e massas de água suspensas no ar, ela se depara com uma enorme árvore feita de água, indicando o principal elemento a ser explorado neste capítulo. Cada vez mais no interior da caverna, ela deve mais uma vez utilizar sua habilidade de muralha para quebrar uma área frágil do chão e, assim como antes, cair para as

profundezas. Dessa vez, entretanto, ela cai sobre um novo altar, que necessita de duas estrelas do tipo nota musical para ser ativado. Após resolver alguns desafios e conquistar as estrelas, a protagonista é capaz de desbloquear sua nova habilidade, que, quando dentro d'água, transforma-a num animal que assemelha-se a uma raia: a habilidade de *Nado*.

Assim, a protagonista pode agora seguir seu caminho para mais e mais fundo, explorando o enorme corpo d'água e seus inúmeros caminhos que se desdobram no cerne da caverna. O ambiente é composto por plantas e cardumes, e colorido não só pelo azul, mas também por tons de vermelho e verde.

Uma estrela guia a protagonista para mais e mais fundo, até uma área de escuridão completa sobre a qual a menina não pode prosseguir ainda. Antes, ela precisa resolver alguns quebra-cabeças no ambiente subaquático para recuperar mais estrelas que irão ajudá-la a seguir em frente.

Ainda que seja incapaz de explorar a escuridão, é possível encontrar nela uma pequena passagem secreta para a esquerda, que levará a protagonista a uma cavidade contendo a estátua de uma mulher que parece estar caindo, afundando, ou se afogando. Aproximando-se da estátua, é possível desbloquear a conquista *Depressão*.

Na área que ainda há luz, há vários caminhos para serem explorados e estrelas para serem encontradas. Com todas as estrelas, ela é capaz de invocar uma enorme tartaruga que ilumina seu caminho em meio à escuridão, e então ambas seguem para ainda mais além no interior das profundezas, até atingir o limite das águas. A tartaruga se recolhe para dentro de seu casco, mas a protagonista continua em frente, lançando-se para fora da água e caindo sobre um enorme vazio negro, preenchido apenas por manchas em tom de azul.

Após vários momentos em queda livre, ela por fim aterrissa sobre a enorme estátua do início, com a qual cantava. Agora, mesmo que ainda com várias rachaduras, a estátua está inteira, e é possível ver seu rosto. A protagonista sobe sobre a mão da estátua novamente e, acompanhadas pela música tema, a estátua abre os olhos. As duas compartilham um momento em silêncio, até a protagonista se curvar sobre si mesma novamente. Dessa vez, no entanto, ao invés de novas cores irromperem da protagonista, várias estrelas se espalham a partir dela, transformando a escuridão num céu estrelado. No centro, a estátua da mulher é emoldurada pela lua. Automaticamente, a conquista *Amarelo* é atingida. Esta é a

única instância em que se conquista uma cor sem que se preceda imediatamente o início de um novo capítulo.

A protagonista tenta cantar mais uma vez, mas, outra vez, não consegue. Subitamente, a nuvem de borboletas negras retorna, formando imensos tentáculos de tinta negra, e destrói a estátua, esmagando-a. A criatura tenta prender a protagonista em seu interior, mas ela é capaz de fugir alçando vôo. Novamente sob a forma de um pássaro negro, a criatura segue a menina até que atinjam a água — submersas, enquanto a protagonista assume a forma de raia, a criatura transforma-se numa enguia gigante, que tenta devorá-la sempre que consegue se aproximar.

A perseguição é intensa, seguindo por vários túneis tortuosos ao longo da caverna submersa. Em dado momento, a enguia divide-se em duas menores, para, então, transformarem-se em várias pequeninas, que continuam no encalço da protagonista incansavelmente. A protagonista continua fugindo, mas se encontra num túnel cada vez mais estreito e escuro, até voltar à escuridão total. Tentando achar seu caminho novamente, ela encontra uma saída iluminada por plantas bioluminescentes e, sem motivo aparente, as enguias não estão mais atrás dela.

Acompanhada apenas das pequenas luzes que indicam o caminho, dos sons da água e de uma música misteriosa, a protagonista segue explorando os túneis sombrios em busca da saída, até que é surpreendida novamente pela enguia gigante.

Ela continua sua fuga, mas a criatura rapidamente a alcança. Quando tudo parece estar perdido, com a música, o coro de vozes sinistras se intensificando, ela é finalmente resgatada pela tartaruga de antes, que a protege, destrói a enguia e ilumina o caminho para a segurança. Agora, a protagonista volta a explorar a caverna em busca da superfície, passando no caminho por templos, torres e colunas, dessa vez intactos.

Enfim, ela retorna ao castelo principal, fora da caverna inundada. De lá, a protagonista tem acesso a uma nova área, e o último capítulo do jogo tem início.

6.5 Capítulo 5

Iniciando o quinto capítulo, a protagonista sobe longas escadas, uma delas visível apenas com a iluminação de um vagalume. Suspenso no céu como vários anteriores, o castelo a ser explorado dessa vez não possui rachaduras ou pedaços

em ruínas — encontra-se incólume, repleto de luzes e vegetação coloridas, e pode ser descrito como a área mais convidativa dentre as cinco do jogo. O ambiente, agora, é repleto de cores: azul, amarelo, rosa, vermelho, verde, branco, preto, e suas variações. A música que acompanha a protagonista durante a jornada é calma, pacífica, composta por notas suaves que dão uma característica onírica à exploração, vez ou outra complementada pelos sons de pássaros e água corrente.

Um dos principais desafios desta fase está na exploração e navegação do castelo junto à inversão da gravidade. Aqui, a protagonista precisa cruzar diversas vezes uma barreira que inverte o sentido da gravidade e a permite explorar áreas “de ponta cabeça” do castelo, mas que, apesar de serem opostas, não são espelhos uma da outra. Para seguir em frente, todas as habilidades aprendidas pela protagonista até agora são necessárias: muralha, vôo e nado. Assim, ela pode conquistar sua última habilidade, e também a primeira — a habilidade de *Canto*.

Tendo recuperado finalmente sua voz, seu canto tem a propriedade mágica de desabrochar flores e despertar pavões e borboletas, assim permitindo que continue sua jornada.

Tal qual a música que a acompanha, o caminho é pacífico, com o encontro apenas de criaturas amigáveis. Com sua voz, a protagonista é capaz de fazer germinar e crescer uma grande árvore, que a leva até a constelação que esteve completando durante todo o jogo, no topo do castelo. Ao cantar, ela faz com que o mundo inteiro gire, fazendo o cima ser baixo e o baixo ser cima, não mais apenas invertendo o sentido da gravidade. Ao final da canção, ela cai novamente e retorna ao castelo principal, uma mistura de construções inteiras e pedras rachadas. Ela olha para o céu, e vê a constelação finalmente completa, formando um caminho de estrelas que sobem e sobem no céu.

A protagonista sobe até a constelação, mas, logo antes de dar o primeiro passo sobre ela, ela para e se vira de costas, esperando por algo. Nesse momento, a criatura de tinta se revela novamente, primeiro com o formato de enguia, para então se transformar numa versão sombria da própria protagonista, seu rosto gigante pendurado sobre um corpo de escuridão disforme.

As duas se encaram, até que a criatura grita, com uma voz meio humana, meio animal, e suga para si todas as cores do mundo, fazendo restar somente ela mesma, a protagonista e uma tela branca. De volta ao vazio, despenca pelo nada, até que a criatura, ainda com uma forma que busca imitá-la, a devora.

Há uma pausa, a tela inteiramente preta. Após alguns segundos, a escuridão ameniza um pouco e é possível enxergar a protagonista, nadando num mar de tinta preta por entre destroços que compõem o corpo da grande estátua: partes de seus dedos, seu rosto, seus cabelos. Quando ela emerge, o mundo continua branco, preenchido por borboletas negras e pedaços cinza de construções destruídas que flutuam na tinta.

O primeiro destroço que a protagonista alcança aloja um grande túmulo rodeado por flores azuis, com uma mulher deitada — morta — esculpida no topo. Aqui, o jogador pode optar por fazer a protagonista cantar em frente ao túmulo. Flores cor-de-rosa desabrocharão junto às azuis, e será desbloqueada a conquista *Aceitação*.

Sem ter mais para onde ir senão em frente, a protagonista continua a escalar os destroços, que compõem restos da grande estátua: uma de suas pernas, a parte inferior de seu rosto, seu cabelo e, finalmente, sua mão. Sobre a palma mais uma vez, ela canta. Aos poucos, os pedaços da estátua flutuam para fora da água, se juntando, e a estátua é reconstruída.

Entretanto, a criatura de tinta protesta. Ela emerge das águas, buscando engolir tanto a estátua quanto a protagonista. Quando a criatura está prestes a afogá-la, a voz da protagonista sumindo, a estátua retorna o canto, e a criatura se desfaz.

Com a estátua reconstruída, ela e a protagonista cantam juntas, assim como faziam uma vez, logo no início do jogo. Por um momento, cores retornam à estátua, até que, numa explosão de som, música e cores, o mundo inteiro é recuperado, e o sol nasce no horizonte.

Quando a tela retorna à protagonista, ela tem o rosto e as mãos apoiadas sobre a estátua, e a última derrama uma lágrima. A expressão da protagonista é pacífica, e ela se despede da figura da mulher com um último beijo sobre sua bochecha.

Ao final, a estátua, agora de olhos fechados, estende sua mão e devolve a protagonista para onde estava anteriormente, em frente à ponte de estrelas formada pela constelação. Acompanhada pelo toque de notas musicais a cada passo, com sua própria voz ecoando ao fundo, a protagonista sobe pelo céu, até finalmente desaparecer por entre as nuvens.

6.6 “Infância”

“Infância” é uma cena extra que só pode ser obtida no jogo uma vez que o jogador é capaz de encontrar e adquirir todas as estrelas do tipo lembrança, que são de coleção opcional e não necessárias para alcançar o final do jogo. Para acessá-la, o jogador precisa levar a protagonista a uma sala escondida no capítulo 5, antes de subir à constelação no topo, que desbloqueia o encontro com a criatura de tinta e os acontecimentos finais. A sala possui na parede o mural de um sol, cujo número de raios indica o número adquirido de estrelas lembrança, e é necessário fazer a protagonista cantar em frente a ele.

A cena começa com a imagem de uma grande lua num céu coberto de estrelas, vez ou outra agitado por estrelas cadentes. Sentadas sobre um campo de flores, assistindo à chuva de meteoros, estão a protagonista, parecendo alguns anos mais nova do que a vemos no jogo em si, e uma mulher adulta com cabelos no mesmo tom de azul — a mesma mulher que é mostrada ao longo de todo o jogo através de estátuas.

Em meio às flores, a mulher pega em suas mãos uma das estrelas caídas do céu, um pequeno ponto de luz, e a oferece à pequena protagonista. Não há outros sons para além de uma música de fundo, mas é possível inferir que a protagonista começa a cantar, e isso faz com que a estrela a rodeie, divertindo-a.

Sob a lua e a chuva de meteoro, a menina e a mulher são mostradas segurando as mãos, e a cena acaba.

7 Resultados e Discussão

A partir de toda a jornada vivida, somada ao contexto fornecido pela cena extra “Infância”, é possível interpretar a história, simplificada, como a jornada de uma garota pelas diferentes, conflitantes e complexas emoções que experimenta após a perda da mãe, com quem tinha uma relação de muita proximidade. A causa da morte da mãe é indefinida, mas é possível inferir, a partir das várias estátuas com que nos deparamos ao longo do jogo, que ela, também, passou de alguma maneira pelas cinco fases do luto — muito provavelmente um luto antecipatório pela sua própria vida.

Dessa forma, o jogo retrata a jornada de elaboração do luto de sua mãe pela protagonista, cuja psique se manifesta no mundo a ser explorado, reconstruído e ressignificado pelo retorno das cores.

Uma vasta diversidade de elementos simbólicos são utilizados ao longo do jogo — além das cores, há as habilidades desenvolvidas pela protagonista, as estátuas, as ruínas, as tempestades de areia, os sinos, as borboletas, o pássaro de tinta, a caverna submersa, as luzes e a escuridão, a tartaruga, a enguia de tinta, a própria gravidade, a cópia de tinta da protagonista e, é claro, as estrelas. Destes, é possível traçar paralelos entre aspectos e elementos da psique humana, tais quais ego, inconsciente e sombra, ferramentas de enfrentamento da perda, percepções de autoindentidade, emoções e conflitos psíquicos.

A utilização das cores pode ser lida como uma das principais ferramentas empregadas no jogo para ilustrar a passagem pelos cinco estágios do luto. Segundo os títulos concedidos pelas conquistas a cada um dos capítulos jogados, as diferentes fases podem ser divididas da seguinte maneira:

1. Capítulo 1 — Negação
2. Capítulo 2 — Vermelho — Raiva
3. Capítulo 3 — Verde — Barganha
4. Capítulo 4 — Azul — Depressão
5. Capítulo 5 — Amarelo — Aceitação

Pensando a evolução das cores idealizada pelos desenvolvedores do jogo, o capítulo inicial não possui uma cor principal: nele, o mundo é “gris”, do espanhol, “cinza”, preto e branco. A conquista de cada uma das cores é recebida automaticamente após a conclusão mínima do capítulo, como introdução de suas respectivas fases, à exceção da conquista *Amarelo*, que se sobrepõe ao final do Capítulo 4 - Azul.

As conquistas referentes aos estágios do luto, por outro lado, requerem ações específicas para serem desbloqueadas, podendo ou não ser atingidas em uma mesma partida, e indicam a emoção que o capítulo atual representa. São desbloqueadas uma vez que a protagonista interage de alguma forma com as estátuas, as figuras da mãe, fazendo-a entrar em contato com a perda e a dor que tanto moldam seu mundo psíquico atual.

Assim, a negação é preto e branco; a raiva é vermelha; a barganha é verde e a depressão é azul. A aceitação, apesar de estar atrelada ao capítulo amarelo, é, na realidade, a junção de todas as cores: um mundo recuperado de cores e de sentido, mas que não por isso deixa para trás todas as emoções anteriores.

Após a perda da mãe, representada pela destruição da grande estátua que garantia conforto e estabilidade para a protagonista, o mundo é preto e branco. Neste contexto, simboliza um momento de falta, de vazio. O mundo é desprovido de cor e, portanto, de sentido. A protagonista, fragilizada em seu momento de dor, mal consegue andar no começo, mas, quando o faz, inicia seu movimento a partir de um chacoalhar de cabeça, como se de fato recusando seu sofrimento e, conseqüentemente, sua realidade.

É a fase mais curta do jogo, focada na breve exploração dos destroços, o mundo em ruínas fazendo alusão a uma psique igualmente fragmentada pela dor. Se a validação do sofrimento é essencial para uma elaboração saudável do luto (CASELLATO, 2020), a própria protagonista se nega o reconhecimento. As explorações são superficiais e fáceis, sem um desafio real ao jogador, pois é uma tentativa de amenizar e afastar uma realidade difícil, insuportável. A conquista *Negação* é desbloqueada uma vez que a protagonista, frente a primeira estátua da mãe, sacode a cabeça mais uma vez e se vira de costas, literalmente deixando para trás — ou, pelo menos, tentando — aquilo que a aflige.

Ainda assim, por mais cinzento e estéril que o mundo possa parecer, nele ainda há vida: pequenas e grandes criaturas voadoras no céu, e menores no chão,

camuflando-se entre os destroços. A protagonista, afinal, continua viva, apesar de seu aparente embotamento afetivo. Sua psique continua com movimentos inconscientes de reorganização e reconstrução, numa tentativa de restabelecer o equilíbrio da psique a partir do princípio de compensação consciente-inconsciente (AMORIM, 2004).

A raiva surge quando ela encontra, por fim, as mãos que um dia lhe trouxeram conforto e segurança destruídas sobre o chão. Sendo forçada a se deparar com a realidade de sua perda, as emoções da protagonista transbordam, representadas por pingos de tinta que se espalham e preenchem a tela. Em jogos digitais, a cor vermelha é comumente associada a expressões de raiva, agressividade e medo, uma vez que evoca altas respostas emocionais negativas (CARMO, XEXÉO e ARAÚJO, 2019; JOOSTEN, VAN LANKVELD e SPRONCK, 2010).



Explosão do sentimento de raiva uma vez que a protagonista se depara com os destroços da figura simbólica de sua mãe, cujas mãos não mais podem confortá-la. Os diferentes tons de vermelho indicam diferentes níveis de intensidade que permeiam a experiência da protagonista de maneiras diversas.

Segundo Parkes (1998), a raiva e a irritabilidade no luto variam de pessoa a pessoa e de momento a momento, podendo dirigir-se a vários alvos, como pessoas próximas, o próprio enlutado, como auto-acusação ou culpa, ou até a pessoa perdida. Mais frequentemente, manifesta-se como irritação generalizada e amargura.

No jogo, a raiva se manifesta não só na cor vermelha, mas também nas fortes tempestades de areia que, em seus momentos mais potentes, obscurecem quase toda a tela num tom forte e escuro de vermelho, acompanhadas por uma mudança igualmente intensa na música. Podem ser descritas como o que Parkes (1998) chamou de rompantes de raiva irracional, uma vez que irrompem, aparentemente, do “nada” e dominam todo o campo de visão da protagonista ao ponto de temporariamente cegá-la a qualquer outra coisa. Em sua intensidade, afetam não só o mundo ao redor como também a protagonista, que, se não conseguir abrigo, se encontra incapaz de superar a força dos ventos e é jogada para trás — uma raiva direcionada ao mundo e a si mesma, uma menina que ficou enquanto a mãe se foi, que foi incapaz de salvá-la, que se ressentiu pela mãe tê-la abandonado, e não tem controle sobre nada disso.

Como ferramenta de enfrentamento dessa raiva, a protagonista desenvolve a habilidade de *Muralha*. Com essa habilidade, a protagonista se apropria de um mecanismo que, ao mesmo tempo que a isola dos arredores, lhe permite tanto se defender de tais emoções devastadoras quanto infligi-las a outros. É como se ela entendesse que o ódio contra si mesma a impedirá de seguir em frente (jogando-a para trás nas tempestades de areia), mas ainda entendendo neste sentimento uma maneira de reagir e enfrentar um mundo hostil. Ainda segundo Parkes (1998), podemos entender a *Muralha* como um fenômeno de defesa desenvolvido pela protagonista para poder lidar com um grande e intenso número de informações desorganizadas e, de certa forma, desorganizadoras, com que ela tem que lidar.

A conquista *Raiva* expressa a raiva que a protagonista direciona à mãe perdida. Ela é desbloqueada uma vez que a protagonista destrói três estátuas dentro do poço preto e branco, dentre as várias que representam uma mulher em sofrimento. É possível entender essa ação como um momento em que a protagonista, tomada pelo sentimento de solidão e pela negação da morte e da falta da mãe (afinal, está numa área preta e branca), direciona toda sua hostilidade à figura daquela que perdeu, projetando seu ódio dilacerador a uma figura externa, a mãe, como uma estratégia de defesa psicológica (ZACARIAS, 2021).

O sentimento é rapidamente rejeitado, contudo, já que, ao expressá-lo, a protagonista é imediatamente devolvida à superfície e à raiva generalizada — possivelmente representando uma rejeição do afeto pelo ego quando direcionado à mãe, e conseqüente absorção pela sombra, representada inicialmente pelas várias

borboletas negras que transbordam e a expulsam, negando uma maior elaboração desse sentimento. Sendo a sombra uma estrutura que abarca aquilo que muitas vezes é considerado imoral e contra as normas da sociedade (STEIN, 2006) e o tabu representado pela raiva contra o genitor, esta é uma interpretação possível.

Tomando a presença da cor vermelha entre os tons que colorem o jogo, a raiva é o sentimento mais presente durante a jornada da protagonista. Ainda que a cor se torne menos intensa nos capítulos posteriores, o vermelho nunca deixa de estar presente, seja em maior ou menor quantidade, nos ambientes explorados. Nesse sentido, é importante destacar a criatura de tinta: apesar de introduzida e combatida pela primeira vez durante o Capítulo 3 - Barganha, tal combate é dominado por tons de vermelho intenso, que incitam não só a agressividade do jogador para o conflito, mas também o medo da criatura. Além disso, os gritos do pássaro refletem as tempestades de areia, agressivas e intransponíveis senão pela utilização da habilidade de Muralha. É nesse contexto que a habilidade se mostra mais fortemente como uma ferramenta de defesa contra as informações desorganizadoras emergentes.

A criatura de tinta pode ser entendida, dentro da psique da protagonista, como uma manifestação da sua sombra: volúvel e assustadora, tais quais os conteúdos rejeitados pelo ego, insuportáveis para a consciência. Conteúdos inconscientes podem invadir de forma arquetípica a consciência, de modo a manifestar símbolos que remetem à ameaça da integridade e o desejo de preservação do ego (ZACARIAS, 2021). A criatura de tinta representa a invasão destes conteúdos, assumindo diversas manifestações simbólicas (pássaro, enguia, autoimagem) até que possa ser por fim reintegrada ao equilíbrio psíquico. Byington (2019) afirma que reconhecer a sombra como uma manifestação do Mal (nesse caso, uma figura hostil e monstruosa, que em momentos busca destruir o ego) é de extrema importância para elaborar seus significados simbólicos, liberando-os de enrijecimento e reconciliando-os à normalidade. Assim, o trabalho de integração da sombra é inestimável para que a psique, antes ferida e alienada à escuridão, possa encontrar seu caminho de volta à luz e à totalidade — ou seja, para o processo de individuação.

A passagem para as novas fases do luto ocorre uma vez que a protagonista se depara com a estátua principal da mãe, que, com o correr do jogo, vai sendo reconstruída. A perda é lentamente elaborada pela psique que, aos poucos, é capaz

de entrar em contato com novos e maiores aspectos de sua perda, não só frações dela. A entrada na *Barganha*, assim, ocorre sobre as mãos rachadas, porém reerguidas, de uma figura que ainda não é vista por inteiro. A introdução da cor verde traz consigo o surgimento de vegetação, transformando os campos desérticos em uma floresta abundante.

O terceiro capítulo se destaca por ser o único que inclui momentos de interação e colaboração com uma figura terceira, a criatura animal-plantas, aspecto aqui entendido como um dos dois principais focos do capítulo. O vínculo estabelecido entre a protagonista e a criatura aparece como uma forma saudável de enfrentamento da perda a partir da construção de novas relações de apoio e intimidade, uma vez que a procura por apoio dentro do processo de luto pode vir a diminuir a angústia vivida (AREOSA e HABEKOSTE, 2011).

A cor verde representa a vida e a esperança, tudo aquilo que cresce e é nutrido; é o contrário do murcho, do morto (HELLER, 2000). A amizade formada com a criatura mostra uma abertura da protagonista para ser apoiada, recebendo ajuda para a resolução de quebra-cabeças, e de apoiar, colhendo maçãs para o amigo — para nutrir e ser nutrida tal qual a vida para a qual ela deseja retornar, antes de perder uma de suas relações mais preciosas. Sendo assim, é como se barganhasse a vida por mais vida: se fizer amizades, se se abrir para o mundo novamente, terá como conseguir sua mãe de volta? E se não a mãe — será capaz de recuperar uma vida que não sofria com tamanha dor?

O ambiente de tranquilidade da floresta é de forte contraste com o deserto do capítulo anterior. A aparente leveza, refletida na habilidade de Vôo, que permite que a protagonista transite com maior facilidade pelos ambientes, camufla momentos de raiva, possivelmente suprimidos pela protagonista em busca do resultado de sua troca. Até quando, porém, irá essa negociação? Uma vez incapaz de seguir a criatura para dentro das árvores, os arredores se tornam distintamente avermelhados novamente, a copa verde das árvores dando lugar a folhas vermelhas — o verão dando lugar ao outono. Mesmo com todo seu esforço, seu amigo foi para um lugar que, por ora, a protagonista não consegue seguir. Sozinha mais uma vez, por que deveria continuar com tão grande esforço?

A conquista *Barganha* é desbloqueada uma vez que, como uma última tentativa, a protagonista canta em frente a uma das figuras de sua mãe. Mas ela não tem mais sua voz, tampouco a estátua, com o rosto coberto, apresenta

qualquer tipo de resposta senão uma angústia e um silêncio eternos. O primeiro confronto com a criatura de tinta se dá logo depois, sua raiva devastadora tomando forma e assolando-a em sua intensidade.

Depois de derrotar a criatura de tinta temporariamente, a protagonista retorna às mãos de sua mãe, buscando o conforto que ela uma vez lhe deu. Neste momento, o rosto da mãe é revelado pela primeira vez — pela metade. A protagonista é ainda incapaz de encarar a realidade completa de sua perda. Diferentemente das duas últimas vezes, em que as novas cores surgiam a partir de respingos de tinta, o azul, agora, irrompe diretamente da protagonista, transbordando de seu interior e escorrendo para o resto do mundo.



Irrupção de cores azuis representando a tristeza sentida pela protagonista frente a perda da mãe, cuja representação psíquica pouco a pouco se reconstrói. A mudança no surgimento das cores apresenta um detalhe sutil que adianta o mergulho no âmago da protagonista.

Comumente utilizado na ilustração de sentimentos negativos, como tristeza e nostalgia (NOGUEIRA, 2017; HELLER, 2000), o azul domina os cenários do quarto capítulo, representado principalmente pela água. A chuva manifesta pela cor azul logo inunda todo o mundo psíquico da protagonista e as construções nele erguidas, inclusive no castelo principal. É a partir da imersão nestas águas, cada vez mais profundas, que ela se defronta finalmente com a tristeza, a dor e a angústia que a perda da mãe lhe causa.

A fase é marcada por mergulhos sucessivos arraigados no interior de uma grande caverna. O azul é contrastado, principal e abundantemente, pelo negro: a cor da escuridão, da angústia, do desconhecido, da morte (NOGUEIRA, 2017; HELLER, 2000). A protagonista se isola, dessa vez, dentro de si mesma, em meio à sua própria tristeza que domina todo seu ser.

Emoção oposta à raiva e à agressividade, a tristeza característica do estágio de depressão pode vir acompanhada de sentimentos de apatia e desespero, quando as crises de intensa dor pelo luto já tiverem passado (PARKES, 1998). Ainda assim, segundo Lopes (2017), num processo de depressão normal, não-patológico, em decorrência de uma situação de luto, o ego ainda mantém uma quantidade de energia que possibilita uma troca dialética entre consciência e inconsciente. A síntese entre elementos opostos só pode ocorrer a partir do papel ativo do ego; nesse sentido, a habilidade de *Nado* desenvolvida pela protagonista durante o capítulo pode ser interpretada como a manifestação desta energia de troca: apesar da literal inundação pela tristeza, o ego permanece num papel ativo, sem se afundar ou ser afogado pelas águas. Ao contrário, ao nadar, o ego é capaz de explorar essas emoções e elaborá-las aos poucos, traçando seu próprio caminho e procurando pontos de luz em sua experiência — as estrelas dos tipos notas musicais e memórias.

É neste momento que as dimensões consciente e inconsciente se encontram mais próximas na psique da protagonista, uma dança contínua entre luz e sombra coloridas pela tristeza e a dor da perda. Para Zacarias (2021), mesmo em sofrimento, é possível sentir-se amparado ao entrar em contato com aspectos e símbolos trazidos pelo inconsciente. O contato com esses conteúdos fortalece a capacidade de associar, organizar, e ampliar sentidos, já que trazem elementos ricos àqueles que transitam pelos territórios obscuros e devastadores da morte.

Similarmente, Souza (2017) entende que o momento da chamada depressão é essencial para a renovação individual e elaboração da perda sofrida. Afinal, além da morte empírica, há também a morte simbólica: de antigas ideias, sentimentos e perspectivas, “permitindo assim que a ‘nova pessoa’ renasça das cinzas do que está velho, ultrapassado, de acordo com as novas exigências do momento atual de nossas vidas” (SOUZA, 2017).

Este não é um processo fácil, porém. O contato com a dor é, afinal, ainda muito presente e intenso. A conquista *Depressão* é desbloqueada quando a

protagonista se aproxima de talvez uma das estátuas mais ambíguas de sua mãe, uma imagem impossível de decifrar se está se afogando, ou se deixando afundar. Não somente, apenas a aproximação da estátua é suficiente para a obtenção da conquista, sem ser necessário qualquer tipo de interação com ela. A imagem é forte e perturbadora não só para os olhos do jogador, mas também da protagonista: ela que se aproxima, mas logo se afasta novamente, incapaz de suportar o peso daquele símbolo.

A exploração pelas profundezas é longa, porém paciente. O despertar da tartaruga gigante que guia a protagonista pelas trevas ocorre como uma surpresa bem vinda para ambos jogador e protagonista: não só uma luz na escuridão, uma companhia na solidão. É só então que a protagonista se vê preparada para se defrontar com a estátua completa da mãe pela primeira vez. Mesmo no início do jogo, quando tudo é destruído, o rosto da estátua não é visível. É apenas em meios à sua depressão, profundamente mergulhada dentro de suas próprias emoções, que a protagonista finalmente é capaz de entrar em contato com aquilo que perdeu: a sua mãe, por completo.

Dessa vez, ao invés de tinta, as emoções da protagonista explodem em estrelas — em luz. O céu é preenchido por uma infinidade de estrelas e uma enorme lua emoldura a figura gigantesca da mãe, que segura a protagonista em sua palma tal qual fazia no começo. É um reencontro repleto de saudade e esperança pelo retorno àquilo que era antes, uma última tentativa de recuperar a vida antes da perda, mas que, internamente, nada mais é, e jamais será, igual: nem os sentimentos, nem os pensamentos, nem o vínculo com a pessoa perdida (SANCHES, 2012).

Este é, pois, um desejo impossível. Quando a protagonista tenta cantar novamente, não há voz em sua garganta: a *sua* morte simbólica ainda em necessidade de elaboração e resignificação. Esta quebra de expectativa, uma ruptura na trajetória de transformação simbólica, desperta novamente a criatura de tinta, a sombra da protagonista, em toda sua cólera e destruição. A mãe é novamente despedaçada, e a protagonista foge de volta para as águas, em busca de refúgio — da criatura, da angústia, da dor.

Sob o ponto de vista do eu, ou seja, do ego, Jung (2006) afirma que a morte provoca o contato com um acontecimento de ordem catastrófica, brutal e

aniquiladora. O ego sente-se fora de controle e entra em contato com a finitude, o que gera dor psicológica e sentimento de impotência, torpor, fúria, desorganização, ansiedade, desespero. A consciência de que todas as possibilidades de contato com a pessoa que morreu são interrompidas gera também nos sobreviventes reações de isolamento, negação, silêncio. (...) Do ponto de vista do ego, existe a vivência de dor psicológica frente a sensação de vazio e da impotência profunda. (ZACARIAS, 2021)

A perseguição pela enguia de tinta pode ser considerada o momento mais intenso do jogo, não só pela criatura monstruosa e assustadora, mas pela ameaça de aniquilação do ego. Enquanto, na primeira perseguição, o pássaro de tinta buscava afastar o ego com seus gritos, a enguia, ao contrário, busca engoli-lo: sentimentos de medo, angústia e desespero tão grandes e insuportáveis que parecem, à protagonista, que irão destruí-la. Enquanto a consciência é a estrutura que elabora os símbolos e funções estruturantes em direção à totalidade, a sombra, em contrapartida, desvia os significados simbólicos dessa integração e atua separadamente, não raro de forma distorcida e destrutiva (BYINGTON, 2019).

A enguia quase alcança e devora a protagonista em vários momentos. Quando tudo parece perdido, a grande tartaruga ressurgue e resgata a protagonista, fazendo com que a criatura de tinta se desfaça. Colorida por um tom suave de vermelho, menos intenso do que os que dominaram os capítulos dois e três, a tartaruga representa uma maior elaboração do sentimento de raiva, não mais de agressão, mas de agressividade, uma força vital que impulsiona o ego à ação. Segundo Plutchik (2001), emoções como a raiva intimidam, influenciam e energizam o indivíduo para o ataque ou a defesa em momentos de conflito, sejam eles externos ou internos, físicos ou psíquicos.

Por fim, a protagonista retorna à superfície de sua psique, não mais mergulhada na profundidade avassaladora de sua dor. Isso não significa, porém, que a tristeza tenha sumido; pelo contrário, a cor azul, tal qual o vermelho no capítulo três, continua presente no cenário do quinto e último capítulo. Agora, porém, ao invés de sobreposto sobre todas as outras, dominando o ambiente, o azul se integra mais complementar e harmoniosamente a todo o cenário, manifestando-se no céu e nas construções, agora reconstruídas, do mundo interno da protagonista.

Esta última fase é caracterizada, principalmente, pela inversão da gravidade, o retorno do canto da protagonista e a iluminação de novos caminhos. Mesmo reconstruído, não mais ocupado por construções arruinadas, o mundo não é mais o

mesmo: é necessário ser re-explorado, redescoberto. Há momentos em que tudo está de ponta cabeça, e é necessário que esteja, pois só assim é possível a continuidade da jornada. É preciso recomeçar de um novo lugar, assumindo uma nova identidade e abrindo mão da anterior, uma despedida do velho jeito de funcionar (SANCHES, 2012; SOUZA, 2017).

Uma vez (re)aprendendo a habilidade de *Canto*, a protagonista recupera sua voz. Ao cantar, ela faz desabrochar flores, desperta pássaros e ativa seres robóticos peculiares, aos poucos dando sentido à sua experiência e à sua nova maneira de funcionamento interno. Os mecanismos de defesa desenvolvidos por uma pessoa para enfrentar adversidades não entram em ação apenas em momentos críticos, como os intensos conflitos com a criatura de tinta. Eles fazem parte também do dia-a-dia, do modo de viver de cada um, desempenhando papel importante na complicação ou na completude do processo de luto (SANCHES, 2012).

O processo de luto nunca se encerra, mas transforma-se. A elaboração da perda envolve sofrimento, mas também possibilita o surgimento de novas adaptações e reorganizações internas (CASELLATO, 2020). Dentro dessas reorganizações, está a reconstrução de uma identidade após a perda: para além das dimensões de carinho e cumplicidade, não sabemos como era a relação da protagonista e sua mãe. Fica, portanto, a dúvida: quem é esta garota para além desta relação? Agora, sozinha e sem uma forte figura de apoio, o que sobra dessa menina cujo nome nunca foi revelado, numa fase tão delicada como a adolescência, ou início da vida adulta? Após toda essa jornada, quem é ela?

O não saber dessas respostas é o que traz à tona o retorno da criatura de tinta: dessa vez, vestindo o rosto da própria protagonista, um espelho distorcido de sua identidade. Porém, a versão sombria da protagonista atinge aquilo que a enguia não conseguiu: ela, literalmente, devora o ego e afunda-o na escuridão.

Mas não o destrói. A protagonista desperta e nada para a superfície, deparando-se finalmente com um grande túmulo, sobre o qual jaz a estátua de uma mulher. A conquista *Aceitação* surge quando a protagonista usa sua voz para cantar em frente ao túmulo de sua mãe, não para trazê-la de volta à vida, mas para que, ao redor de seu lugar de descanso, nasçam flores — um coroamento da vida da mãe, um velório rápido mas com o qual a protagonista finalmente pode se defrontar, como uma passagem de sua profunda transformação (VARGAS, 2022). Quando ela retorna a cantar, dessa vez fazendo os destroços da grande estátua se reunirem

novamente, a protagonista não busca trazer a mãe de volta à vida, mas sim recuperar sua memória.

Por isso, quando a sombra tenta engoli-la outra vez, ela não resiste, e continua a cantar. O retorno do canto pela estátua simboliza uma integração de sua memória ao mundo interno, que é agora restabelecido integralmente, com as diferentes áreas e seus sentimentos assimilados em sua completude. As duas, filha e mãe, cantam juntas uma última vez, a protagonista finalmente encontrando conforto na memória da mãe, ao invés de buscá-lo numa negação do presente.

A conclusão do jogo e de sua história acontece quando a protagonista é, finalmente, capaz de caminhar sobre a trilha de estrelas que construiu ao longo de todo o seu percurso, o fim desta jornada abrindo caminho para a próxima. Por fim, ela entende que, para seguir em frente, não é necessário desligar-se do vínculo afetivo com a pessoa perdida. Para que a protagonista possa libertar a si mesma e a memória da mãe de um possível enrijecimento, ela precisa reconhecer que o vínculo continuará firme dentro dela, e que sua relação com a pessoa amada ocorrerá agora de uma outra maneira, que não por isso será extinguida (SANCHES, 2012).

8 Considerações Finais

A partir de uma narrativa metafórica que se utiliza de símbolos e de ferramentas de jogabilidade para comunicar sua história, “Gris” constrói uma experiência que busca explorar as emoções e as reações de enfrentamento que perdas significativas podem causar. O jogo se mostrou bem-sucedido em sua ilustração do modelo das cinco fases do luto de Kübler-Ross (1996), a partir do qual constrói a história de uma menina experienciando o processo do luto após a perda da mãe.

Após análise e discussão dos elementos formais e narrativos empregados pelo jogo sob a perspectiva da Psicologia Analítica, pode-se compreender a história contada como a jornada interna da protagonista pelo seu próprio processo de luto e as diferentes maneiras que ela encontra para enfrentar um acontecimento tão devastador, complexo e desorganizador como a perda súbita da figura materna, sendo possível traçar paralelos entre as escolhas de símbolos utilizados no jogo e conceitos como psique, ego, sombra, consciente e inconsciente. O uso de diferentes cores que vão se somando e sobrepondo umas às outras mostram uma escolha intencional dos criadores do jogo em representar a elaboração do luto não como um processo a ser simplificado com o tempo, mas cuja crescente complexidade precisa ser ressignificada e integrada à consciência para que seja possível a diminuição do sofrimento e aceitação de uma nova realidade após a perda.

A inspiração no modelo de Kübler-Ross (1996) é explicitada nas conquistas que refletem os cinco estágios e na utilização de cores comumente associadas a emoções e ideias correlatas ao modelo, as principais sendo, preto, branco, vermelho, verde, azul e amarelo. As fases de negação, raiva, barganha, depressão e aceitação são exploradas pela narrativa enquanto complementares e não-lineares, uma vez que os capítulos não se atêm de forma rígida ou exclusiva a uma única emoção ou maneira de funcionamento.

A jornada vivida pela protagonista é uma de dificuldades e conquistas, altos e baixos, cujos conflitos implicam um mergulho dentro de sua própria interioridade para que ela seja capaz de entrar em contato com sua própria dor, sem que seja destruída por ela. Seus vários confrontos com a própria sombra aparecem como

manifestações de uma psique em conflito consigo mesma ao buscar maneiras de aliviar um sofrimento sentido como insuportável.

A resolução dos conflitos inconscientes se dá a partir da elaboração dos conteúdos mobilizados pela perda e amadurecimento de um novo esquema de funcionamento interno, a partir do qual a protagonista pode seguir em frente na jornada de sua vida sem que isso signifique necessariamente a destruição do vínculo e da memória da pessoa perdida, mas uma mudança nessa relação.

Sendo a análise aqui discutida o resultado das interpretações e visões desta pesquisadora, os resultados obtidos não devem ser tidos como finais em si mesmas, sendo incentivadas novas pesquisas sob perspectivas e referenciais teóricos diversos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMORIM, Gustavo Galli de. **Um homem e sua psicologia: reflexões sobre o processo de individuação em C. G. Jung**. Brasília, 2004.

BARCELLOS, Larissa Burmann. **As cinco fases do luto de Elisabeth Kübler-Ross [livro eletrônico]: fato ou ficção** / Larissa Burmann Barcellos, Márcio Borges Moreira. 1ª ed, Brasília, DF: Instituto Walden4, 2022.

BOWLBY, J. (1990). **Apego e perda. A natureza do vínculo** (Álvaro Cabral, Trad.). São Paulo: Martins Fontes. (Original publicado em 1969).

BYINGTON, C. A. B. **A Sombra e o Mal. O paradoxo do Arquétipo Central. Um estudo da ética pela Psicologia Simbólica Junguiana**. Revista da Sociedade Brasileira de Psicologia Analítica. p.221-230. 2019.

CARMO, Airine; XEXÉO, Geraldo; ARAUJO, Renata. **Um metamodelo de cores e emoções para arte conceitual de jogos**. Rio de Janeiro, 2019.

Carrot Helper - 100% Walkthroughs | No Commentary. **GRIS Full Game Walkthrough + All Achievements**. YouTube, 5 de abril de 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hOoxOtmkiXI>>.

CASELLATO, G. **Dor silenciosa ou dor silenciada? Perdas e lutos não-reconhecidos por enlutados e sociedade**. 1ª ed., Campinas: Editora Livro Pleno, 2005.

CASELLATO, G. **Luto por perdas não legitimadas na atualidade**. São Paulo: Summus Editorial, 2020.

DevolverDigital. **Behind the Schemes: GRIS with Nomada Studio**. YouTube, 6 de dez. de 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HRYJ9AwberM>>.

FARAH, Rosa Maria. **Ciberespaço e seus navegantes: novas vias de expressão de antigos conflitos humanos**. 2009. 209 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.

FRANCO, Aicil; SENA, Táina Santos de. **O SUICÍDIO NO ATENDIMENTO CLÍNICO JUNGUIANO**. (2017). Revista Psicologia, Diversidade E Saúde, 6(3), 221-225.

HABEKOSTE, Aline; AREOSA, Silvia. **O luto inesperado**. Anais da jornada da pesquisa em Psicologia, 2011.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. Tradução de Maria Lúcia Lopes da Silva. 1ª edição, São Paulo: 2000

JOOSTEN, E. & VAN LANKVELD, Giel & SPRONCK, Pieter. (2010). **Colors and Emotions in Video Games**. 11th International Conference on Intelligent Games and Simulation, GAME-ON 2010.

JUNG, Carl Gustav. **A alma e a morte**. In: JUNG, Carl Gustav. A natureza da Psique. Petrópolis: Vozes, 2000.

JUNG, Carl Gustav. **O Eu e o Inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 1978.

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia do Inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 1980.

KOVÁCS, M. J. **Morte e desenvolvimento humano**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

KÜBLER-ROSS, Elisabeth. **Sobre a morte e o morrer: o que os doentes têm para ensinar a médicos, enfermeiras, religiosos e aos seus próprios parentes** (P. Menezes, Trad.). 7ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

LOPES, Luis Paulo Brabo. **Depressão e o processo de individuação: aspectos psicodinâmicos, pessoais, coletivos e arquetípicos da depressão psicogênica**.

[99 f.]. Dissertação(Programa de Pós-Graduação em Psicologia) - Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, [Seropédica - RJ] . 2017.

MUTIAZ, Intan Rizky; SANDRA, Ni Putu Anindhitha Ayesha. **The Embodiment of Kübler-Ross Model through Game Elements in GRIS and Its Impact on Player Experience**. Proceedings of the ICON ARCCADE 2021: The 2nd International Conference on Art, Craft, Culture and Design (ICON-ARCCADE 2021). Atlantis Press: 2021.

NOGUEIRA, Kenno Alex Pontes. **Cores, emoções e cartazes de cinema: um estudo de respostas emocionais às cores utilizando o espaço afetivo**. / Kenno Alex Pontes Nogueira - Campina Grande, 2017.

OLIVEIRA, A. A. de. **O luto não-reconhecido em pessoas que sofreram seqüelas após acidente, uma abordagem junguiana**. São Paulo, 2007.

PARKES, Colin M. **Luto: estudos sobre a perda na vida adulta**. São Paulo: Summus, 1998.

PEREIRA, Omar Calazans Nogueira et al. **Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores**. Bol. psicol, São Paulo, v. 62, n. 136, p. 81-91, jun. 2012.

PLUTCHIK, Robert. **The Nature of Emotions: Human emotions have deep evolutionary roots, a fact that may explain their complexity and provide tools for clinical practice**. American Scientist, Vol. 89, No. 4 (JULY-AUGUST 2001), pp. 344-350

RIBEIRO, Augustho Cesar Soares. **OS CINCO ESTÁGIOS DO LUTO SEGUNDO ELIZABETH KUBLER ROSS: UMA REVISÃO**. Juiz de Fora, 2023.

SANCHES, Vânia de Mello Catelan. **Luto materno e o vínculo com o filho substituto**. 2012. 130 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

SOUZA, A. C. R. de. **Depressões – Morte e Luto: uma abordagem mítico-simbólica**. 2017. 231 f. Tese (Doutorado) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

STEIN, M. **Jung: o mapa da alma**. São Paulo: Cultrix, 2006

VARGAS, Nairo de Souza. **Abordagem do paciente terminal: aspectos psicodinâmicos - "A morte como símbolo de transformação"**. Janguiana, São Paulo, v. 40, n. 2, p. 75-82, dez. 2022.

ZACARIAS, L. (2021). **Atuação clínica junto a familiares em luto antecipatório em contexto domiciliar: uma proposta a partir do ponto de vista da Psicologia Analítica com contribuições de Winnicott (Tese de Doutorado)**. Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.