

A REPRESENTAÇÃO DOS 5 ESTÁGIOS DO LUTO DO MODELO DE KÜBLER-ROSS ATRAVÉS DOS ELEMENTOS DE GAME DESIGN DO JOGO GRIS.

The representation of the 5 stages of grief from the Kübler-Ross model through the game design elements of the game Gris.

DE MARCO, Pedro Artur; Graduado em Design Gráfico; Universidade de Passo Fundo

pedroarturdemarco123@gmail.com

DE MEDEIROS, Janine Fleith; Doutorado; Universidade Federal do Rio Grande do Sul

janine@upf.br

Resumo

Este artigo explora a eficácia do jogo *Gris*, desenvolvido pela Nomada Studio e publicado pela Devolver Digital em 2018, como ferramenta para transmitir sentimentos e representar os cinco estágios do luto propostos por Elisabeth Kübler-Ross. A análise do jogo *Gris* revela uma narrativa sem diálogos explícitos, onde a protagonista, *Gris*, enfrenta uma jornada de superação após uma perda trágica. Cada fase do jogo é associada a um dos estágios do luto: negação, raiva, barganha, depressão e aceitação, sendo representadas por elementos gráficos, sonoros e de jogabilidade que evocam sentimentos específicos nos jogadores. A metodologia inclui um questionário aplicado a jogadores jovens adultos. Os resultados mostram que o jogo *Gris*, através de suas escolhas de game design e visuais, é uma obra de excelência que vai além do audiovisual, proporcionando uma experiência tátil e única para cada jogador, conseguindo transmitir os sentimentos apresentados por Elisabeth em sua pesquisa.

Palavras-chave: Game design, Modelo Kübler-Ross, Serious Games.

Abstract

*This article explores the effectiveness of the game *Gris*, developed by Nomada Studio and published by Devolver Digital in 2018, as a tool for conveying emotions and representing the five stages of grief proposed by Elisabeth Kübler-Ross. The analysis of *Gris* reveals a narrative without explicit dialogue, where the protagonist, *Gris*, embarks on a journey of overcoming a tragic loss. Each stage of the game is associated with one of the stages of grief: denial, anger, bargaining, depression, and acceptance, represented by graphical, auditory, and gameplay elements that evoke specific emotions in players. The research includes a questionnaire applied to young adult players, and the results show that *Gris*, through its game design and visual choices, is a work of excellence that goes beyond audiovisuals, providing a tactile and unique experience for each player, effectively conveying the emotions presented by Elisabeth in her research.*

Keywords: Game design, Kübler-Ross Model, Serious Games.

1 Introdução ao Design Gráfico e Game Design

Durante a evolução da humanidade, aqueles que eram capazes de fazer coisas da melhor maneira possível com os materiais que possuíam, visando o benefício de muitos, começaram a ser conhecidos como artesãos (Xavier, 2006, p. 3). No entanto, com o surgimento da impressão em larga escala e a mecanização dos processos de fabricação, essa produção começou a apresentar uma escassez da parte estética anteriormente trazida pelos artesãos. Nesse contexto, surgem os designers, que agora ocupam os lugares outrora utilizados pelos artesãos, tornando-se responsáveis por trazer novamente esse senso estético e funcionalidade (Xavier, 2006, p. 3).

Com a popularização das mídias impressas, nota-se a necessidade de uma maior atenção à estética do que era impresso e apresentado à população. Com a capacidade de produção em larga escala, os projetos impressos tornaram-se um meio de comunicação e persuasão muito influente na sociedade moderna, podendo ser o fator decisivo entre uma possível venda de um produto ou até mesmo o diferencial em campanhas políticas (Xavier, 2006, p. 3).

Desta forma, surge o design gráfico, uma área presente dentro do todo conhecido como design, mas com um olhar voltado não apenas para as mídias impressas, mas agora também para as mídias não físicas, que surgem a partir da modernização e do surgimento da internet, gerando assim meios de comunicação com uma capacidade de persuasão e um alcance ainda maior, mas que não são táteis, mas ainda assim capazes de gerar impacto no observador (Cardoso, 2008).

Para a elaboração de qualquer projeto de jogo, físico ou virtual, o primeiro estágio de desenvolvimento é o game design, considerado por pesquisadores uma tarefa de alta complexidade (Rogers, 2014; Salen et al, 2012), pois deve abranger tanto regras que valorizem a produtividade quanto a criatividade do projeto. O desenvolvimento de um jogo deve ser documentado com seus passos registrados desde a concepção até o desenvolvimento, gerando assim o Game Design Document, considerado o artefato principal para o registro dessas etapas (Rogers, 2014; Salen et al, 2012; Fullerton, 2014).

O game design é responsável por planejar como cada elemento implementado no jogo irá interagir com o usuário (Salen et al, 2012). Através do game design, elementos fundamentais como cores, sons, elementos gráficos e jogabilidade são pensados e planejados para despertar o interesse e sentimentos específicos nos jogadores. Com a evolução dos jogos, surgiram categorias específicas, entre elas está o Serious Game (Salen et al, 2012). Estes são jogos com um objetivo além de apenas gerar entretenimento, tratando de assuntos mais específicos e de forma mais séria, tornando-se uma ferramenta para trabalhar conceitos que antes eram majoritariamente transmitidos através de elementos unicamente audiovisuais sem a interação direta do telespectador.

Com base nesses conceitos, o presente artigo busca compreender a eficácia do design gráfico e game design na transmissão de emoções, tendo como análise base o jogo *Gris*, que tem como conceito norteador os cinco estágios do luto, modelo proposto pela pesquisadora Elisabeth Kübler-Ross (1996). Para tanto, fez-se uma análise técnica dos elementos de game design juntamente com uma análise qualitativa dos elementos presentes em cada estágio do jogo, somado a isso para validação das análises foi realizado uma pesquisa qualitativa com jogadores para compreender quais foram suas percepções ao jogarem e que elementos de design obtiveram mais sucesso na transmissão dos sentimentos buscados.

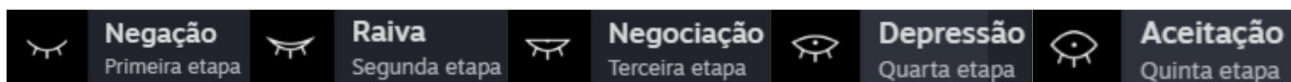
2 Elementos Formais do Jogo *Gris*

O jogo GRIS, desenvolvido pela Nomada Studio e publicado pela Devolver Digital em 13 de dezembro de 2018, é um serious game multiplataforma na categoria de plataforma e aventura. Ele narra a história da personagem central, Gris, após um acontecimento trágico de perda em sua vida. Durante o jogo, acompanhamos a jornada de Gris em direção à superação dessa perda em um mundo distinto da realidade, com elementos lógicos, mas ao mesmo tempo muito lúdicos, como seu vestido, que ganha a capacidade de se moldar de diferentes formas para ajudar na caminhada de Gris.

Os únicos textos presentes durante o jogo são breves dicas de como usar habilidades novas que são adquiridas. Além disso, o jogo não possui diálogos nem uma tela de treinamento para instruir o jogador sobre como prosseguir. Ele simplesmente o larga neste mundo novo e permite que cada um gradativamente aprenda o funcionamento do jogo e viva sua própria experiência. Gris oferece uma experiência rica em cores e arte delicada, animação detalhada e elegantes partituras musicais. Os jogadores irão explorar o jogo com quebra-cabeças leves e desafios opcionais baseados em habilidades que se tornarão acessíveis ao longo do tempo e revelarão os segredos da história (Ayesha Sandra et al, 2021).

O jogo não busca ser apenas uma experiência de mecânicas avançadas ou inimigos imponentes que devem ser derrotados com espadas ou armas. Ele se baseia no modelo apresentado por Elisabeth Kübler-Ross (1996) dos cinco estágios do luto, sendo que cada estágio é representado por um nível específico, trazendo consigo elementos gráficos, sonoros e de game design que buscam representar as emoções vivenciadas em cada etapa. Essa característica fica mais evidente ao observar a sequência de conquistas que podem ser obtidas ao completar cada fase.

Figura 1. Conquistas obtidas em cada fase do jogo.



Fonte: Captura de tela feita pelo autor

Através de seus elementos, Gris traz à vida o conceito criado por Elisabeth ao mesmo tempo que faz o jogador se sentir dentro do jogo. Isso se deve às suas escolhas de game design, gerando o engajamento do jogador com o que está sendo criado nesse mundo fictício. Em seu artigo, Leblanc (2019) discute os elementos formais do jogo como os elementos básicos para construir um jogo de qualidade e que gere esse engajamento no jogador. Também trazendo uma definição mais individual de cada elemento.

2.1 Jogador

Os jogos são experiências projetadas para seus jogadores. É crucial compreender o envolvimento dos jogadores ao projetar um jogo. A quantidade de jogadores interfere diretamente em como o jogo será feito e como ele funcionará. Um jogo projetado para um jogador é diferente de um jogo projetado para dois, quatro ou mil jogadores. Um jogo é projetado para que os jogadores interajam entre si e/ou com o sistema de jogo (Leblanc, 2019).

2.2 Objetivos

Os objetivos nos jogos são considerados como o foco central que o jogador deve atingir no jogo (Leblanc, 2019). Este elemento é essencial para dar motivação ao jogador, fazendo com que eles se envolvam mais genuinamente com o jogo. O objetivo de um jogo pode ser uma variação de muitas ações, seja para evitar ser capturado, correr com outros jogadores, fugir ou sobreviver a uma situação perigosa, explorar áreas desconhecidas, resolver um problema e muitos outros objetivos, tendo também o objetivo geral do jogo e objetivos específicos de cada fase ou estágio.

2.3 Procedimentos

Os procedimentos nos jogos são ações ou métodos permitidos pelas regras do jogo (Leblanc, 2019). Esses métodos podem ser uma série de instruções específicas e definidas pelos game designers para estabelecer quais ações são possíveis e controlar todas as possíveis situações no jogo. Algumas teorias mencionam que existem três categorias de procedimentos: configuração/inicialização (ações que o jogador faz uma vez no início do jogo como uma introdução ao que é o jogo), progressão do jogo (ações e situações que ocorrem durante o jogo) e resolução (a condição que causa o final de um jogo e como o estado do jogo determina os resultados) (Leblanc, 2019).

2.4 Regras

As regras dos jogos também são conhecidas como mecânicas que constroem o sistema de jogo e toda a experiência. Algumas regras podem ser escolhidas pelo jogador, mas em sua grande maioria as regras já vêm estabelecidas pelo game designer para evitar que o jogador tome um rumo que não é esperado e que pode atrapalhar o andamento do jogo. De forma resumida, as regras dos jogos são feitas simplesmente para definir objetivos e condições de jogo, restringir as ações do jogador e determinar os efeitos nas experiências de jogo dos jogadores (Leblanc, 2019).

2.5 Recursos

Os chamados recursos nos jogos são objetos ou itens que têm valor para os jogadores, a fim de alcançar seus objetivos individuais (Leblanc, 2019). Comumente, os exemplos mais comuns são moedas (itens utilizados para negociação de objetos), vida ou recursos de saúde (número de vidas que o jogador possui ou métodos de recuperar sua vitalidade), ações (capacidade do jogador de se mover) e tempo, objetos e inventário.

2.6 Conflito

Conflitos em jogos são desafios que surgem quando o jogador tenta cumprir os objetivos. Por isso, os conflitos são projetados por regras e procedimentos para impedir que os jogadores alcancem seus objetivos diretamente sem nenhuma complicação, o que tornaria o jogo monótono e não cativaria o jogador. Os conflitos em um jogo podem ser alcançados de três maneiras, que são oponentes (inimigos que devem ser derrotados), obstáculos (quebra-cabeças, edifícios altos, etc.) e dilemas (escolhas que o jogador deve fazer para determinar um estado ou situação) (Leblanc, 2019).

2.7 Limitação

Limitações, também conhecidas como restrições, são as fronteiras estabelecidas entre o mundo do jogo e o mundo real (Leblanc, 2019). Enquanto manter os jogadores imersos no jogo é

um dos principais objetivos no design de um jogo, também é importante manter o mundo do virtual separado do mundo real. Como dois jogadores podem jogar um jogo competitivo um contra o outro dentro das limitações, eles podem ser amigáveis no final do jogo sem nenhum remorso. As limitações nos jogos também são as barreiras impostas para guiar o usuário no caminho desejado; mesmo em jogos de mundo aberto, existem limitações que não permitem que o jogador faça o que bem entender, podendo ser físicas (por exemplo, a borda de uma área de jogo) ou conceituais (por exemplo, acordo social no jogo).

2.8 Estado do Jogo

Um estado de jogo é um resultado conclusivo do jogo, incluindo os efeitos das escolhas do jogador, ações cometidas, itens coletados e assim por diante. O estado do jogo é geralmente concluído com base nas medições durante a experiência de jogo e termina com uma declaração clara (vitórias, conquistas realizadas, classificações, riqueza conquistada, repetindo o jogo, etc.) (Leblanc, 2019). O estado do jogo tem mudanças progressivas conforme o jogador avança nas fases ou missões até finalmente culminar no fim do jogo.

3 Modelo de Kübler-Ross

O jogo Gris tem por principal inspiração conceitual a teoria comportamental da psiquiatra suíça-americana Elisabeth Kübler-Ross, apresentada em seu livro escrito em 1969, “Sobre a Morte e o Morrer”. Em sua obra, a autora propõe a separação das emoções enfrentadas no luto, perda ou tragédia em cinco estágios distintos. Esses estágios são: negação, raiva, barganha, depressão e aceitação, representando as tentativas de afastamento do problema a ser enfrentado até o ponto de real aceitação. Em seu livro, Elisabeth relata como a morte é tratada como tabu na sociedade e como, para a sociedade, a perda sempre é associada a um eufemismo de esperança. Cabe também ressaltar que este processo não é linear e pode ser vivido de formas diferentes por cada indivíduo e em uma ordem distinta (Kübler-Ross, 1996).

3.1 Negação

Como apresentado no livro, o estágio da negação tende a ser o primeiro vivenciado pelos assolados por uma perda ou ao receberem a notícia de uma doença grave que levará à morte. Neste estágio, há a descrença da perda e a negação da realidade. As pessoas que passam por esta etapa tendem a negar firmemente que houve a perda de alguém importante ou que estão se encaminhando para tal fim (Kübler-Ross, 1996).

Nesta fase, há uma constante batalha contra a realidade na tentativa de tornar real essa ideia de que nada de ruim aconteceu e que, em breve, tudo voltará ao seu normal. O estágio da negação tende a ter uma progressão gradual de adaptação ao decorrer das tentativas falhas de escape da realidade (Kübler-Ross, 1996). Apesar de comumente não ter uma duração tão extensa, a negação pode vir a estar presente durante todo o processo do luto. Conforme gradativamente o sentimento de negação começa a se esvaír, a principal emoção que aflora tende a ser a raiva.

3.2 Raiva

No estágio da raiva, há um constante sentimento de injustiça e frustração, sendo um questionamento frequente pelos assolados pela perda, representado por frases presentes no livro, tais como: “Não, não é verdade, isso não pode acontecer comigo!”, “Pois é, por que não poderia ter sido ele?” (Kübler-Ross, 1996, p. 63).

O estágio da raiva, segundo Kübler-Ross (1996), se torna um dos mais difíceis de se lidar, tanto do ponto de vista familiar como do ambiente hospitalar, entre outros, pois nesta fase, a raiva é direcionada para todos os lados sem haver necessariamente um alvo específico. Por vezes, esta raiva é direcionada à própria pessoa que faleceu, como se ela tivesse culpa do ocorrido, ou como se a causa da morte pudesse ser atingida pela raiva que é direcionada a ela.

Mais adiante em seu livro, a autora levanta um questionamento necessário: muitas vezes as pessoas do convívio social não se colocam no ponto de vista do paciente ou da pessoa que perdeu alguém para entender a origem de sua raiva, e entender por que, de maneira abrupta, agora ações rotineiras podem despertar um ataque de raiva nessas pessoas. Expondo que pacientes que foram respeitados e entendidos em relação ao seu sentimento de raiva e frustração passaram pelo estágio da raiva de forma mais rápida e tranquila, conseguindo ter um processo de perda mais sereno (Kübler-Ross, 1996).

3.3 Negociação

O estágio da negociação, também chamado de barganha, é um dos menos conhecidos dentre todos, mas é de suma importância para o paciente ou pessoa assolada pela perda. Segundo Elisabeth, este estágio tende a ser curto, mas serve como um breve alívio do inevitável. Neste estágio, ocorre a barganha com Deus, o divino, o destino em si. É nesta fase que as pessoas fazem promessas e acordos, muito desse sentimento oriundo da sensação de culpa e arrependimento. Promessas de ser uma pessoa melhor, perdoar pessoas com quem têm mágoas, por exemplo, são comuns na tentativa de prolongar o futuro certo do fim (Kübler-Ross, 1996).

Em relato no seu livro, a autora questiona a um paciente se esta barganha evita que ele se desespere. E em resposta, ele apresenta a seguinte fala: “Nada evita que a gente se desespere. Não importa o equilíbrio que se tenha, somos passíveis de desespero. Mas direi que isto evita que eu sucumba.” (Kübler-Ross, 1996, p. 162). Tal afirmação deixa evidente a importância desta etapa na vivência da perda. Por mais que todos saibam que promessas ao destino ou ao sobrenatural não evitarão que tudo culmine no inevitável fim, essa sensação de controle gerada sobre a situação proporciona um breve momento de alívio para esta dor.

3.4 Depressão

A depressão é o quarto estágio citado por Kübler-Ross. Nele, os sentimentos de revolta e raiva cedem lugar a um sentimento de grande perda. Ela pode se apresentar de várias formas, geralmente ligadas a uma sensação de vazio e solidão, principalmente no caso de pessoas que perderam alguém querido para elas. Estes sentimentos levam a um isolamento e retraimento, em que, após a perda de alguém ou a certeza de que nada poderá evitar a perda que em breve chegará, tudo passa a perder seu valor. Atividades antes prazerosas agora só geram melancolia e um sentimento de incapacidade de sentir felicidade novamente (Kübler-Ross, 1996).

Para pacientes em estado terminal, o estágio da depressão vai gerar uma sensação gradativa de aceitação ao mesmo tempo em que reforça que todos os esforços até então não geraram tantos resultados, e que agora estão vivenciando seus últimos momentos com as pessoas que amam ou com hobbies que gostam. Mas, ao mesmo tempo em que tais momentos geram fragmentos de alegria, também reforçam a tristeza da perda iminente dos mesmos.

3.5 Aceitação

O quinto e último estágio trazido por Elisabeth é a aceitação, que, como citado por ela: “Não se confunda aceitação com estágio de felicidade. É quase uma fuga de sentimentos. É como se a dor tivesse cessado e fosse chegado o momento do repouso derradeiro antes da longa viagem.” (Kübler-Ross, 1996, p. 76). Para pacientes terminais, este é o estágio em que a morte não é mais um questionamento e sim uma certeza. Após externar seus sentimentos de raiva, injustiça, rancor e tristeza, agora resta a espera pelo momento derradeiro do fim. Em grande parte dos casos, os pacientes já se reconciliaram com a perda e encontraram a paz com o seu fim, e os que mais necessitam de ajuda são a família que ainda luta contra o destino e o inevitável fim.

Para aqueles que já perderam um ente querido, o estágio da aceitação se trata de uma mudança de foco, não mais sendo a dor da perda que prevalece, mas sim as boas lembranças de momentos vividos com aquele que partiu. Ao buscar ressignificar a perda, tendem a encontrar maneiras de permanecer homenageando e mantendo vivas as memórias daqueles que partiram enquanto retomam as rotinas de suas vidas. O estágio da aceitação, por mais que seja o último, não significa o fim do luto. O processo da perda pode ser contínuo e vivido de diferentes formas por cada indivíduo.

4 Metodologia de Análise

Gris é fundamentado em torno da representação de uma jornada em busca da superação e cura de um evento traumático de perda e luto, incorporando, através de seus elementos, o conceito estabelecido por Elisabeth Kübler-Ross dos cinco estágios do luto, de forma a transmitir ao jogador como uma experiência de tal magnitude seria vista, sentida e vivenciada com uma abordagem mais simplificada, tornando mais acessível para aqueles que são leigos no assunto. A comunicação de Gris com o jogador é feita praticamente apenas pelos componentes visuais, ambientais e auditivos, sem possuir diálogos, dando ao jogador a liberdade de jogar e descobrir por conta própria o significado do jogo, proporcionando também a possibilidade de que o jogador viva o jogo de forma única e tenha seu próprio entendimento sobre o mesmo. Para alguns jogadores, GRIS é uma experiência calmante integrada a uma obra-prima visual que é bela de se ver, ouvir e jogar. Para outros, GRIS adquiriu um significado imenso ao retratar algumas de suas realidades e familiaridades ao lidar com pensamentos depressivos e superar o luto (Ayesha Sandra et al, 2021).

Para entender e explorar mais essas possibilidades de interpretação e o impacto gerado nos jogadores, o autor conduziu uma pesquisa qualitativa entrevistando cinco jovens adultos, a maioria dos quais já experimentou pensamentos depressivos e eventos traumáticos, também passando por perdas em seus ciclos sociais de forma mais próxima ou distante. Os participantes são estudantes com idades entre 20 e 24 anos que foram buscados no ambiente acadêmico e em ciclos sociais em comum que proporcionam a confiança de respostas sinceras e conscientes da pesquisa.

A entrevista foi conduzida individualmente com um formato de entrevista semiformal, com perguntas que permitissem o desenvolvimento das respostas dos entrevistados, cada uma durando de 10 a 20 minutos, e realizada através de plataformas de videochamada online, como Google Meet e Zoom Meeting. A escolha da metodologia de pesquisa utilizada foi qualitativa e na forma de entrevista de profundidade. Essa metodologia foi utilizada pois permite que os entrevistados, por meio de perguntas norteadoras, desenvolvam seu entendimento sobre o assunto tratado (Moré, 2015), desta forma gerando resultados mais abrangentes e que demonstrem a eficácia da representação do modelo de Kübler-Ross e qual impacto o jogo Gris

obteve em seus jogadores, dando liberdade para que também respondam aos questionamentos com sinceridade e autenticidade. O questionário foi composto pelas seguintes perguntas: “Quando você começou a jogar "Gris", que sentimentos ou temas você achou que o jogo estava tentando transmitir?; Você sentiu mudanças significativas na atmosfera ou no humor do jogo conforme progredia? Como isso afetou sua experiência?; Você notou diferentes fases ou estágios emocionais no jogo? Pode descrever como cada um se apresentou e como você sentiu cada um?; Como os elementos visuais do jogo contribuíram para a sua percepção dos temas ou emoções sendo explorados ou como elas atrapalharam a sua percepção?; De que maneira você acha que o design do jogo (como níveis, cores, música) ajudou a contar a história ou transmitir sentimentos específicos?; O jogo fez você refletir sobre suas próprias experiências de perda ou luto? De que forma?; Antes de jogar "Gris", você tinha conhecimento sobre os cinco estágios do luto propostos por Kübler-Ross? Você acha que o jogo representa esses estágios? Se sim, como?”

Os participantes foram selecionados para desempenhar o papel de co-pesquisadores, fornecendo retorno sobre como as experiências de jogo com Gris afetam suas emoções e compreensão de questões relacionadas ao que foi representado, com base em seus detalhes visuais e auditivos, bem como os elementos gerais do jogo Gris. Além disso, uma análise do jogo foi realizada pelo autor antes dos estudos com jogadores, a fim de estudar os elementos do jogo e a jogabilidade de Gris, observando também quais elementos têm ligação à teoria de Elisabeth Kübler-Ross e como cada elemento foi utilizado dentro do jogo.

Após esta análise técnica e semiótica do jogo, os tópicos de discussão para a entrevista foram formulados. Como introdução à pesquisa, os participantes jogaram completamente o jogo, chegando até o seu final. Depois de jogar, os participantes foram convidados a iniciar a entrevista sobre sua experiência com o jogo. O principal desafio nesta pesquisa para os entrevistados foi a verbalização das percepções do jogo e sua relação com sua experiência pessoal e como isso afetou suas emoções. Entrevistas semi-estruturadas, com respostas abertas e focadas em um contexto específico de experiência de jogo, foram consideradas uma abordagem vantajosa devido à liberdade do jogador para falar francamente, mas ainda estar restrito a um tópico específico (Hesse-Biber et al, 2006). As entrevistas realizadas também foram gravadas em áudio e anotadas para o processo de análise. Todos os entrevistados concordaram com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido previamente apresentado.

5 Análise Técnica

A primeira parte da análise foi feita com base na experiência da jogabilidade com a visão técnica do jogo Gris, realizada pelo autor após jogar completamente o jogo, explorando todos os pontos com uma visão focada nos elementos técnicos de game design utilizados. Tendo como critérios norteadores os conceitos de game design, juntamente com a pesquisa teórica realizada, foi encontrada a análise realizada no artigo de Ayesha Sandra et al. (2021), que tabelou todos os elementos técnicos do jogo Gris com base nos critérios formais de um jogo apresentados previamente. Esta tabela, indo de encontro com a análise realizada pelo autor, foi traduzida para melhor compreensão dos elementos observados.

Tabela 1. tabela elementos do jogo. Fonte: Ayesha Sandra et al. (2021)

ELEMENTOS DO JOGO	PRÓLOGO (NEGAÇÃO)	FASE 2 (RAIVA)	FASE 3 (BARGANHA)	FASE 4 (DEPRESSÃO)	FASE 5 (ACEITAÇÃO)
JOGADORES	Gris (a protagonista).	Gris (a protagonista).	Gris (a protagonista), pequeno amigo da floresta (NPC), pássaro negro gigante (NPC).	Gris (a protagonista), tartaruga-gigante (NPC), enguia escura gigante (NPC).	Gris (a protagonista), pássaro negro gigante (NPC), criatura escura (NPC).
OBJETIVOS	Restaurar a cor vermelha, encontrar conquistas e recordações, criar constelações.	Restaurar a cor verde, encontrar conquistas e recordações, criar constelações.	Restaurar a cor azul, encontrar conquistas e recordações, criar constelações.	Restaurar a cor amarela, encontrar conquistas e recordações, criar constelações.	Terminar o jogo, encontrar conquistas e recordações, completar a constelação.
PROCEDIMENTOS	Mover para a esquerda ou para a direita encontrar uma estátua gigante.	Destruir objetos, transformar em um bloco sólido, explorar ruínas escondidas.	Flutuar para chegar em terrenos mais altos, alimentar com maçãs o amigo da floresta, explorar a floresta profunda.	Nadar e mergulhar rapidamente para alcançar águas mais profundas, explorar cavernas escondidas.	Cantar para fazer flores desabrocharem, explorar um mundo de cabeça para baixo.
REGRAS	Encontrar a estátua gigante de uma mulher.	Coletar orbes de luz, ganhar a habilidade de solidificar o vestido, resolver os quebra-cabeças do deserto, destruir as estátuas chorando.	Coletar orbes de luz, ganhar a habilidade de pulo duplo e planar com o vestido, resolver os quebra-cabeças da floresta, lutar contra o pássaro gigante.	Coletar orbes de luz, ganhar a habilidade de mergulho, escapar da enguia gigante, resolver os quebra-cabeças subaquáticos.	Coletar as últimas orbes de luz restante, fazer flores desabrocharem para ganhar impulso, resolver o quebra-cabeças inverso.
RECURSOS	Vestido preto normal, pedaços e detritos de construções, ambiente incolor	Habilidade de solidificar o vestido preto, pedras que se movem, quebrar ruínas do templo e estátuas, ambiente vermelho.	Habilidade de flutuar com o vestido preto leve e pulo duplo, templos parcialmente destruídos, apoio de borboletas, ambiente verde.	Habilidade de mergulho com vestido preto, templos e estátuas subaquáticos, cachoeiras, cavernas de águas profundas, ambiente azul.	Habilidade de cantar, nível do solo invertido, vaga-lumes, cachoeiras, aves cantoras, templos totalmente restaurados, ambiente em cores completas.
CONFLITO	(nenhum)	Tempestade no deserto, movendo moinhos de vento.	Árvores que mudam de forma com o tempo, terrenos elevados, ataques de pássaros negros gigantes.	Luzes de caverna ligadas e desligadas, escuridão, cronometro de congelamento, cavernas, labirintos, ataques da enguia gigante.	Terrenos de cabeça para baixo, escadas invisíveis, largas e área do jogo ampla.
LIMITAÇÃO	Borda esquerda do jogo, ações limitadas (mover para a esquerda ou para a direita apenas)	Borda esquerda e direita da área de jogo, ação de solidificar adicionada.	Borda esquerda e direita da área do jogo, ação de planar adicionada.	Borda esquerda e direita de a área de jogo, ações de mergulho e nado rápido adicionadas.	Borda esquerda e direita da área do jogo, ação de cantar adicionada.
ESTADO DO JOGO	Restauração da cor vermelha; Conquistas: Vermelho e Negação.	Restauração da cor verde; Conquistas: Verde, Raiva, Tempestade de Areia e Inksuit.	Restauração da cor azul; Conquistas: Azul, Barganha e Maçãs.	Restauração da cor amarela; Conquistas: Amarelo, Depressão e Enguia.	Jogo concluído; Conquistas: O Fim, Aceitação, Aves, Infância e Recordações.

tradução por: Autor (2024)

Através da análise, é possível observar uma progressão gradativa da dificuldade do jogo, ao mesmo tempo que não apresenta realmente um risco de perda ou estado de morte da personagem principal, o que demonstra que a preocupação principal do jogo é a mensagem que ele busca transmitir através de sua história, e não apenas desafios escolhidos aleatoriamente sem fundamento ou objetivo central. A progressão ocorre de forma gradativa e a passos largos, permitindo que o jogador vivencie os estágios de forma mais tranquila e em seu próprio ritmo.

Não é obrigatório para a progressão a coleta das recordações, fazendo com que cada jogador tenha sua própria experiência de jogabilidade, tal qual ocorre com a vivência do luto.

6 Análise Qualitativa

A segunda parte da análise foi realizada pelo autor, analisando cada estágio do jogo de forma separada e o conjunto completo, atentando-se aos detalhes semiológicos e subjetivos presentes em cada fase. Os pensamentos norteadores incluíram a psicologia das cores, a música e os efeitos sonoros, os conceitos visuais, enquadramentos e jogos de câmera, principalmente observando a ligação desses elementos com a teoria dos estágios do luto apresentados por Elizabeth. Também foi levada em consideração a junção dos conceitos psicológicos e subjetivos encontrados e seu funcionamento com os elementos técnicos de game design.

6.1 Prólogo: Negação

No prólogo, somos apresentados à personagem principal, Gris, que será a protagonista durante todo o jogo. No início, Gris está cantando nas mãos de uma estátua de uma mulher. Esta estátua começa a se despedaçar, e Gris entra em queda livre. Durante a queda, o ambiente se torna branco e sem cores, e a única que permanece com alguma tonalidade é Gris. O branco representa a perfeição das cores e a pureza (Heller, 2002), mas ao mesmo tempo é a ausência de qualquer sentimento, quase como o vazio encontrado ao encarar uma folha sem nenhum rabisco. Este sentimento está ligado ao estágio da negação apresentado por Kübler-Ross (1996), onde o indivíduo se blinda de todos os sentimentos, tentando evitar ao máximo encarar a realidade de perder alguém. Neste caso, Gris enfrenta a perda da figura feminina representada pela estátua.

Este estado de êxtase é reforçado no andar da personagem, que acontece de forma lenta, quase se arrastando pelo chão. Ao pressionar o botão que faria a personagem pular, ela cai ao chão sem forças. Após andar um pequeno trajeto, a personagem parece voltar à realidade e começa a andar normalmente. O prólogo possui apenas tons de branco, preto e cinza, cores melancólicas que, quando em conjunto, não costumam despertar emoções e são comumente ligadas à perda. (Heller, 2002) No cenário, são encontradas ruínas de construções e vinhas de plantas, mas, em sua maioria, temos planos abertos e com poucos elementos, reforçando o sentimento de vazio e solidão (Jullier et al, 2009).

Figura 2. Exemplo de Plano Aberto com monocromia de cores.



Fonte: Captura de tela feita pelo autor

O jogo não possui nenhum diálogo e toda trilha sonora é isenta de falas. Segundo Jullier e Marie (2000), a música tem a capacidade de comunicar e encantar através da narrativa sonora. Para Bordwell et al. (2013), a música pode demonstrar a subjetividade dos personagens e o estado emocional em que se encontram, auxiliando a narrativa. No prólogo, a música apresenta poucas notas, demonstrando a perda da voz, com acordes espaçados e sem variação instrumental, em um estado melancólico. Ao final da fase, a personagem chega às ruínas das mãos da estátua feminina e lá a cor vermelha é restaurada em um momento de introspecção de Gris.

6.2 Fase II: Raiva

Na fase dois, que se inicia após o retorno da cor vermelha, Gris segue adiante encontrando mais ruínas. Agora, o ambiente está banhado pela cor vermelha, trazendo o aspecto de um clima árido e quente devido à sua ligação ao fogo e ao calor, a cor vermelha carrega duas simbologias distintas mas interligadas: o amor e a raiva (Heller, 2002), sendo esta última o sentimento que dá nome à fase em questão. Além de ruínas e pedras flutuantes, esta fase apresenta diversos moinhos, que visualmente prenunciam uma tempestade de areia.

Os moinhos estáticos, ao começarem a se mover, sinalizam a chegada de uma rajada de vento forte acompanhada de uma tempestade de areia vermelha que cobre a tela e empurra Gris para trás, causando a sensação de um ataque de raiva, o sentimento predominante neste estágio do luto. Essas rajadas de vento arremessam Gris caso ela não esteja protegida em um local coberto, simbolizando uma crise de raiva extrema.

Figura 3. Tempestade no deserto durante o estágio da raiva.



Fonte: Captura de tela feita pelo autor

Durante a fase, a trilha sonora permanece com poucas e tranquilas notas. Contudo, quando a tempestade se aproxima, uma trilha pesada de um órgão com acordes dissonantes sobrepõe a trilha calma, sufocando-a e impedindo que seja ouvida, refletindo o ataque de raiva que impede a manifestação de qualquer outro sentimento até que a raiva passe. Neste estágio, Gris adquire a habilidade de transformar seu vestido em um bloco sólido, permitindo-lhe quebrar objetos e mover-se durante a tempestade sem ser arremessada para trás.

Após superar este estágio de raiva, Gris encontra-se em um salão profundo onde sua sombra está espelhada. Ao quebrar estátuas rachadas da mulher, sua versão obscura é preenchida por borboletas que a elevam, simbolizando que este lado obscuro, despertado pela raiva, foi superado, permitindo que ela siga adiante.

Após adquirir a capacidade de se blindar e ao mesmo tempo quebrar objetos, essa habilidade torna-se essencial para a progressão e resolução dos desafios da fase, demonstrando o avanço de Gris neste estágio da perda. Ao final da fase, Gris encontra novamente as ruínas da estátua feminina do começo do jogo, e agora a cor verde é restaurada.

6.3 Fase III: Negociação

Na terceira fase, Gris adentra uma floresta, um ambiente bastante contrastante com as fases anteriores, repleto de árvores e com uma atmosfera mais acolhedora, com raios de luz que penetram entre as folhagens e criam uma sensação reconfortante, graças ao seu tom alaranjado. Nessa fase, a cor predominante é o verde, simbolizando a vida, a natureza e a saúde (Heller, 2002), em contraste com a perda, refletindo o sentimento enfrentado no estágio de negociação, onde se busca encontrar maneiras de contornar a situação da perda iminente (Kübler-Ross, 1996). O verde representa a esperança, a crença de que a perda não é definitiva e de que tudo ainda pode ser superado.

Durante essa fase, Gris é acompanhada por um pequeno bloco com vida, inicialmente arisco e temeroso com a protagonista. No entanto, após Gris resolver alguns obstáculos e oferecer-lhe maçãs, ele passa a confiar na protagonista e a acompanhá-la pela jornada, imitando seus passos e ajudando-a a superar obstáculos que seriam impossíveis para uma única pessoa. Essa dinâmica remete ao apoio que recebemos de amigos e familiares durante o processo de luto, destacando como eles também desempenham um papel crucial nesse processo.

Figura 4. Encontro com o pequeno bloco amigo da floresta.



Fonte: Captura de tela feita pelo autor

Após ajudar Gris, o cubo se despede da protagonista, simbolizando como essa companhia pode ajudar no processo de superação, mas também destacando que eles não estão presentes do início ao fim. Ao prosseguir, Gris adquire a habilidade de dar dois pulos com um bater de asas de seu vestido, como se pudesse alcançar novos horizontes após entrar nesse estado de barganha. No entanto, surge um pássaro negro que a persegue e começa a empurrá-la quando ela está no ponto mais alto, representando um sentimento ruim que ganha forma. Esse momento reflete a experiência de perceber novamente a realidade da perda após um período de negação.

Esse pássaro só é derrotado quando Gris toca um sino gigante, servindo como um despertar desse estado de transe da barganha. A trilha sonora, agora com mais notas, transmite um sentimento mais alegre e esperançoso, porém, é interrompida pelos gritos do pássaro, que funcionam como um lembrete de que esse paraíso criado não é real e apenas uma ilusão criada para fugir da tristeza. Esses gritos, no entanto, são interrompidos pelo som do sino, que encerra essa ilusão e permite que Gris retorne às mãos da estátua, agora com parte de seu rosto restaurado, trazendo de volta a cor azul.

6.4 Fase IV: Depressão

Na quarta fase, Gris adentra cavernas cada vez mais escuras, descendo até camadas profundas. A maior parte da fase ocorre debaixo d'água, em ambientes sombrios, onde a cor predominante é o azul, simbolizando a tristeza. O azul é uma cor fria que também transmite uma

sensação divina, sendo o oposto do vermelho, que evoca raiva e calor (Heller, 2002). A presença da água em cachoeiras e pingos é uma metáfora para as lágrimas, o principal indicador físico da tristeza.

Durante esta fase, Gris desbloqueia a habilidade de nadar rapidamente, assumindo a forma de uma arraia, o que lhe permite enfrentar os desafios subaquáticos enquanto mergulha cada vez mais fundo. Em uma das cavernas submersas, há uma estátua de uma mulher afundando na água sem lutar para subir, representando o sentimento de depressão, quando alguém se afoga em tristeza e mágoa e acaba desistindo de tudo.

Figura 5. Estátua feminina afundando na água.



Fonte: Captura de tela feita pelo autor

Ao coletar todos os pontos luminosos, Gris desperta uma tartaruga brilhante que a guia para as águas mais profundas, iluminando o caminho antes escuro. No ponto mais baixo da fase, Gris encontra a estátua completa da mulher que se quebrou no início do jogo, e a cor amarela é restaurada quando ela sobe na palma da mão da estátua.

No entanto, a escuridão retorna e quebra a estátua novamente, lembrando a Gris da tristeza da perda. Neste momento, a sombra assume a forma de uma arraia gigante que persegue Gris pelas cavernas submersas, representando a luta incessante de quem enfrenta a dor da perda. A música melancólica da fase se torna frenética durante a perseguição, gerando um senso de perigo e urgência.

Gris foge desesperadamente da escuridão, mas é salva novamente pela tartaruga gigante, que rompe a escuridão com sua luz e a guia até a superfície em segurança. Essa sequência retrata a coragem necessária para lutar e seguir em frente, mesmo quando a angústia parece prestes a consumir.

6.5 Fase V: Aceitação

Na quinta e última fase, Gris ascende aos céus. Após a emergência da cor amarela, diversas estruturas translúcidas aparecem, algumas reveladas apenas quando expostas aos pontos luminosos encontrados durante a fase. Essa fase brinca com o lúdico, onde o amarelo, representando o otimismo, aliado a tons claros e translúcidos, traz uma sensação de algo mais espectral e divino (Heller, 2002). A fase também incorpora todas as habilidades aprendidas ao longo da jornada, mostrando como cada etapa conduziu até esse ponto. Durante a fase, é introduzida a última mecânica, na qual Gris recupera a capacidade de cantar a melodia ouvida no início do jogo, um canto calmo e angelical. Ao cantar, a vegetação e o ambiente ao redor se transformam, as flores desabrocham e um ambiente muito mais vivo se revela.

Ao coletar todas as estrelas desse estágio e retornar ao ponto central do jogo, todos os pontos coletados ao longo de todas as fases se unem, formando um grande caminho. No entanto, quando Gris tenta alcançar esse caminho, ela é impedida pela escuridão mais uma vez, que assume a forma de sua face e a lança em um vazio sombrio, onde Gris é engolida pela escuridão. Ao emergir desse abismo, Gris começa a nadar em direção à superfície, encontrando os pedaços da estátua destruída. Ao sair da água, depara-se com uma estátua feminina deitada como se estivesse sendo velada, simbolizando a aceitação da perda.

Mais adiante, Gris escala os detritos da estátua gigante e, ao chegar à palma da mão, ela canta e as peças se juntam, reconstruindo a estátua. Enquanto isso acontece, a escuridão encobre a tela e engole Gris, sugerindo que tudo foi em vão. No entanto, a estátua começa a cantar também, dissipando toda a escuridão e trazendo de volta todas as cores ao mundo, revelando a vida escondida nas fases anteriormente monocromáticas. Tudo isso é acompanhado por uma trilha sonora oposta à encontrada no início do jogo, agora mais rica e cheia de notas, trazendo de volta a vida que estava perdida (Bordwell et al, 2013). Após Gris se reencontrar com a estátua e se despedir, ela pode seguir pelo caminho formado pelos pontos luminosos e desaparecer no horizonte, simbolizando a superação do processo do luto e a capacidade de seguir em frente, enquanto ao fundo toca uma trilha mais suave e cativante.

6.7 Segredos

Dentro das fases o jogo coloca pequenos segredos em forma de recordações que são opcionais ao jogador, esta inclusão de desafios e segredos adiciona camadas de profundidade à experiência de jogo. Esses segredos não apenas incentivam a exploração do mundo do jogo, mas também contribuem para a narrativa emocional gerando uma compreensão mais profunda da história de Gris.

Ao coletar todas as recordações é liberada uma cena secreta que revela a relação de Gris com a mulher representada pela estátua gigante que se revela ser sua mãe, o jogo oferece um momento de descoberta que lança uma nova luz sobre a jornada emocional pela qual Gris passou. Ver Gris brincando com sua mãe em um campo florido adiciona uma camada tocante à narrativa, demonstrando a natureza afetuosa do relacionamento entre mãe e filha e ressaltando a importância desse vínculo para Gris.

Essa revelação reforça o tema central de superação do luto pela perda da mãe, fornecendo ao jogador uma compreensão mais completa e emocional da jornada de Gris. Enquanto essa cena secreta recompensa os jogadores que se dedicaram a explorar completamente o jogo, aumentando ainda mais a imersão na história e na atmosfera Gris.

Figura 6. Cena de Gris com sua mãe em um campo florido.



Fonte: Captura de tela feita pelo autor

7 Pesquisa com Jogadores

A primeira e a segunda pergunta do questionário buscavam compreender quais sentimentos o jogo Gris despertou nos jogadores no início de sua jogatina e se eles perceberam uma mudança na atmosfera do jogo conforme sua progressão. Os principais pontos trazidos em relação ao início do jogo foram a beleza que o jogo apresenta e uma sensação de ruptura dessa tranquilidade, que coloca o jogador no vazio em um ambiente que parece uma confusão mental da protagonista. Segundo as respostas, "parece que ela está fugindo de algo ou alguém que ainda não se sabe certo o que, mas que ela está confusa e fugindo". Em relação à mudança de atmosfera do jogo, os entrevistados relataram que a mudança se torna significativa e perceptível no decorrer do jogo, e que essas mudanças "moldam como o jogador sente o jogo também".

A terceira pergunta buscava entender como cada um dos cinco estágios distintos despertaram sentimentos nos jogadores e quais foram esses. De forma unânime, os jogadores levantaram que as emoções da segunda fase foram de raiva e uma sensação de explosão da personagem, sentimentos reforçados e ampliados pelas cores e músicas. Junto com a fase da raiva, a fase que mais foi destacada foi a azul da depressão, que para todos representa uma fase triste e de reflexão mais profunda e melancólica, sendo também trazida como uma fase mais solitária e "longa como a depressão costuma ser". Em contrapartida, a fase verde chegou a ser esquecida por alguns, e todos relataram que não conseguiram identificar nenhum sentimento específico nela, enquanto a fase amarela transmite tranquilidade e paz.

A terceira e a quarta perguntas buscavam avaliar a eficácia dos elementos visuais e de game design na construção da narrativa de Gris. Para os entrevistados, os elementos visuais funcionaram muito bem para a transmissão dessas informações, sendo um "jogo muito sensorial". Mais de um dos entrevistados relataram como a música foi fundamental para a compreensão e absorção da mensagem que estava sendo passada. "Por mais que visualmente estivesse confuso, a

música mostra bem qual sentimento estava sendo sentido." Como jogo de plataforma, os jogadores relataram que, por muitas vezes, há a sensação de ter sido largado sem nenhuma instrução, e que isso dificulta a jogabilidade, mas combina muito com a narrativa que está sendo construída, na qual a protagonista também está perdida. Foi levantado o padrão das fases e a progressão da dificuldade, que, embora não muito complexa, pela falta de auxílio, complica a jogabilidade para aqueles que não estiverem atentos. Conforme os jogadores progredem, acaba se tornando uma experiência de certa forma maçante e repetitiva, quase se tornando estressante.

A terceira pergunta questionou a reflexão gerada pelo jogo em relação às experiências de luto ou perda vividas pelos jogadores em suas vidas. Todos relataram que, de forma mais profunda ou mais rasa, o jogo os fez refletir sobre sentimentos que vivenciaram no luto ou um processo de autossuperação vivido por eles. Foi levantada uma reflexão que é deixada em aberto pelo jogo, mas que traz resultados positivos, em que não necessariamente todos interpretaram o luto da mãe de Gris, mas a perda da própria protagonista em um processo de autoconstrução e auto superação, cabendo ao jogador interpretar da sua forma todo o processo vivido durante o jogo.

A última pergunta levantou o questionamento em relação ao conhecimento dos cinco estágios do luto propostos por Elisabeth Kübler-Ross e se, olhando com este viés, os estágios do jogo representaram de forma coesa cada um deles. Como levantado antes pelos jogadores, a segunda e a quarta fase representaram muito bem os estágios, sendo as melhores representações entre todas. A fase verde, para alguns, transmitiu essa ideia pela questão do pequeno amigo, mas, para a maioria, não conseguiu transmitir a barganha do luto. Um ponto trazido foi a personificação da negação do luto feita pelas sombras negras que se transformam e aparecem ao longo de todas as fases, trazendo Gris novamente para aquilo de que está fugindo.

8 Conclusão

Após o estudo do jogo Gris, se torna evidente a relação do game design e a transmissão de sentimentos aos jogadores, através de seus elementos, Gris revela e evoca emoções complexas ligadas ao luto e estudadas por Kübler-Ross. O uso de cores, sons, mecânicas de jogo e a ausência de diálogos diretos, criam uma experiência imersiva para os jogadores, fazendo-os refletir sobre a experiência do luto, fazendo com que Gris seja um jogo de excelência não apenas audiovisual.

Através dos resultados obtidos com o questionário aplicado a jogadores, se confirma a eficácia do jogo em transmitir os sentimentos dos cinco estágios do luto. A jornada de Gris, oferece aos jogadores uma forma única de interagir com essas emoções, tornando-as tangíveis e compreensíveis de uma maneira que outras mídias por vezes não conseguem. Este trabalho evidencia que, ao combinar teoria psicológica com game design interativo, é possível criar jogos que vão além do entretenimento, oferecendo experiências significativas e terapêuticas.

Esta pesquisa contribui para o campo de estudos de serious games, mostrando que jogos bem elaborados podem ser instrumentos valiosos para explorar temas sensíveis e complexos, como o luto, de uma forma acessível e envolvente. Assim, reforça-se a importância de considerar os jogos eletrônicos como uma mídia séria e potencialmente terapêutica, tornando-se objeto para pesquisas futuras a utilização do jogo Gris como ferramenta didática para o ensino das possibilidades de uma aplicação de game design bem arquitetada e como forma de demonstração dos cinco estágios do luto para estudantes da área de psicologia.

Bibliografia

- XAVIER, Guilherme. **Game Design: teorias, padrões e criatividade**. SBC/ERIMG, Rio de Janeiro, p. 1-8, 2006.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Editora Edgard Blucher Ltda, 2008.
- ROGERS, Scott. **Level Up! The Guide to Great Video Game Design**. New Jersey: John Wiley & Sons, 2014.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos, ser**. Principais conceitos. São Paulo: Editora Blucher, 2012.
- FULLERTON, T. **Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games**. Boca Raton: CRC Press, 2014.
- AYESHA SANDRA, Ni Putu Anindhitha; MUTIAZ, Intan Rizky. **The Embodiment of Kübler-Ross Model through Game Elements in GRIS and Its Impact on Player Experience**. *ICON ARCADE 2021: The 2nd International Conference on Art, Craft, Culture and Design*, Indonesia, v. 625, p. 252-260, dezembro de 2021.
- LEBLANC, C. **Creating Games**. Nova Hampshire: Open Educational Resources, 2019.
- KÜBLER-ROSS, E. **Sobre a Morte e o Morrer**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1996.
- MORÉ, Carmen Leontina Ojeda Ocampo. **A “entrevista em profundidade” ou “semi estruturada”, no contexto da saúde. Dilemas epistemológicos e desafios de sua construção e aplicação**. *Investigação Qualitativa em Ciências Sociais//Investigación Cualitativa en Ciencias Sociales*, Aracaju, v. 3, p. 126-131, 2015.
- HESSE-BIBER, S.N.; LEAVY, P. **The Practice of Qualitative Research**. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, 2006, p. 125-128.
- HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores**. São Paulo: Editora Olhares, 2002.
- JULLIER, L.; MARIE, M. **Lendo as Imagens do Cinema**. 1ª edição. São Paulo: SENAC São Paulo, 2009.
- GOMBRICH, E.H. **A História da Arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2000.
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do cinema: Uma introdução**. São Paulo: Editora Unicamp e Edusp, 2013, pp. 409-471.