

Análise das cores, formas e sons presentes no jogo GRIS e como abordam o processo de luto

FARIAS, Edson Matheus
Universidade Positivo

O luto é um processo de difícil compreensão, onde o enlutado passa por dilemas emocionais. O jogo GRIS aborda em sua narrativa a temática dos 5 estágios de luto, descrita por Kübler-Ross, por meio de suas cores, formas e sons. Através de análises sintática, semântica, pragmática e ainda com questionários com usuários do jogo, foi possível fazer uma comparação para a compreender como o jogo articula esses elementos na construção da narrativa, demonstrando relevância dos elementos na construção e abordagem da narrativa.

Palavras-chave: Teoria da Cor, Teoria de Gestalt, Design de Som, GRIS, Kübler-Ross, Análise.

Introdução.

Os jogos digitais atuam como transmissores de mensagens e experiências para os jogadores de modo lúdico, entretendo e ensinando o usuário acerca de diversas temáticas. O jogo GRIS aborda a temática de luto, assunto de difícil compreensão e relação, através das cores, formas e sons presentes ao longo de cada cenário, se apoiando na teoria de Kübler-Ross, cientista que descreve o luto em cinco estágios: a negação, a raiva, a barganha, a depressão e a aceitação. Essa pesquisa compreende como o jogo GRIS articula esses elementos sensoriais em sua narrativa ao descrever a teoria de Kübler-Ross sobre o luto, evocando sentimentos e sensações que compreendem cada um dos cinco estágios.

Revisão de Literatura.

Os dados levantados nessa pesquisa abordam temas relevantes para um maior entendimento dos quesitos sensoriais através de mídias visuais e sonoras. Mídias essas que terão um papel fundamental na análise do jogo GRIS (2018) e entender como ele relaciona-se com a teoria do luto de Kübler-Ross (1998) que se dispõe em cinco estágios: negação, raiva, barganha, depressão e aceitação. Segundo Kübler-Ross (2005), os estágios são ferramentas de auxílio e aprendizado sobre os sentimentos que se passa durante a fase de perda e luto ou durante o fim eminente da vida. Além disso, deixa claro que não é um sistema linear e que as etapas pelas quais um indivíduo passa

é de caráter pessoal, sendo assim, nem todos iram passar por todos os estágios ou em uma ordem prescrita.

Há uma característica peculiar no jogo GRIS (2018), pois diferente de outros jogos, ele não possui nenhum tipo de construção narrativa derivada de ações verbais, é extremamente baseado na sintaxe visual e sonora de seus cenários e personagens. Embora não possua nenhuma forma verbal, é possível notar a flexão visual e sonora de sua narrativa, devido à grande transição das cores, formas e sons.

A psicologia das cores se mostra essencial na interpretação das cores, Heller (2000) aponta que não existe cor destituída de significado, mas que se apropria de um objeto, no alimento, na arte ou no ambiente. Ainda deixa claro, que a cor possui referencial histórico e simbólico, e que embora possamos vir a atrelar novos sentimentos e símbolos, há uma certa conclusão sobre suas simbologias e seu impacto. Ainda Goethe (1810) aponta que cor e sentimento relacionam-se, e que podem ser utilizados para certos fins sensíveis, morais e éticos.

Assim como as cores, as formas são abordadas no aspecto de sensação, possuindo grande impacto nas reações de sensação de toque que se tem, embora na arte visual isso não seja possível devido ao caráter intangível, a sensação recorre do repertório presente na memória. Solarski (2012) aborda a construção no concept art a partir das formas básicas, relacionando-as com diversas sensações. Sendo assim Gomes (2000) e Castro (2007) explicam a teoria de Gestalt, que contribui para a interpretação da maneira que as partes de um objeto como um todo estão dispostos.

Ainda, houve o estudo sobre design de som para compreender o efeito do som sobre o usuário, dado seu caráter transmissor de sensações e que associa sons diversos ao repertório do ouvinte. Norman (2004) aprofunda essa teoria quanto a música, dizendo que a música tem papel fundamental na vida emocional, pois o corpo tende a reagir a ritmos, rimas, melodias e canções.

Por último foi procurado entender a abordagem de Morris (1959) sobre a semiótica, mais especificamente sobre a semiose, onde descreve como os níveis de linguagem sintática, semântica e pragmática.

Diretrizes de Análise.

A pesquisa iniciou com o levantamento bibliográfico com objetivo de adquirir referencial teórico acerca de psicologia das cores, teoria de Gestalt e a influência da forma, design de som e a semiótica, assim como compreender a teoria dos cinco estágios de luto de Kübler-Ross. Após esse estudo, será dividido o objeto de estudo, o jogo GRIS, em cinco fases, sendo elas: Cinza, Vermelha, Verde, Azul e Amarela. Por

primeiro será feita uma descrição sintática das cores, formas e sons, ou seja, a disposição dos signos presentes no cenário para que possa ser observado todos os elementos. A seguir será analisado em nível semântico, onde faz a relação dos signos, permeando todas as áreas do referencial teórico e assimilando cores, formas e sons a sua simbologia, repertório cultural e técnico. Estabelecido esses conceitos, a análise pragmática entra de forma a amarrar o signo ao significado, fazendo relação ao que esses elementos nas cenas provocam nas pessoas, relacionando ainda a descrição da teoria de luto de Elizabeth Kübler-Ross (1998 e 2005). Posterior a essa análise, serão feitas entrevistas online através de um formulário estruturado com usuários do jogo para verificar a compreensão dos mesmos, e assim, construir uma discussão entre as análises do autor e dos usuários.

Análise.

Com base nas diretrizes de análise nesse momento será analisado as fases para que possa ser compreendido a relação delas com a teoria de Kübler-Ross e como as sensações se manifestam.

Cinza: Negação.

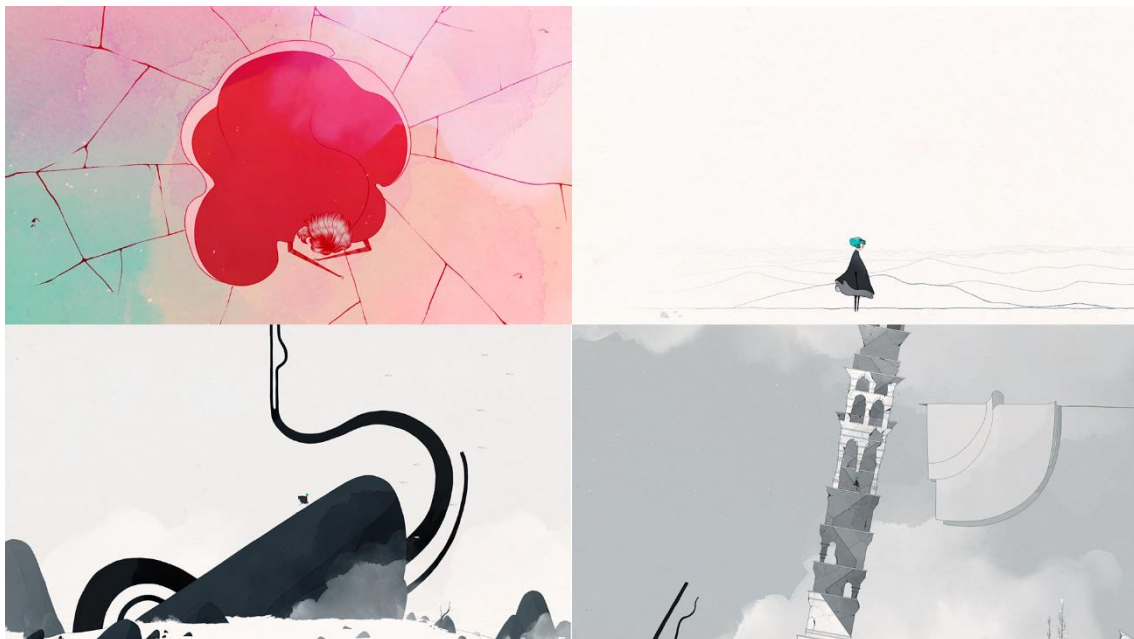


Figura 1 - Cenário da Fase Cinza do jogo GRIS, de 2018.
(fonte: pelo autor no jogo GRIS)

Análise Sintática: Na primeira fase, delegada como cinza, as cores rosa, turquesa, amarelo, branco, cinza e preto colorem o cenário. Formas triangulares, bordas arredondadas, mãos, estátua, pedras, criaturas, rochas, escombros, entre outras formas compõe o cenário. Quando a sonoridade da fase, ocorre transição do silêncio sonoro e sons contínuos, que variam de agudos, graves, baixos, altos e lentos.

Análise Semântica: Os acordes cromáticos para a ternura, suavidade e amizade aparecem na introdução, sendo substituídas pelo fúnebre em seguida.

Quanto as formas, possuem características pontiagudas e instáveis, causando dissonância entre seus elementos, dado o caráter circular presente em seus objetos no cenário e a personagem que possui um vestido triangular. Sons possuem ritmos pertencentes ao sentimento de alegria e harmonia primeiramente, após transitam para a incompreensão e a dúvida.

Análise Pragmática: No início da fase o conforto e afeto entram em destaque, sem controle emocional ou de suas ações. Após a introdução, as características de torpor e solidão são perceptíveis, fazendo com que o entorno seja insignificante e seus sentimentos aprisionados. A relação ao estágio de negação de Kübler-Ross é exatamente esse primeiro momento de torpor, onde o enlutado ou moribundo entra em um estado de desânimo e insensibilidade como forma de proteção.

Vermelha: Raiva.

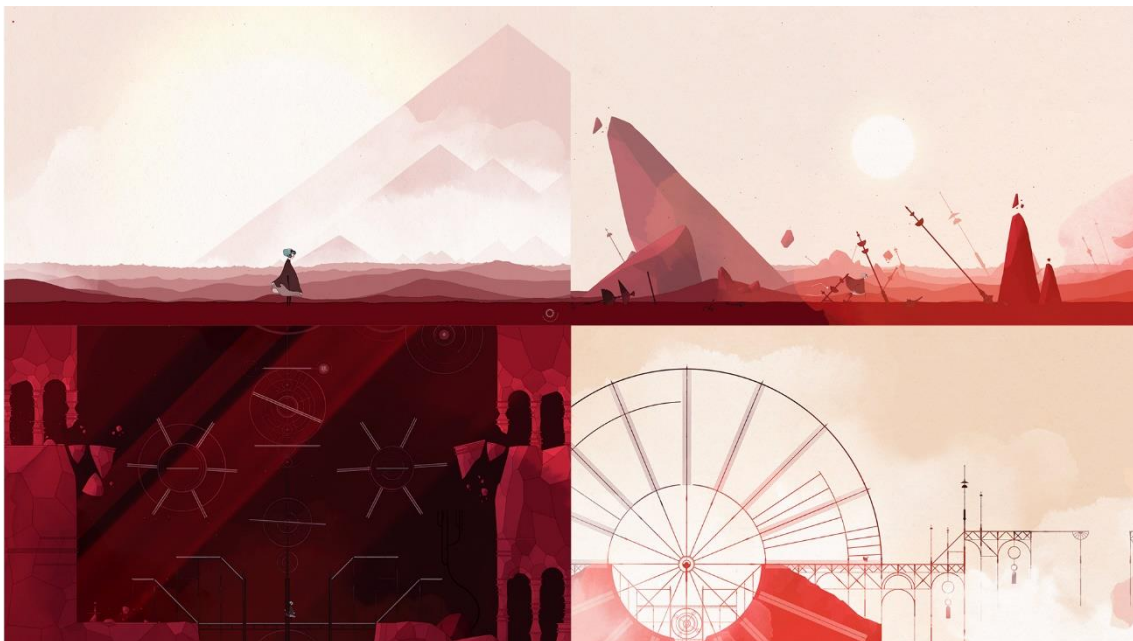


Figura 2- Cenário da Fase Vermelha do jogo GRIS, de 2018.
(fonte: pelo autor no jogo GRIS)

Análise Sintática: Na segunda fase, delegada como vermelha, há uma grande variação do vermelho, vermelhos terrosos, bordo, marrom, branco e preto. Formas triangulares, pontiagudas, afiadas, círculos e quadrados como formas básicas, onde sinos, engrenagens, rochas, bandeiras, lanças, estátuas, pirâmides, borboletas e um balão compõe o cenário. Quando a sonoridade da fase, ocorre transição do silêncio a sons agudos de intensidade e frequência variantes, com a aparição de timbre pertencentes ao órgão, piano, violino e violoncelo.

Análise Semântica: As cores são associadas ao fogo, logo cores quentes colorem o cenário. Denotam a violação, com acordes cromáticos da brutalidade. Quanto as formas, a instabilidade, insegurança, ambiguidade entre formas circulares e triangulares no cenário, sendo atrativo e perigoso ao mesmo tempo. Ainda, o cenário se mostra metálico, árido e seco, como um deserto e a natureza morta. Aos sons são atreladas características de perigo iminente que incitam a adrenalina, ansiedade e perturbação. Os sons metálicos, de ferrugem e rangidos apontam para a instabilidade.

Análise Pragmática: Sentimentos de raiva ao se compreender a perda, outros sentimentos como o medo, a ansiedade, a adrenalina e a fúria são instigados pelos objetos e efeitos do cenário, dado o caráter hostil com que interagem com a personagem. Além disso, os biomas rochosos, desérticos e metálicos trazem a falta de humanidade a fase. Esse estágio faz a conexão clara com o estágio de raiva, pois é momento que Kübler-Ross descreve como explosão de raiva, sendo essa raiva direcionada a si mesmo ou aqueles ao seu redor, se manifestando de muitas maneiras.

Verde: Barganha.

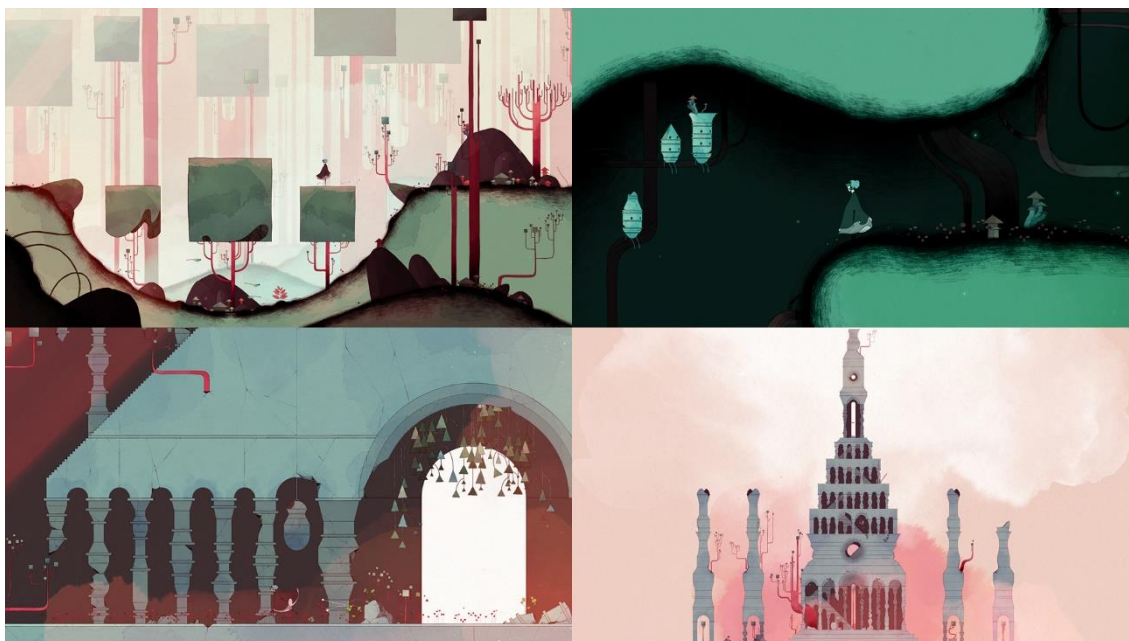


Figura 3- Cenário da Fase Verde do jogo GRIS, de 2018.
(fonte: pelo autor no jogo GRIS)

Análise Sintática: Na terceira fase, delegada como verde, os tons de verde, rosado, vermelho, laranja e bordo colore o cenário. Formas orgânicas, quadradas, com a presença escassa de círculos e triângulos constituem as formas básicas do cenário. Árvores, plantas, flores, vasos, criaturas, estátuas e um pássaro compõe o cenário. Os sons possuem frequências baixas e intensidade sonora baixa a média durante a primeira parte da fase, graves e médios, com exceção do pássaro que produz ruídos agudos de intensidade altas. Timbre presentes durante a fase pertencem ao violino e ao piano.

Análise Semântica: Os acordes cromáticos da alegria, proximidade e do aromático compõe a fase, assim como a conexão simbólica e cultural com a fertilidade, natureza, umidade, esperança, milagroso, fantasioso e sentimental. Ao laranja a sociabilidade, enquanto ao final com o vermelho o incentivo do medo e da fúria, com o pássaro possuindo cores simbólicas da raiva e o mal. As formas apresentam características de aconchego e confiança, mudança (emocional), segurança e estabilidade, enquanto o pássaro a liberdade agressiva. Quanto aos sons, relembram o som da cor verde: calmo e amplo. No início da fase os sons conectam com o sentimento de paz, calma, serenidade e aconchego, assim como a lembrança da natureza, enquanto no final dela, os sons trazem a adrenalina e o medo.

Análise Pragmática: Durante o estágio de barganha, é um momento de esperança e recomeço, onde o enlutado ou moribundo tem reconhecimento do seu entorno e se abre emocionalmente aqueles a sua volta. Durante a fase é possível ver a interação da personagem com uma criatura, sugerindo o primeiro contato amistoso após os momentos turbulentos da fase anterior. Essa interação é uma distração do acontecido, assim como uma calma momentânea. É também referenciado a súplica pelo contato com o divino (religioso), visto o cenário com aparência de igreja, que faz menção a esperança divina a Kübler-Ross, onde aponta que a barganha é o estágio em que o enlutado faz um acordo com sua divindade religiosa, em segredo. Sendo assim a transição para um cenário mais hostil é a revolta e decepção do enlutado com a falsa esperança criada por si.

Azul: Depressão.



Figura 4 - Cenário da Fase Azul do jogo GRIS, de 2018.
(fonte: pelo autor no jogo GRIS)

Análise Sintática: Na quarta fase, delegada como azul, os tons de azul, prata (gelo), roxo, violeta, rosa, laranja, verde, amarelo e vermelho colorem o cenário. Formas orgânicas, quadrada, arcos e retas constituem as formas básicas do cenário. Árvores, plantas, lagos, flores, cogumelos, algas, peixes, estátuas e um tartaruga compõe o cenário. Os sons possuem frequências arrítmicas, sons abafados, transitando entre

graves e agudos. Além disso os timbres do violino, violoncelo, tambores e pratos encontram-se na composição sonora da fase.

Análise Semântica: Os acordes cromáticos do anseio, da dureza, da frieza e da tristeza podem ser vistos. A aparição do vermelho entra como simbologia a vida e ao calor emocional, enquanto os tons mais escuros são ligados ao sujo e úmido. As formas possuem características de fragilidade e mutável, dado a sensação volúvel de todo o cenário. Ainda, o conforto, segurança e estabilidade podem ser encontrados. Os sons possuem características dadas ao som da tristeza, fragilidade, assim como dor ou sofrimento.

Análise Pragmática: Durante o progresso da fase o sentimento de tristeza, mais especificamente de melancolia¹ consome a personagem, como fraqueza emocional. Medo, incerteza, necessidade e ansiedade são perceptíveis durante o progresso da fase. É o momento de entorpecimento por todos os sentimentos de perda, tristeza e saudade, que entra em conformidade de estar nesse estado, contente com a ilusão da paz de estar em constante lamento. Lembrando que a depressão descrita por Kübler-Ross não está ligada a doença psiquiátrica, mas sim uma resposta emocional derivada de uma grande perda. A fase condiz com o estágio da depressão, pois é possível ver uma acentuação nas emoções negativas, além de sintomas de desmotivação, falta de vontade e energia.

¹ Melancolia significa o estado de tristeza profunda e apatia sentido continuamente por alguém, embora seja sinônimo para tristeza, a tristeza é um sentimento de momento.

Amarela: Otimismo.

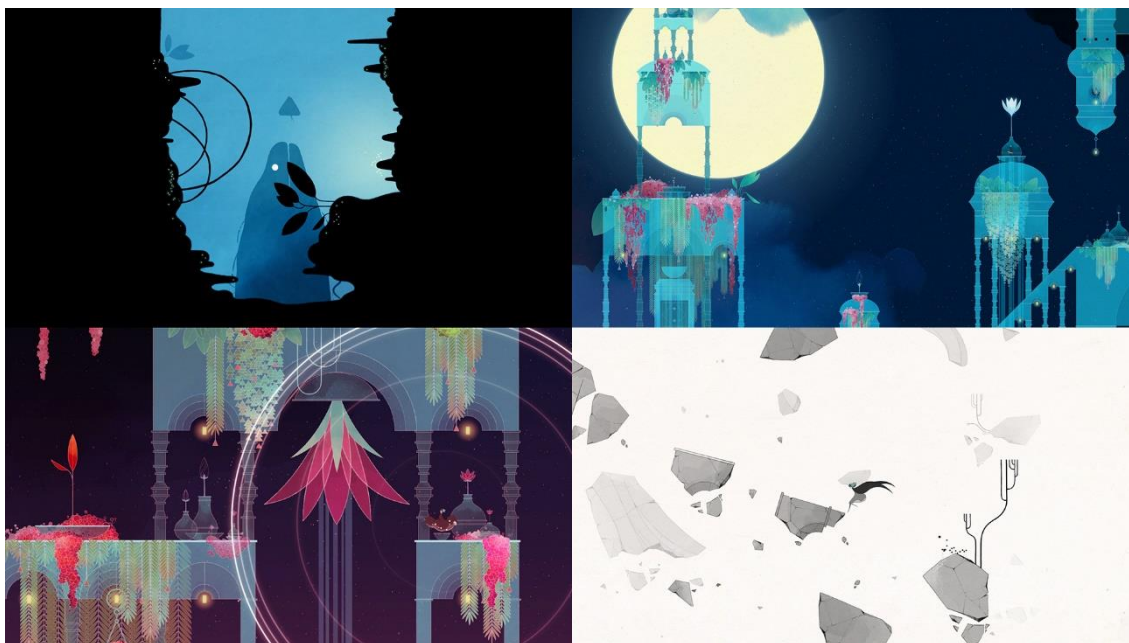


Figura 5 - Cenário da Fase Azul do jogo GRIS, de 2018.
(fonte: pelo autor no jogo GRIS)

Análise Sintática: Na quinta e última fase, delegada como amarela, o amarelo, rosa, azul, vermelho, laranja, roxo, preto e branco colore o cenário. Formas orgânicas, inorgânicas, circulares, quadradas, arredondadas e algumas triangulares constituem as formas básicas do cenário. Estátuas, plantas, flores, animais, rochas, vasos, edifícios entre muitos outros objetos compõe o cenário. Sons transitam de intensidade sonora média e alta, com variações de agudos graves, com ritmos variantes, mas que permanece em sua maior parte lento. Timbres do violino, violoncelo, harpas, xilofone, tambores, instrumentos de sopro e da voz humana estão presentes. Na cena extra localizada na última fase, o ciano divide espaço com o branco e preto, formas orgânicas e sons graves de intensidade baixa.

Análise Semântica: Ao amarelo estão conectadas as características de luminosidade radiante e explosiva, enquanto ao preto a sujeira. Durante o progresso as cores possuem simbologia do otimismo, limpo, esperança, serenidade, paz, fantasioso e mágico. Ainda acordes da leveza, da fantasia e do cruel aparecem. A forma inorgânica da enguia é mutável, hostil e possuía conexão com aquilo que é sinistro, mau e intimidante. As outras formas, proteção, agressividade, medo, desconforto, paz, calma, alegria. Os sons têm a adrenalina, agressividade, alegria calma e paz como principais

características simbólicas. Para a cena extra, está atrelada a lembrança assim como o frescor e a natureza.

Análise Pragmática: Nesse momento há o reconhecimento dos sentimentos ruins, enfrenta-se os sentimentos ruins, representado pela forma inorgânica que acompanha a personagem ao longo do jogo. Sentimentos de amizade e proteção corroboram com a coragem ao enfrentar esses sentimentos, despertando o sentimento de otimismo, que vem a ser o sentimento mais importante da fase. É onde as memórias que na fase anterior se tornavam triste, passam a trazer conforto e nostalgia. Encontro a paz finita e por fim recomeço. Ainda na cena extra localizada na última fase, é possível sentir o afeto maternal, felicidade e amor. A relação com o estágio da aceitação é justamente esse enfrentamento a realidade, onde a personagem compreende a perda como algo natural, mas que não encontra a felicidade, mas sim um alívio.

Análise dos Usuários

De modo a acrescentar à pesquisa, como validação, foi estruturado um questionário online para levantar dados dos jogadores que passaram pela experiência de jogar GRIS, procurando entender seus sentimentos e reações durante o progresso de cada uma das fases do jogo. O objetivo desse questionário é, o levantamento de dados, para que possa ser então comparado com a análise pragmática e assim gerar uma discussão sobre as intenções e provocações das cores, formas e sons do jogo no usuário. O questionário ficou disponível por um período de 15 dias no sites e comunidades da Steam² e no site Reddit³, para que jogadores pudessem responder. Na tabela a baixo, estão os 3 principais sentimentos descritos pelos usuários durante o questionário.

	Cores	Formas	Sons
Cinza / Negação	Melancolia (46,7%), Sofrimento (19,7%), Apatia (14,8%)	Perigosas (22,1%), Ameaçadoras (14,8%), Graciosas (14,8%)	Melancolia (52,5%), Calma (24,6%), Apreensão (13,9%)
Vermelho / Raiva	Raiva (32,8%), Ansiedade (24,6%), Hostilidade (18%)	Perigosas (36,9%), Ameaçadoras (30,3%), Estáveis (12,3%)	Ansiedade (27,9%), Adrenalina (24,6%), Apreensão (22,1%)

² Steam é um software de gestão de direitos digitais de plataformas digitais como jogos e aplicativos de programação.

³ Reddit é um site de mídia social no qual os usuários podem divulgar ligações para conteúdo na web.

Verde / Barganha	Calma (39,3%), Otimismo (38,5%), Felicidade (6,6%)	Amigosas (24,6%), Confortáveis (16,4%), Graciosas (16,4%)	Calma (77,9%), Felicidade (7,4%), Melancolia (4,9%)
Azul / Depressão	Calma (36,1%), Sofrimento (24,6%), Melancolia (10%)	Graciosas (26,2%), Atraentes (13,9%), Estáveis (13,1%)	Calma (45,1%), Apreensão (18,9%), Melancolia (13,9%)
Amarelo / Aceitação	Otimismo (50,8%), Felicidade (24,6%), Calma (9,8%)	Graciosas (29,5%), Atraentes (19,7%), Amigosas (18%)	Calma (48,5%), Felicidade (32%), Melancolia (5,7%)

Tabela 1 - Principais sentimentos apontados pelos usuários, segundo o questionário.
(fonte: pelo autor com base no questionário com os usuários)

Com esses dados levantados, será feito uma discussão relacionando o questionário feito com os usuários e a análise pragmática feita pelo autor.

Discussão

Para a discussão dos resultados foi então feito uma comparação dos dados a análise pragmática apresentados pelo autor e os sentimentos mais recorrentes coletados por meio do questionário com o usuário. Na tabela abaixo, na primeira coluna encontra-se os sentimentos previsto pelo autor durante a análise pragmática enquanto na segunda coluna os sentimentos providos dos resultados obtidos do questionário com os usuários, separado por fases do jogo.

	Análise Pragmática do Autor	Resultados dos Usuários
Cinza / Negação	Afeto, Felicidade, Paz, Apatia, Entorpecimento, Solidão, Perda, Confusão, Negação.	Melancolia, Sofrimento, Apatia, Perigo, Ameaça, Calma, Desespero, Negação, Solidão, Vazio, Duvida, Enigmático Isolamento.
Vermelho / Raiva	Raiva, Medo, Ansiedade, Adrenalina, Fúria, Hostilidade, Apreensão, Perigo.	Raiva, Ansiedade, Hostilidade, Perigo, Ameaça, Apreensão, Adrenalina, Medo, Exaustão, Força.
Verde / Barganha	Esperança, Calma, Leveza, Confiança, Delicadeza, Segurança, Amizade.	Calma, Otimismo, Felicidade, Amizade, Conforto, Elegância, Segurança, Atraente, Estável, Acolhedor, Esperança.
Azul / Depressão	Melancolia, Fraqueza Emocional, Perda, Saudade, Falsa Paz, Conformismo, Sofrimento, Frio.	Calma, Sofrimento, Melancolia, Otimismo, Apatia, Medo, Ansiedade, Solidão, Frio, Tranquilidade, Estável, Atraente, Amizade, Gracioso, Apreensão, Conforto, Adrenalina.

Amarelo / Aceitação	Angustia, Ansiedade, Apreensão, Medo, Amizade, Proteção, Otimismo, Nostalgia, Afeto, Amor, Felicidade, Gracioso, Paz.	Otimismo, Calma, Felicidade, Medo, Amizade, Gracioso, Atraente, Seguro, Conforto, Esperança, Serenidade, Místico, Contentamento.
----------------------------	---	--

Tabela 2 - Comparação análise pragmática e análise dos usuários.
(fonte: pelo autor com base no questionário com os usuários)

A semelhança dos sentimentos apontados pela análise pragmática do autor, através da análise sintática e semântica, em relação aos sentimentos apontados pelo usuário. É notável como a cor, que possui repertório cultural e simbólico distinto em diferentes culturas pelo mundo, consegue provocar as emoções e sensações previamente estabelecidas como forma de entender a narrativa do jogo, causando pouco ou nenhum ruído. Não só isso, mas como a forma possuía uma presença na percepção visual, fazendo com que sem a ajuda do toque possa ser interpretada e compreendida solidamente. Por último, mas não menos importante, como o som trabalha de forma a guiar essas sensações, fazendo com que o corpo e a mente compreendam o que está sendo posto visualmente, instigando em momentos o medo, a calma, a tristeza.

Embora haja algumas variações, são sentimento que ou estão conectados com outros ou venham a se manifestar baseado na experiência de cada um. Essa divergência pode estar conectada à forma como o questionário foi desenvolvido, que foi obtido respostas derivadas das perguntas desenvolvidas pelo autor e não diretamente analisadas durante o contato direto do usuário com o jogo.

Considerações Finais

O trabalho partiu do objetivo de entender como era possível uma construção narrativa através de informações sensoriais como a visão e a audição, partindo das cores, formas e sons do jogo. Para entender tal relação, foi realizada uma análise envolvendo os elementos presentes no jogo GRIS, abordando a sintática, semântica e pragmática para entender seu sistema de configuração. Ainda, dado a subjetividade da análise, como forma de deixar a análise mais coletiva, foi feita uma validação com usuários do jogo para entender a sensações dos mesmos. Durante o processo de análise foi compreendido como as cores, formas e sons configuravam a narrativa e abordavam a teoria de luto, proposta pelo jogo, de forma clara. Os resultados obtidos através da validação foram satisfatórios, pois em sua maioria eram condizentes com a

análise, com exceção de algumas que divergiam, mas que mesmo assim agregavam a pesquisa.

Essa pesquisa abre possibilidades e discussões sobre como o designer pode vir a articular, influenciar e auxiliar a compreensão de temas de difícil compreensão, usando métodos mais humanos, engajando com outras áreas e introduzindo esse conhecimento sobre cores, formas e sons em projetos que trabalhem de forma lúdica. Ainda, com as diretrizes de análise desenvolvidas nesse trabalho, traz possibilidade de trabalho com diferentes tipos de mídias e tecnologias, onde talvez possa ser explorado não só visão e da audição como fator de compreensão, mas possivelmente por meio do tato, olfato e paladar.

Referências

BARROS, Lilian R. M. **A Cor no Processo Criativo**. São Paulo: SENAC, São Paulo, 2006.

GOETHE, Johann W. **Theory of Colours**. Traduzido do alemão para inglês por Charles Lock Eastlake, 1840.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto**. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.
GREAT BIG STORY. **The Magic of Making Sound**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRlgX0> Acesso em: 22 de maio de 2019.

GRIS. Desenvolvedora: Nomada Studio. Publicadora: Devolver Digital. 2018 Electronic Game.

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.

ITTEN, Johannes. **DESIGN AND FORM: THE BASIC COURSE AT THE BAUHAUS**. 1963.

ITTEN, Johannes. **The Art of Color: Subjective Experience and Objective Rationale of Color**. 1961.

KANDINSKY, Wassily. **Concerning the Spiritual in Art**. 1912.

KESSLER, David. KÜBLER-ROSS, Elisabeth. **On Grief and Grieving**. New York: 2005.

KÜBLER-ROSS, Elisabeth. **Sobre a Morte e o Morrer**. Tradução de Paulo Menezes. 8ª edição, São Paulo: 1998.

MORAIS, Jaider. **SOUND DESIGN, A ESTÉTICA DO SOM**. Disponível em: <<https://designcomcafe.com.br/sound-design-a-estetica-do-som/>> Acesso em: 22 de maio de 2019

NORMAN, Donald A. **Design Emocional**. Tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

MORRIS, Charles. **Fundamentos da Teoria dos Signos**. Tradução de António Fidalgo, Universidade da Beira Interior, 1959. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/~fidalgo/semiotica/morris-charles-fundamentos-teoria-signos.pdf>> Acesso em 10 de outubro de 2019.

SOLARSKI, Chris. **Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design**. Estados Unidos: Watson-Guptill, 2012.

SPOTIFY. **Gris (Original Game Soundtrack) by Berlinist**. Disponível em: <<https://open.spotify.com/album/2YMWspDGtbDgYULXvVQFM6?si=2Eb-2bFPSfqZls3rwNnK7A>> Acesso em: 10 de abril de 2019.