

Análise Semiótica dos Elementos Visuais Baseados em Aspectos Histórico-Culturais Brasileiros no game “Dandara: Trials of Fear”

Semiotic Analysis of Visual Elements Based on Brazilian Historical-Cultural Aspects in the game “Dandara: Trials of Fear”

Thaís Ferreira Santos¹

¹Departamento de Ciências Exatas e da Terra – Universidade do Estado da Bahia (UNEB)

Salvador – BA – Brasil

thferreirasa@gmail.com

Abstract. Introduction: Indie studios in Brazil have been developing games that explore national culture, and the identification of visual elements with these references involves the identification of signs. **Objective:** The objective of this article is to semiotically analyze the visual elements based on Brazilian historical-cultural aspects of the game Dandara: Trials of Fear. **Methodology or Steps:** The methodology consisted of data collection and screenshots and qualitative analysis, based on Peirce's approach demonstrated by Santaella (1983). **Results:** The results showed the identification of signs and their relationship with the game's narrative and Brazilian references, helping to understand how visual elements create meanings and collaborate to disseminate Brazilian culture and history.

Keywords: Art, Games, Semiotics, Brazilian Games, Historical-cultural representations.

Resumo. Introdução: No Brasil, studios indie têm desenvolvido games que exploram a cultura nacional, e a identificação de elementos visuais com essas referências passa pela identificação de signos. **Objetivo:** O objetivo do artigo é analisar semioticamente os elementos visuais baseados em aspectos histórico-culturais brasileiros do game Dandara: Trials of Fear. **Metodologia ou Etapas:** A metodologia consistiu na coleta de dados e de capturas de tela e análise qualitativa, com base na abordagem de Peirce demonstrado por Santaella (1983). **Resultados:** Os resultados mostraram a identificação de signos e sua relação com a narrativa do jogo e referências brasileiras, ajudando a entender como os elementos visuais criam significados e colaboram para divulgar a cultura e a história do Brasil.

Palavras-chave: Arte, Games, Semiótica, Jogos brasileiros, Representações histórico-culturais.

1. Introdução

O Brasil é um país extenso, com dimensões continentais, e que abriga diferentes expressões culturais distribuídas por todo seu território. É um país multicultural, com expoentes na música, artes visuais, literatura, arte de rua e demais áreas criativas [Brown 2021]. Com o advento da era da informatização e desenvolvimento da cultura digital, esses elementos culturais têm sido explorados em mídias interativas, como os jogos

digitais, em especial em jogos de entretenimento de desenvolvedoras *indie* nacionais [Resck e Batista 2020; Knack 2024].

Para Maia e Silva (2023), jogos *indie* estão atrelados a uma cultura alternativa, em um “contexto de produção mais local e independente”, que possuem, para além das relações de mercado, as relações educacionais e culturais inerentes ao meio em que estão inseridas. Essa afirmativa está de acordo com a noção de que *games* funcionam como fenômenos culturais da sociedade, já que são desenvolvidos por pessoas imersas em determinado contexto cultural que expressam essas bases no seu trabalho [Castilho 2010]. Resck e Batista (2020) trazem exemplos de *games* que exploram narrativas e referências histórico-culturais brasileiras, sendo eles: “Árida: *Backland’s Awakening*” da Aoca Game Lab; “Arani” da Diorama Digital; “Aritana e a Pena da Harpia” da Duaik Entretenimento; “*The King of Backwoods*” da Ignite Game Studio e “*Dandara: Trials of Fear*” da Long Hat House.

O *game* “*Dandara: Trials of Fear*” foi lançado oficialmente em 2018 [Long Hat House 2018] e é um jogo de gênero *metroidvania*, onde a progressão é feita com o desbloqueio de novas habilidades e áreas, e o enfrentamento de chefões [Resck 2020]. A narrativa do jogo é centrada em um mundo assolado pela opressão, e a personagem Dandara nasce com o propósito de libertar seu povo das forças da ditadura Eldariana [Brown 2021; Maia e Silva 2023]. De acordo com Knack (2024), o jogo “*Dandara*” pode ser caracterizado como uma “historicização da ficção”, já que personagens, lugares e elementos da cultura e história brasileira foram apropriados e incorporados para a criação de uma obra ficcional.

A identificação desses elementos visuais como referências à cultura nacional passa pelo processo de reconhecimento de signos. Um signo é “uma coisa que representa outra coisa” [Santaella 1983] e é objeto de estudo da Semiótica desenvolvida por Peirce e demonstrada por Santaella (1983). Essa ciência foca nos sistemas e fenômenos de significação [Araujo e Hildebrand 2019] e tem como função a classificação e a descrição dos signos [Santaella 1983]. Segundo Farias e Teixeira (2013), os elementos visuais “podem ser entendidos como componentes dos signos que são apresentados pelos jogos” e servem como mediadores entre o jogo e o jogador.

Diversos trabalhos utilizam a abordagem peirceana para analisar *games*, dentre eles estão a análise das mecânicas de câmera no *game Little Nightmares* [Pires, Azevedo e Pimenta 2018] e dos personagens brasileiros da franquia *Street Fighter* [Arrivabene, Cordeiro e Perassi 2019]. O objetivo deste artigo é realizar uma análise semiótica do *game* “*Dandara: Trials of Fear*”, utilizando a abordagem semiótica de Charles Sanders Peirce, a partir da demonstração de Santaella (1983). O propósito dessa análise é identificar os signos relacionados aos elementos visuais que fazem referência a expressões culturais e históricas brasileiras, com foco nos personagens, ambientação e interface do usuário. Assim, espera-se oferecer uma compreensão mais aprofundada sobre o papel e impacto desses elementos visuais para a representação histórico-cultural nacional no jogo e para a reflexão desses aspectos na narrativa do *game* pelo jogador.

2. Trabalhos Relacionados

Resck (2020) traz uma contextualização sobre a produção, lançamento e recepção do *game* Dandara. E faz um levantamento dos elementos de toda a jogabilidade do jogo, trazendo aspectos de narrativa e arte, com indicação de referências brasileiras: Dandara dos Palmares, Vila dos Artistas, Avenida Belo Horizonte, Buritis, Tarsila do Amaral e agentes da polícia militar [Resck 2020].

Brown (2021) traz um panorama geral sobre a trama e a jogabilidade de Dandara e lista referências brasileiras, como: Dandara dos Palmares, Tarsila do Amaral, Vila dos Artistas, Maria Raquel Bolinho, Clube da Esquina e Ditadura Militar.

Maia e Silva (2023) fazem uma análise do jogo, com base na teoria do imaginário de Gilbert Durand, e correlacionam recortes de elementos simbólicos e de narrativa do jogo, de modo a explicar o sincretismo entre os personagens, a narrativa e o imaginário, sob um ponto de vista decolonial. As referências à cultura nacional levantadas foram: Dandara dos Palmares, Maria Raquel Bolinho, Ditadura Militar e luta contra a escravidão.

Esses trabalhos são recentes, denotando ser uma pesquisa atual. O diferencial do presente artigo é analisar semioticamente as referências levantadas em trabalhos anteriores, de modo a explorar os significados subjacentes aos elementos visuais construídos no jogo, com os aspectos histórico-culturais brasileiros, aumentando a compreensão de como essas relações são construídas.

3. Fundamentação Teórica

A Semiótica de Peirce é uma ciência que estuda os signos e como acontece a transmissão de significados [Santaella 2018]. Um signo, para Peirce e apresentado por Santaella (2018) é “qualquer coisa de qualquer espécie (...) que representa uma outra coisa”. Para entender como acontece a categorização dos signos por Peirce, é interessante entender que a Semiótica tem seus fundamentos em outra ciência: a Fenomenologia [Santaella 2018]. A Fenomenologia analisa e observa os fenômenos, ela estuda tudo que pode ser percebido pela mente e categoriza os fenômenos em 3 tipos, de acordo com as formas que eles se apresentam à consciência [Santaella 1983]. Fenômenos que se apresentam a partir de sua pura qualidade fazem parte da modalidade da Primeiridade; fenômenos que se apresentam à mente pelo simples fato de existir fazem parte da Secundidade; e fenômenos que se apresentam a partir de uma síntese intelectual que aproxima duas coisas fazem parte da Terceiridade [Santaella 1983].

Signos servem como mediadores entre o objeto que está sendo representado por ele, e os efeitos interpretativos que podem ser desenvolvidos na mente de quem observa, ou os Interpretantes [Santaella 2018]. Para Peirce, os signos têm seus fundamentos em três propriedades: a Qualidade (signos de Primeiridade), a Existência (Signos de Secundidade) e o Caráter de Lei (signos de Terceiridade). Assim, signos que são fundamentados na qualidade são chamados de Qualissignos, signos fundamentados na existência são Sinsignos e signos fundamentados no caráter de lei são Legissignos [Santaella 2018].

O objeto que o signo representa ou se refere é chamado de Objeto Dinâmico, mas o signo também possui um outro objeto: o Objeto Imediato [Santaella 2018]. O Objeto Imediato determina o tipo de mediação que o signo tem, essa mediação pode ser Descrever, Indicar ou Representar [Santaella 2018]. Para isso, é necessário saber qual o fundamento do signo: se é um Qualissigno, o Objeto Imediato descreve o Objeto Dinâmico; se é um Sinsigno, o Objeto Imediato indica o Objeto Dinâmico; e se é um Legissigno, o Objeto Imediato representa o Objeto Dinâmico [Santaella 2018].

A partir desses fundamentos e tipos de mediação dos signos, Peirce desenvolveu uma divisão triádica, onde ele categoriza as relações do signo com seu objeto em: Índice, Ícone ou Símbolo [Santaella 1983]. Assim, o Ícone tem como fundamento um Qualissigno/Qualidade e seu Objeto Imediato é seu próprio fundamento, já que de acordo com Santaella (2018): “qualidades só se apresentam”, descrevendo seu Objeto Dinâmico por semelhança. Um exemplo de ícone é o desenho ou a fotografia de uma casa ou de uma pessoa, eles são reconhecidos rapidamente como uma casa ou pessoa por semelhança visual. O Índice tem como fundamento o Sinsigno/Existência, seu Objeto Imediato indica o Objeto Dinâmico por uma conexão existencial ou por causalidade, como uma poça de água indica que choveu e fumaça indica que existe fogo [Santaella 2018]. Já o Símbolo é fundamentado no Legissigno/Caráter de Lei, e o Objeto Imediato representa o Objeto Dinâmico por convenções sociais ou leis, como é o caso das palavras e dos sinais de trânsito [Santaella 2018].

4. Método de Pesquisa

4.1. Coleta de Dados

O capítulo “A história e a força de Dandara” do livro *O Brasil nos Games Nacionais* de Resck (2020) foi utilizado como direcionador para as áreas do mapa que foram analisadas nesta pesquisa, pelo fato de apresentar uma descrição detalhada sobre todas as áreas do game e referências nacionais. Como adicional foi utilizado o artigo de Brown (2021) que lista as referências brasileiras no game. Assim, as áreas gerais do mapa selecionadas para contato direto e análise foram as áreas iniciais Campo da Criação, Portão Lateral, Trilha dos Palmares e a área geral Vila dos Artistas. Nessas áreas, os elementos visuais foram selecionados com base em sua relevância simbólica, sua relação direta com aspectos histórico-culturais destacados nas obras de Resck (2020) e Brown (2021).

A exploração do mapa foi feita por contato direto com o *game*, com a liberação das subáreas bloqueadas durante as partidas, percorrendo todas elas e fazendo capturas de tela e anotações do nome da área, juntamente com elementos visuais identificados e relacionados com os aspectos histórico-culturais citados pelas referências [Resck 2020; Brown 2021]. Esses elementos foram personagens, cenários e HUD. Essas anotações serviram de base para a criação de pastas com o nome das áreas e subáreas percorridas e a organização das capturas de tela nessas pastas.

Para complementar a análise dos elementos visuais, foi realizada uma etapa de análise de recepção crítica. Para isso foi feita uma seleção de resenhas sobre o jogo, utilizando as palavras-chave “Dandara”, “*Game*”, “*Dandara Trials of Fear*”, “*Review*” e “*Resenha*”. Elas foram organizadas em uma planilha, com os dados sobre a versão do

jogo (original ou DLC *Trials of Fear*), se o autor da resenha é brasileiro ou estrangeiro, se ele citou alguma referência cultural brasileira, quais foram essas referências, qual a clareza da narrativa (negativa, neutra, positiva ou não cita) e comentários adicionais.

4.2. Análise de Dados

A pesquisa foi pautada na metodologia analítica, de caráter qualitativo. Antes das análises, foi feita uma revisão das anotações feitas durante o contato direto com o *game*. A partir disso, foi feita a seleção dos aspectos histórico-culturais brasileiros (Dandara dos Palmares, Quilombo dos Palmares, Ambientes Urbanos Brasileiros, Maria Raquel Bolinho, Tarsila do Amaral, Abaporu, Clube da Esquina e Polícia Militar Brasileira) e a identificação das áreas do mapa em que estavam presentes. Com isso, foi feita a seleção das capturas de tela nas pastas das áreas correspondentes para as descrições e análises.

Cada elemento selecionado das capturas de tela foi descrito visualmente, utilizando como base para a estrutura da descrição a apresentada nas análises simbólica e cromática propostas no “Modelo Taxonômico de Elaboração de Conceitos para o Design de Personagens” [Dias 2022]. Foram descritos aspectos visuais como formato, cor, textura e composição. Depois da descrição visual foram feitas as análises desses elementos, aplicando os conceitos da abordagem semiótica peirceana, onde esses elementos foram identificados como signos: categorizados como ícones (quando possuíam ligação direta com o objeto, por sua qualidade, relação de semelhança), índices (quando indicavam o objeto, relação causal) ou símbolos (quando representavam o objeto por meio de uma convenção social, relação convencional ou cultural). Cada escolha foi justificada e correlacionada com os elementos histórico-culturais citados na literatura sobre o *game*, e seus significados foram interpretados, destacando suas contribuições para a narrativa do *game*.

A análise dos dados da planilha de resenhas foi qualitativa e descritiva. Inicialmente foi feita uma contagem de resenhas de acordo com a nacionalidade, e a versão do jogo que foi utilizada. Em seguida os dados foram interpretados com base em três eixos principais: a nacionalidade, o reconhecimento ou não de referências brasileiras, e a avaliação da clareza da narrativa. O objetivo foi identificar como diferentes repertórios culturais influenciam a leitura dos signos visuais presentes no jogo e a compreensão da narrativa proposta.

5. Resultados

5.1. Dandara dos Palmares

A protagonista Dandara tem uma forma humana, pele negra e cabelo *black power*. Descalça, ela usa uma calça verde folgada, uma camiseta branca e um lenço amarelo no pescoço, numa animação em constante movimento. Ela é um ícone de Dandara dos Palmares, uma guerreira e liderança que lutou em defesa do Quilombo dos Palmares, uma das maiores comunidades de escravizados fugitivos durante o século XVI na Serra da Barriga, em Alagoas [Resck 2020; Silva 2022]. Foi o quilombo que ocupou a maior área territorial e o que durou mais tempo, sendo ativo entre 1597 e 1695 [Caetano e Castro 2020]. No *game* também há uma região do mapa chamada “Trilha dos Palmares” que referencia essa região. Pelo fato da sociedade colonial brasileira ter

sido escravagista, um quilombo era uma forma radical de resistência a essa estrutura [Maia e Silva 2023]. A história do Quilombo dos Palmares foi resgatada na década de 1970 principalmente pelo Movimento Negro, mas a história de Dandara dos Palmares por muito tempo foi deixada de lado [Caetano e Castro 2020].

O ícone de Dandara foi construído por meio de uma alegoria dessa personalidade, já que como informado pelos criadores do jogo numa entrevista conduzida por Sampaio (2016) a personagem do *game* não representa Dandara dos Palmares, mas foi inspirada nela. A escolha de uma protagonista negra tem um impacto muito grande, já que na sociedade brasileira, mulheres negras estão na base da pirâmide social, e enfrentam um cenário de silenciamento e exclusão históricos, sob múltiplas opressões: de gênero, de raça e de classe [Caetano e Castro 2020; Souza e Cararo 2017; Maia e Silva 2023]. Assim, mulheres negras que foram importantes para a história do país são excluídas deste âmbito, por machismo, racismo e marginalização dessas narrativas, e a história de Dandara dos Palmares é um desses casos: ainda conta com muitas lacunas, mas possui uma força muito grande no imaginário popular [Caetano e Castro 2020].

A utilização de roupas largas pela personagem, animadas de modo a dar a impressão de que estão flutuando pela ação do vento, funciona como índice de conforto para melhor movimentação, leveza e alta mobilidade. As poses da personagem trazem um ar de imponência a ela, muito relacionado ao imaginário sobre Dandara dos Palmares que é considerada um símbolo de resistência à opressão racial, por defender o quilombo, resgatar escravizados e ser contra um acordo em que teria que entregar escravizados fugitivos às autoridades [Caetano e Castro 2020; Souza e Cararo 2017]. Em 2019 ela foi inserida no Livro de Heróis e Heroínas da Pátria através da Lei nº 13.816, de 24 de abril de 2019 [Resck 2020; Brasil 2019].

A Análise Cromática [Dias 2022] sugere que a pele negra, lenço amarelo e calça verde, com tonalidades claras e quentes, criam contraste com o cenário do jogo, onde há uma predominância de cores escuras e frias. A escolha dessas cores ajuda no contraste narrativo entre um mundo desolado, abandonado e frio, com a figura de uma personagem que traz esperança. As cores verde e amarelo são cores presentes na bandeira do Brasil, funcionam como símbolo de uma nação, e no contexto da narrativa do *game*, podem ser um índice da retomada dos símbolos nacionais tomados pelas forças opressoras. As referências e inspirações em Dandara dos Palmares e no Quilombo dos Palmares trazem um significado muito grande de resistência frente às opressões e busca por liberdade, dialogando diretamente com a narrativa do *game*, de se libertar das opressões causadas pelo Exército Eldariano, e a amplificando. Ainda, essas inspirações vão de encontro com o apagamento histórico das mulheres negras no Brasil, e contribuem para esse tipo de referência na comunidade de jogadores.

5.2. Ambientes urbanos brasileiros

As descrições aqui apresentadas foram levantadas nas diversas regiões da área “Vila dos Artistas”, com diversas subáreas com elementos visuais compartilhados. Por meio da Análise Cromática [Dias 2022], pôde-se identificar que as cores frias presentes no fundo do cenário, combinadas com as formas retorcidas contribuem para a criação de

um cenário com aspecto desolado, abandonado e frio, que possui uma ligação com a narrativa do *game* da ausência de pessoas e de arte nas ruas. As cores vão ficando mais claras à medida que esses elementos vão se distanciando do observador, de forma a servir como índice de profundidade através da ação da atmosfera, método conhecido por perspectiva atmosférica [López-Vílchez 2015]. As formas presentes ao fundo servem como ícones de casas “empilhadas” com caixas d’água e antenas em seus telhados, essa composição funciona como índice de que se trata de uma região com alta demografia, sob a forma de uma comunidade urbana ou favela, que são presentes em diversos ambientes urbanos brasileiros [IBGE 2024].

Os elementos visuais analisados (semáforos, placas, postes e barreiras metálicas) são ícones de objetos associados a cidades urbanizadas e corroboram com o indicativo de que se trata de um ambiente urbano. Os elementos presentes na região “Mercado Central” fazem alusão a uma feira livre. As demais placas incorporadas no *game* possuem símbolos utilizados no trânsito, com as interpretações convencionadas: atenção, pare e direção a seguir. Essas interpretações possuem a mesma função no *game*, já que esses símbolos das placas estão relacionados a perigos, impossibilidade de passagem e direções indicadas no mapa.

O nome de algumas regiões do mapa apresentados na interface do usuário fazem referência direta a locais presentes no estado de Minas Gerais [Resck 2020], com o exemplo das regiões “Avenida Belo Horizonte”, que referencia a capital do estado; as regiões “Buritis” e “Estrela Dalva” que simbolizam cidades de Minas Gerais; e “Serra do Curral”, que representa o Parque da Serra do Curral, e “Samba Hostel”, também são locais presentes em Belo Horizonte.

A presença dos ícones dos grafites no *game*, além de fazerem referência a ambientes urbanos, também servem como símbolo do movimento hip hop, já que o grafite é um de seus fundamentos, juntamente com o rap, o *break* e DJ, servindo como forma de expressão, de protesto e resistência frente à opressão e às desigualdades [Medeiros 2005]. O grafite que traz o desenho de uma pessoa com a boca aberta, e cores saindo de dentro dela, funciona como um índice para o sentimento de desespero e necessidade de auto expressão, coerente com a narrativa do jogo sobre um mundo em que há uma restrição ou limitação da expressão pessoal, além de ser um símbolo de resistência, conferindo a esse signo um caráter híbrido [Poubel, Valente, Garone 2012].

É possível traçar paralelos entre essa narrativa, a presença desse grafite e a presença dos personagens do exército Eldariano com o período histórico brasileiro da Ditadura Militar (1964-1985), quando militares tomaram o poder do país e após a promulgação do AI-5, artistas, manifestantes e pessoas contrárias ao regime foram silenciadas e mortas [Araujo, Silva e Santos 2013]. Ainda durante esse período, houve a chegada do grafite no Brasil, na década de 70, momento em que estava acontecendo uma maior abertura política no país [Campos 2019; Martins e Schmidt 2012]. A presença dos grafites pode ser percebida facilmente pelos jogadores, por estarem presentes em alguns muros, serem grandes e possuírem cores contrastantes com o resto do cenário. No *game* é possível entrar em contato com personagens que vivem presos em suas casas, que revelam a repressão feita pelo sistema Eldariano às artes, o que

contribui para a interpretação desses grafites como um caráter subversivo, de denúncia e de resistência a essa sociedade.

Já os grafites em forma de *cupcakes* encontrados no jogo, são os ícones do personagem "Bolinho", que fazem referência direta à sua criadora, servindo como um símbolo dela: a grafiteira Maria Raquel Bolinho, que espalha seus personagens em muros e viadutos de Belo Horizonte-MG [Maciel, Engler, Mourão e Rosa 2018]. A artista escolheu o bolinho como sua assinatura por ser simples e colorido, chamando a atenção de todos, e não somente de quem se interessa por grafite [Moré 2012]. A fácil identificação de seus personagens, assim como as diversas áreas do mapa que fazem referência direta a locais do Estado de Minas Gerais são o que Maia e Silva (2023) chamaram de “intertextualidade proposta pelos elementos da cultura brasileira e referências locais” e contribuem para uma maior inclusão, interesse e identificação dos jogadores que conhecem ou têm/tiveram contato com essas referências, aumentando sua conexão com o *game*.

5.3. Tarsila do Amaral e Abaporu

A NPC Tarsila consiste numa personagem de tamanho desproporcional com relação ao resto do cenário: sendo maior que os ícones de cama, mesa, estantes e sofá presentes na região “Casa da Tarsila”. A personagem foi construída seguindo as proporções da obra Abaporu, da pintora Tarsila do Amaral [Sousa 2013; Knack 2024; Resck 2020]. Essa obra iniciou o movimento Antropofágico em 1928, que tinha como objetivo a criação de uma cultura essencialmente brasileira, já que no período a elite brasileira somente valorizava a arte vinda da Europa [Sousa 2013].

Ao mesmo tempo em que a personagem funciona como um ícone do Abaporu, ela também é uma alegoria de Tarsila do Amaral, percebida pelo nome da personagem e também pelas modificações feitas na imagem do Abaporu, que são a roupa e o cabelo adicionados. A identificação do ícone do Abaporu e símbolo de Tarsila do Amaral pode ser feita pelos jogadores que já tiveram contato com essa obra, que é apresentada em livros de educação básica, pela forma como os elementos característicos do Abaporu foram incorporados na personagem Tarsila: a pose, a desproporção da cabeça e dos pés e a cabeça apoiada em um dos braços. O Movimento Antropofágico está relacionado ao conceito de Brasilidade, termo ligado à recuperação de aspectos culturais nacionais [Silva 2015]. Esse processo foi feito na obra Abaporu, que tem aspectos do fauvismo e cubismo, mas traz muitos aspectos da cultura brasileira, com as cores vibrantes, o título em tupi da obra e a representação de uma pessoa “da terra” com seus pés grandes [Neckel 2007]. O grafite apresentado na seção anterior também pode ser considerado um processo antropofágico, por ter sido incorporado do exterior e retrabalhado e reinserido no contexto brasileiro [Medeiros 2005]. Ainda, para Knack (2024) o *game* Dandara: *Trials of Fear* também foi desenvolvido a partir desse processo, já que houve uma “digestão de elementos culturais brasileiros, reconfigurados em um jogo eletrônico”.

O fato da personagem ser muito grande com relação ao resto do cenário em conjunto com a pose curvada intensifica a narrativa do *game* de que as pessoas devem se proteger das forças opressoras, e trazem um significado de aprisionamento e limitação

artística. Ainda, as animações dos dedos balançando servem como índice de tédio e impaciência, contribuindo para esses significados.

5.4. Clube da Esquina

Na região “Clube da Esquina”, estão presentes ícones de muro de blocos grafitados, ícones de sofás, mesas com cadeira e bebidas sobre ela, caixotes, um violão marrom e uma placa de trânsito azul dividida com endereços ilegíveis. Clube da Esquina se refere a um grupo de músicos brasileiros formado em Belo Horizonte com grande produção durante a década de 70, durante a Ditadura Militar [Nunes 2005; Brown 2021]. Dentre os músicos e compositores que fazem parte dessa expressão estão Milton Nascimento, Wagner Tiso, Márcio Borges, Lô Borges, Beto Guedes, Fernando Brant, Ronaldo Bastos e Toninho Horta [Nunes 2005]. A associação feita com a expressão Clube da Esquina é realizada principalmente por meio do nome da região do mapa, ficando mais restrita a jogadores que conhecem o grupo musical que inspirou o local. Os ícones de violão, das mesas e dos sofás ajudam a contextualizar o local como um ponto de encontro para músicos, e a placa de trânsito dividida entre dois endereços indica que se trata de uma esquina, assumindo uma interpretação literal da expressão. E a relação do grupo musical com a Ditadura Militar serve como mais um acréscimo a narrativa do *game*, sobre limitação artística, já que havia a instauração da censura artística durante esse período [Garcia 2000].

5.5. Polícia Militar Brasileira

Na área do mapa “Templo da Criação”, depois que é desbloqueada, é possível encontrar um chefe chamado Augustus. Ele consiste numa cabeça na cor roxa, com uma proporção maior do que o resto do cenário. O personagem mantém uma expressão facial que simboliza raiva, e seus olhos não possuem pupila. Na indumentária, ele utiliza uma boina vinho com detalhes em amarelo, com um brasão na parte frontal. O personagem possui uma predominância de cores frias, com o amarelo se destacando em alguns detalhes. Essa predominância de cores frias faz com que o personagem tenha uma maior integração ao ambiente dessa área do jogo, onde essas escolhas cromáticas também ocorrem. A presença da boina com brasão faz uma ligação direta aos uniformes militares, simbolizando a Polícia Militar Brasileira [Resck 2020], sendo identificável pelos jogadores por meio dessa caracterização. Ela esteve ligada ao golpe de 1964 que culminou no período da Ditadura Militar [Araujo, Silva e Santos 2013] e hoje, mesmo após a redemocratização, a grande maioria de seus integrantes ainda não superou a visão de combate ao inimigo e são constantes as ações de autoritarismo em desrespeito aos direitos humanos [Aguiar e Santana 2018], em que dentre eles está a liberdade de expressão [United Nations 1948], tema desenvolvido na narrativa do *game*, e exemplificado nas seções anteriores, servindo como ponto de reflexão para os jogadores.

5.6. Recepção Crítica

Foram analisadas 21 resenhas críticas sobre o *game*, sendo 10 de autores estrangeiros e 11 de brasileiros. A versão original foi utilizada em 5 resenhas brasileiras e 6 estrangeiras, enquanto a edição *Trials of Fear* teve 6 resenhas brasileiras e 4 resenhas estrangeiras. Todas as resenhas brasileiras citam referências culturais

brasileiras, principalmente Dandara dos Palmares, Tarsila do Amaral e Abaporu. Já entre as resenhas estrangeiras, 3 delas citam Dandara dos Palmares, dois após pesquisa externa.

Apenas uma das resenhas estrangeiras avaliou a narrativa positivamente, e metade delas, com referências ou não, teve avaliação negativa, com a justificativa de que a narrativa é vaga e falta informações sobre a protagonista [Kinglink 2019]. Ainda assim algumas resenhas trazem interpretações sobre o jogo com base em repertórios próprios, como ameaças tecnológicas [Pogue 2018] e forças imperialistas, citando o regime nazista [Kinglink 2019]. Entre os brasileiros, 5 resenhas avaliaram positivamente a narrativa, articulando-a a temas como memória, liberdade de expressão e crítica ao militarismo e à mídia [Wakka 2020]. Três resenhas brasileiras avaliaram a narrativa negativamente, com a justificativa de diálogos espalhados, poucos personagens específicos que enrolam a narrativa [Mendes 2020] e por ser clichê ou por falta de originalidade [Coimbra 2020]. As demais resenhas brasileiras não citam a narrativa.

6. Considerações Finais

A pesquisa investigou semioticamente os elementos visuais relacionados com aspectos histórico-culturais brasileiros no *game* Dandara: *Trials of Fear*. Os resultados obtidos foram a identificação dos signos seguindo a divisão triádica estabelecida por Peirce [Santaella 1983]: ícone, índice e símbolo; e a descrição dos aspectos que pautaram a construção desses signos. Foram identificados signos como personagens, cenários, interface e cores, associados a elementos da cultura e história nacional, com destaque para figuras como Dandara dos Palmares, Tarsila do Amaral e o grupo Clube da Esquina. Houve uma grande simbolização de resistência e liberdade de expressão.

A análise semiótica aplicada permitiu compreender como essas relações entre aspectos visuais, narrativa e referências foram estabelecidas por meio da construção de significados. A pesquisa de recepção crítica complementou essa análise, trazendo dados sobre a identificação das referências nacionais entre brasileiros e estrangeiros. Observou-se que a presença de símbolos nacionais contribuiu para uma recepção positiva do jogo por brasileiros e a uma compreensão da narrativa em 5 dentre as 11 resenhas brasileiras, mas sem garantir, por si só, que todos articularam esses símbolos a uma narrativa coesa. Ainda assim, foi notória a diferença entre as resenhas brasileiras e estrangeiras quanto à interpretação desses signos e clareza da narrativa. Resenhas estrangeiras em sua maioria trouxeram alguma confusão quanto ao conteúdo narrativo do jogo. A ausência de repertório cultural brasileiro pode contribuir para esta dificuldade, mas ela também aponta para uma possível fragilidade no desenvolvimento da narrativa como um todo.

Sendo assim, os aspectos visuais levantados e descritos reforçam o potencial do design como ferramenta de valorização cultural, especialmente quando reconhecidos pelo público. Contudo, esses signos tendem a alcançar melhor sua função interpretativa quando associados a uma narrativa bem desenvolvida, capaz de mediar e potencializar seu alcance e compreensão. Ainda que os dados apontem tendências relevantes, tratam-se de resultados qualitativos com base em um número limitado de resenhas, o que restringe sua generalização.

Referências

- Aguiar, M. e Santana, E. (2018) “A Polícia Militar na Segurança Pública do Estado Democrático de Direito Brasileiro”, *Revista de Criminologias e Políticas Criminais*, Salvador-BA, v. 4, n. 1, p. 82-97.
- Araujo, D., Hildebrand, H. (2019). “Gameotics: A Game Analysis Method Based on Semiotics”. In: Marcus, A., Wang, W. (eds) *Design, User Experience, and Usability. Design Philosophy and Theory. HCII 2019. Lecture Notes in Computer Science()*, vol 11583. Springer.
- Araujo, P., Silva, I. e Santos, D. (organização) (2013) “Ditadura militar e democracia no Brasil: história, imagem e testemunho”, 1 ed, Rio de Janeiro: Ponteio.
- Arrivabene, R., Cordeiro, J. e Perassi, R. (2019) “Análise dos personagens brasileiros da franquia Street Fighter - Identidade e Representação nos videogames”, *Revista Interamericana de Comunicação Midiática*, v. 18, n. 37, p. 253-274.
- Batista, R., (2020) “Dandara: Trials of Fear: vale a pena?”, *Meu Playstation*, Disponível em: <https://meups.com.br/review/dandara-trials-of-fear-vale-a-pena/>. Acesso em 04 jul 2025.
- BRASIL, (2019) “Lei nº 13.816, de 24 de abril de 2019. Inscrevem-se os nomes de Dandara dos Palmares e de Luiza Mahin no Livro dos Heróis e Heroínas da Pátria, depositado no Panteão da Pátria e da Liberdade Tancredo Neves, em Brasília”. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2019/lei/l13816.htm. Acesso em: 29 maio 2024.
- Brown, L. (2021) “Dandara”, *Cubista*, v.1, p. 20-22.
- Caetano, J. e Castro, H. (2020) “Dandara dos Palmares: Uma proposta para introduzir uma heroína negra no ambiente escolar”, *REHR - Revista Eletrônica História em Reflexão*, Dourados-MS, v. 14, n. 27, p. 153-179.
- Campos, E. (2019) “Grafite: Manifestação Artística presente no Estado de São Paulo e suas implicações sociais e culturais”, *Revista Científica do Centro Universitário de Jales*, X Edição, p. 74-94.
- Castilho, C. (2010) “Os Games no Cotidiano da Vida Moderna”, *Plurais - Revista Multidisciplinar*, Salvador-BA, v. 1, n. 2, p. 47-62.
- Clark, S., (2020) “Dandara: Trials of Fear Edition | Xbox One Review”, *The Gaming Outsider*, Disponível em: <https://thegamingoutsider.com/2020/05/28/dandara-trials-of-fear-edition-xbox-one-review/scottielindsay/>. Acesso em 04 jul 2025.
- COG Connected (2020) “Dandara: Trials of Fear Edition Review - Sweet & Salty Gravity-Defying Metroidvania”, Disponível em: <https://cogconnected.com/review/dandara-trials-fear-edition-review/>. Acesso em 04 jul 2025.

Dias, D. (2022) “Uma proposta de Modelo Taxonômico de Elaboração de Conceitos para o Design de Personagens”, In: Trilha de Artes & Design - Artigos Completos - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES), Natal-RN. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, p. 21-30.

Dos Santos, G. H., (2024) “Review: Dandara - Trials of Fear”, Portal Perifacon, Disponível em: <https://portalperifacon.com/review-dandara-trials-of-fear/>. Acesso em 04 jul 2025.

Farias, B. e Teixeira, M. (2013) “Análise de elementos visuais em jogos digitais: a função da navegação, instrução e comunicação em dispositivos portáteis”, Revista Brasileira de Design da Informação, São Paulo-SP, v. 10, n. 3, p. 245-261.

Garcia, L. (2000) “Coisas que ficaram muito tempo por dizer: O Clube da Esquina como formação cultural”, História - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Belo Horizonte-MG.

Gogoni, R., (2018) “Dandara - Review”, Meio Bit, Disponível em: <https://meiobit.com/arquivo/380219/dandara-review/>. Acesso em 04 jul 2025.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA – IBGE. (2024) “Sobre a mudança de aglomerados subnormais para favelas e comunidades urbanas”, Rio de Janeiro: IBGE, 79 p. (Notas Metodológicas, n. 1).

Kawakami, K., (2020) “Review Dandara: Trials of Fear Edition (Switch) - Uma crítica atemporal”, Jogando Casualmente, Disponível em: <https://jogandocasualmente.com.br/review-dandara-trials-of-fear-edition/>. Acesso em 04 jul 2025.

Kinglink (2019) “Dandara Review”, Kinglink Reviews, Disponível em: <https://kinglink-reviews.com/2019/05/13/dandara-review/>. Acesso em 04 jul 2025.

Knack, E. (2024) “Cultura digital e consciência histórica em interface: jogos eletrônicos e problemas contemporâneos da sociedade brasileira”, In: Videogames e Jogos Eletrônicos: Caminhos teóricos e temáticos para a História, Organizado por Felipe Augusto Ribeiro e Leonardo Dallacqua de Carvalho, São Luís: Editora UEMA, p. 62-83.

LONG HAT HOUSE (2018). Dandara: Trials of Fear. [Jogo eletrônico]. Belo Horizonte: Long Hat House.

López-Vílchez, I. (2015) “Cómo pintar el aire. Fundamentos científicos de la perspectiva atmosférica”, Arte, Individuo y Sociedad, v. 27, n. 2, p. 321-336.

Maciel, R., Engler, R., Mourão, N. e Rosa, M. (2018) “Espaços mutantes: da arte de rua às mídias sociais pelo design”, 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Univille, Joinville-SC.

Maia, A. e Silva, T. (2023) “Decolonialismo nos indie games brasileiros: história e imaginário em Dandara”, Comunicação & Inovação, v. 24, p. 1-22.

Martins, C. e Schmidt, M. (2012) “Análise do discurso sobre Grafite e Pichações nos espaços públicos”, Revista Eventos Pedagógicos, v. 3, n. 1, p. 93-100.

Medeiros, M. (2005) “Grafite: Usos e Apropriações no espaço público - Um novo discurso político na cidade”, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Pesquisa em Planejamento Urbano e Regional, Rio de Janeiro.

Mendes, R., (2020) “Análise: Dandara: Trials of Fear Edition (Switch) - um metroidvania diferente com um tempero tupiniquim”, Nintendo Blast, Disponível em:

<https://www.nintendoblast.com.br/2020/03/analise-dandara-trials-fear-edition-switch.html>. Acesso em 04 jul 2025.

Mersereau, K., (2018) “Review: Dandara”, Destructoid, Disponível em: <https://www.destructoid.com/reviews/review-dandara/>. Acesso em 04 jul 2025.

Mertens, T., (2020) “Review | Dandara: Trials of Fear Edition”, Nintendo Boy, Disponível em:

<https://nintendoboy.com.br/2020/05/review-dandara-trials-of-fear-edition/>. Acesso em 04 jul 2025.

Moré, C. (2012) “Bolinho - Maria Raquel”, Disponível em: <http://followthecolours.com.br/art-attack/bolinho-maria-raquel/>. Acesso em 22 de julho de 2024.

Nunes, T. (2005) “A Sonoridade Específica do Clube da Esquina”, Anais do V Congresso Latinoamericano da Associação Internacional para o Estudo da Música Popular, Rio de Janeiro.

Pires, R., Azevedo, C. e Pimenta, F. (2018) “Câmera em ação: uma análise semiótica das mecânicas de câmera em Little Nightmares”, In: Trilha Cultural - Artigos Completos - XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES), SBC - Proceedings of SBGames 2018, Foz do Iguaçu-PR, p. 21-30.

Pogue, M., (2018) “Review: Dandara (PC)”, Geeks Undergrace, Disponível em: <https://www.geeksundergrace.com/gaming/review-dandara-pc>. Acesso em 04 jul 2025.

Poubel, A., Valente, T. e Garone, P. (2012) “O processo semiótico de criação de um personagem de jogo”, SBC - Proceedings of SBGames 2012, Art & Design Track - Full Papers, XI SBGames, Brasília-DF, p. 208-214.

Prates, R., (2019) “Review | Dandara”, Pocilga, Disponível em: <https://pocilga.com.br/2019/04/review-dandara/>. Acesso em 04 jul 2025.

Prescott, S.(2018) “Dandara Review”, PC Gamer, Disponível em: <https://www.pcgamer.com/dandara-review/>. Acesso em 04 jul 2025.

Puiseva, I., (2022) “There is beauty in the chaos - review of Dandara: Trials of Fear”, Tuni, Disponível em: <https://www.tuni.fi/playlab/there-is-beauty-in-the-chaos-review-of-dandara-trials-of-fear/>. Acesso em 04 jul 2025.

Resck, G. (2020) “A história e a força de Dandara”, In: O Brasil nos Games Nacionais, Porto Alegre, RS: Editora Fi, p. 78-104.

Resck, G. e Batista, A. (2020) “A importância dos games para a representação da realidade brasileira”, *Aturá Revista Pan-Amazônica de Comunicação*, Palmas, v. 4, n. 3, p. 138-154.

Rigney, T., (2020) “Dandara: Trials of Fear Edition Review”, *Switch Player*, Disponível em: <https://switchplayer.net/2020/05/18/dandara-trials-of-fear-edition-review/>. Acesso em 04 jul 2025.

Sampaio, H., (2016) “Dandara é um belo Metroidvania brasileiro criado especialmente para telas de toque”, *Overloadr*, Disponível em: <https://www.overloadr.com.br/especiais/2016/05/dandara-e-um-belo-metroidvania-brasileiro-criado-especialmente-para-telas-de-toque/>. Acesso em 10 mai 2024.

Santaella, L. (1983) “O que é Semiótica”, São Paulo-SP: Brasiliense.

Santaella, L. (2018) “Semiótica Aplicada”, 2 ed, São Paulo-SP: Cengage Learning.

Shea, T. M., (2018) “Dandara Review: Off The Wall”, *GameSpot*, Disponível em: <https://www.gamespot.com/reviews/dandara-review-off-the-wall/1900-6416850/>. Acesso em 04 jul 2025.

Silva, E. (2022) “As narrativas históricas na Serra da Barriga Quilombo dos Palmares e a personificação da figura do Zumbi”, *Comunicação e Artes - Universidade Federal de Alagoas*, Instituto de Ciências Humanas, Maceió.

Silva, D. (2015) “Tarsila do Amaral: Ensaio sobre ‘Brasilidade’”, *Revista EXTRAPRENSA (USP)*, v. 8, n. 2, p. 54-60.

Sousa, E. (2013) “A arte moderna de Tarsila do Amaral: um olhar sobre duas de suas principais obras: Abaporu e Operários”, *Artes Visuais - Universidade de Brasília*, Instituto de Artes, Brasília.

Souza, D. e Cararo, A. (2017) “Dandara”, In: *Extraordinárias: Mulheres que revolucionaram o Brasil*, São Paulo, SP: Editora Seguinte, p.16-19.

Tylwalk, N., (2018) “‘Dandara’ Review - Gravity-Defying Goodness”, *TouchArcade*, Disponível em: <https://toucharcade.com/2018/02/06/dandara-review/>. Acesso em 04 jul 2025.

UNITED NATIONS – UN. (1948) “Universal Declaration of Human Rights”, Disponível em: <https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights>. Acesso em: 31 maio 2024.

Vairo, F., (2018), “Review - Dandara”, *Gamerview*, Disponível em: <https://gamerview.com.br/reviews/dandara-review/>. Acesso em 04 jul 2025.

Vinha, F., (2018) “Review Dandara”, *TechTudo*, Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/dandara.ghtml>. Acesso em 04 jul 2025.

Wakka, W., (2020) “Análise | Dandara: Trials of Fear é a antropofagia dos games”, *CanalTech*, Disponível em:

<https://canaltech.com.br/games/analise-dandara-trials-of-fear-162311/>. Acesso em 04 jul 2025.