

**HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE –
LOUCURA E FEMININO NA CONSTRUÇÃO
DO HORROR**

**HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE – MADNESS AND
FEMININE IN THE CONSTRUCTION OF HORROR**

Luciana de Paula¹

¹ Mestra em Letras, Universidade de São Paulo, aborboletaverde@yahoo.com.br

RESUMO: O presente estudo versa acerca do trato dado à questão da loucura e do feminino no *game Hellblade: Senua's Sacrifice*. Por uma perspectiva histórica, psicológica e estética, observaram-se os enlaces dos elementos do jogo, tais como enredo, cenário e áudio, na edificação de um horror trabalhado e denso. Pelas vias da loucura, a Ninja Theory, idealizadora da obra, lança bases para o estabelecimento de uma leitura inquietante e fantástica, cuja aproximação permite uma experiência de horror estético construído a partir de elementos históricos e psicológicos.

PALAVRAS-CHAVES: Loucura; Feminino; Hellblade; Horror.

ABSTRACT: This study deals with the treatment given to the issue of madness and the feminine in the game *Hellblade: Senua's Sacrifice*. From a historical, psychological and aesthetic perspective, the links among the game's elements, such as plot, scenery and audio, were observed in the construction of an elaborated and dense horror. Through madness, Ninja Theory, the company that created the game, lays the foundations for the establishment of a disturbing and fantastic reading, whose approximation allows an experience of aesthetic horror built from historical and psychological elements.

KEYWORDS: Madness; Feminine; Hellblade; Horror.

INTRODUÇÃO

Hellblade: Senua's Sacrifice é um jogo de horror elaborado pela *Ninja Theory*, um estúdio independente de produção de *games* sediado no Reino Unido. O jogo traz a história de *Senua*, uma jovem celta que empreende uma jornada assustadora pelo *Helheim* na tentativa de compreender melhor a sua condição, pois era violentamente tratada por seu pai como uma maldição. Muito além de uma trama de horror simplesmente baseada sobre um cenário macabro e atos de violência, *Hellblade* propõe uma complexa narrativa, fortemente ancorada em dois fatos reais principais: a histórica associação do transtorno mental com o gênero feminino e o uso dos sintomas do transtorno mental enquanto elementos de uma linguagem artística própria ao jogo.

Por um triste, cruel e horripilante viés histórico, constata-se um esforço retórico socialmente aceito e reproduzido na tentativa opressiva de identificação do gênero feminino à condição do desvio e do desequilíbrio. Desde a Grécia Antiga até a modernidade², passando pela Idade Média, observam-se discursos que aproximam o feminino do animalesco, do demoníaco e da patologia mental. Orientam o trato dado à questão da loucura e sua aproximação ao gênero feminino obras como *Loucura, gênero feminino* de Maria Clementina Pereira Cunha e *Dicionário de psicanálise* de Elisabeth Roudinesco e Michel Plon.

Mesmo observando a relação entre a condição feminina e a doença mental, é forçoso admitir que, comumente, a alcunha da “louca” era convenientemente utilizada contra mulheres sem transtorno ou desequilíbrio algum. Tratavam-se, unicamente, de seres humanos do sexo feminino cujas ambições não se ajustavam ao limitado lugar social a elas reservado e que, por não se anularem e se submeterem a tais determinações, acabavam se chocando contra instituições sociais poderosas e até mesmo contra o senso comum. Em referência a esse heterogêneo grupo de desajustadas, seja em termos mentais ou sociais, será utilizado o termo “*alteradas*” em itálico.

2 Tais discursos perduram contemporaneamente. Contudo, o presente estudo se limitará ao lançamento de fios para a composição da análise do jogo em termos artístico, mantendo um foco maior de observação sobre os períodos mencionados.

Além de compor, com o feminino, um elo arbitrário e histórico, a loucura ainda oferece ao *game* elementos a partir dos quais se estrutura toda uma linguagem, conjugando sintomas às elaborações estéticas do jogo e contribuindo sobremaneira para a construção de um horror bem trabalhado em suas possibilidades de imersão. Oscilando entre o familiar e o oculto, entre o estranho e o fantástico, o distúrbio mental, artisticamente construído em torno da personagem principal, escancara um vastíssimo horizonte de possibilidades valendo-se de elementos de áudio, imagem e jogabilidade, além do estabelecimento de planos narrativos alternativos, sejam estes trazidos à tona pela memória, sejam resultantes da ação de mecanismos mentais de proteção e/ou reflexão experimentados pela protagonista. Guiam o olhar sobre o trabalho estético dado à loucura, enquanto base sobre a qual se estrutura o horror, obras como *O Inquietante* de Sigmund Freud, *Introdução à Literatura Fantástica* de Tzvetan Todorov e o próprio DSM-5.

Envolto por uma atmosfera obscura e fria, resultante do uso da temática mitológica nórdica, finaliza a composição um cenário de destruição, brutalidade e morte diante do qual uma frágil personagem feminina luta vigorosamente pelo reconhecimento de si enquanto ser humano autônomo, digno da própria vida. Por um caminho perturbador, observa-se a travessia de *Senua* em sua complexa via de humanização: a de uma mulher *alterada* determinada na afirmação de sua humanidade diante de um consenso social robusto, se não absoluto, no sentido de encerrá-la como uma aberração.

Partindo, assim, da consideração do jogo enquanto objeto artístico, propondo uma observação do horror que oscila entre fatos históricos reais e um trabalho semiótico artístico realizado sobre estes, o presente estudo busca explorar possibilidades verticais de leitura do *game* sem pretensões de uma interpretação absoluta.

Mais um detalhe importante a ser observado, antes de partir para o estudo propriamente, é a afirmação do fato de que a doença mental não se restringe, em hipótese alguma, aos seres humanos do sexo feminino. Contudo, pode-se dizer, sem dúvida, que são reduzidos, se não inexistentes, casos de homens que enlouqueceram ou foram tidos como loucos por opressão à sua condição masculina. Devem ser extremamente raros, na história ocidental, casos de homens que perderam o juízo ou

foram perseguidos por desejarem trabalhar e construir uma vida independente; casos de homens banidos por terem se tornado viúvos ou, simplesmente, por não desejarem se casar. O mesmo, como se verá a seguir, não se dá com as mulheres.

Com essas explicações mais imediatas assim dispostas, passemos o olhar sobre o enredo do jogo e por algumas elaborações acerca deste enquanto objeto artístico.

O SACRIFÍCIO DE SENUA

O jogo começa *in medias res*, com a protagonista remando em uma canoa. Com o delinear da imagem de *Senua* contra uma forte luz que vai se esvaindo, uma doce voz feminina dirige-se ao jogador nos seguintes termos:

Olá. Quem é você?... Não importa, seja bem vindo(a). Você está a salvo comigo. Eu ficarei aqui, bem perto de você, para que eu possa falar sem alertar as outras. Quero falar sobre Senua. A história dela já teve um fim, mas, agora, ela começa de novo. Está respirando, a cabeça está respirando. Ela está chegando mais perto, Dillion. Essa é uma jornada até os confins da escuridão. Não haverão mais histórias para se contar após esta. Eles podem sentir você vindo. Eles estão vindo. Shhh... silêncio. (*Hellblade: Senua's Sacrifice* - fala das vozes na abertura do jogo)³

A atmosfera é fria e sombria. Há navios destroçados, estacas e uma névoa densa. Além do cenário sombrio, a voz afirma que essa história já aconteceu, ela se inicia novamente, sugerindo a inserção do jogador e da protagonista em uma cadeia infernal de ciclos tediosos, repetindo-se indefinidamente. Após essa história e seus ciclos tediosos indefinidos rumando para os confins da “escuridão”, não haverá nenhuma outra, não haverá mais nada.

3 A reprodução das falas ao longo do presente estudo seguem, de maneira fiel, as legendas apresentadas na versão brasileira do jogo para *Xbox One*.



Figura 1 - *Hellblade: Senua's Sacrifice* – cena inicial

Fonte: HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. Desenvolvedora e distribuidora: Ninja Theory, 2017.

Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Ação e horror.

Além da sugestão de um arranjo narrativo circular, observa-se que *Senua* porta um objeto esférico embrulhado em um tecido grosso, preso à cintura. De acordo com as vozes registradas anteriormente, trata-se de uma cabeça que respira conforme a protagonista se aproxima de algo ainda desconhecido. A tal altura, o que era apenas uma única voz se multiplica e passa a se dirigir ora ao jogador, ora à personagem protagonista.

Oh, perdoe minha grosseria. Nunca contei a você sobre as outras... Você ouve elas também, certo? Elas estão por aí desde a tragédia. Bem... Isso não é totalmente verdade. Algumas são antigas, outras são novas, mas elas... mudaram. Acho que a escuridão as transformou do mesmo jeito que transformou ela. Olhe! Olhe pra cima! Você também vê? Sim, então é verdade. Ela finalmente chegou na terra da névoa e da neblina. O lugar que os homens do norte chamam de Hel. (*Hellblade: Senua's Sacrifice* – fala das vozes)

Note que ao mencionar a existência de outras vozes, a voz inicial diz que estas apareceram com a ocorrência de uma tragédia. Logo após, ela nega, explicando que, mesmo antes da tragédia, algumas vozes já existiam, contudo, a “escuridão” modificou-as assim como modificou *Senua*. Há uma nova menção à “escuridão” que se apresenta não apenas como o objetivo final de uma jornada em ciclos, mas também como algo capaz de modificar as vozes e a própria protagonista.

Além da construção do enredo em torno da jornada de *Senua*, *Hellblade* ainda oferece um arranjo muito interessante acerca das vozes. Estas se manifestam constantemente ao longo de todo o percurso narrativo e, pelo uso de fones de ouvido, parecem ser captadas de distâncias diferentes, como se fossem entidades que circundam tanto a personagem como o jogador.

Retomando o enredo e observando esse inicial arranjo de áudio, constata-se que uma das vozes é abruptamente interrompida pela visão de alguns corpos empalados às margens da via pela qual *Senua* navega. A voz chama a atenção para o cenário que, até então, era apenas frio e sombrio, mas passa a ser macabro. A voz conclui que a personagem adentrara nos domínios do *Hel*, o *Helheim*, a representação do mundo dos mortos na mitologia nórdica.

Senua segue em frente com sua canoa e o aspecto macabro da composição se intensifica: corpos empalados, amarrados, pendurados em estacas ou esparteados e em decomposição se espalham pela cena. A densidade da neblina se converte em peso e se torna ainda mais tensa diante das ameaças feitas pelas vozes: “Eles vão fazer isso com você”, “Eles estão vendo”.



Figura 2 - *Hellblade: Senua's Sacrifice* – cena inicial

Fonte: HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. Desenvolvedora e distribuidora: Ninja Theory, 2017.

Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Ação e horror.

A personagem aporta sua pequena canoa em uma das margens. O vento sibila. Embora se observe raios de sol por entre árvores, o lugar é, em sua maior parte, escuro. Mais corpos em estacas se fazem notar ao fundo. *Senua* chuta a canoa, deixando-a à deriva. O jogo focaliza esta se distanciando enquanto as vozes prosseguem se referindo, agora, ao jogador: “*Senua* afasta um mundo que conspirou para causar tanto sofrimento. Não há nada para voltar e, pior, para esperar. Por que você não se junta a nós? Talvez você também tenha um papel a desempenhar nessa história.” (*Hellblade: Senua’s Sacrifice* – fala das vozes).

É somente nesse ponto que o jogador assume o controle de *Senua* e passa a andar pelos domínios do *Hel*. Em seus primeiros passos, a personagem se depara com um marco de pedra ricamente adornado com luzes, runas e desenhos típicos de ornamentos escandinavos. Ao focar o olhar sobre o marco, a protagonista escuta uma nova voz, dessa vez masculina, que diz: “Não se esqueça de minhas histórias, *Senua*. Porque a sua escuridão vem do *Hel* e o seu destino se encontra lá [...]” (*Hellblade: Senua’s Sacrifice* – fala de *Druth*).

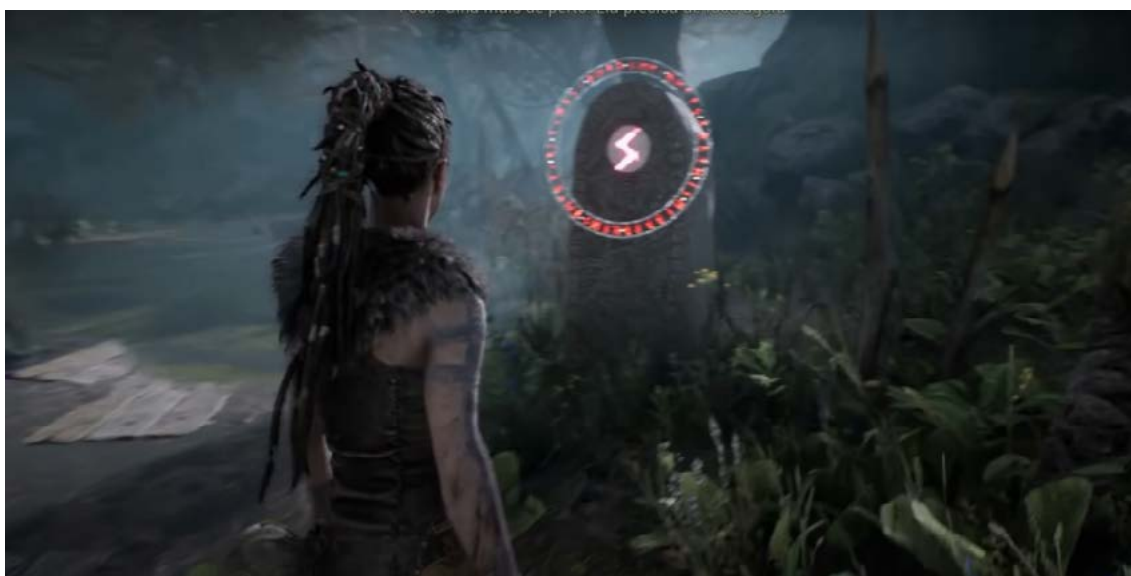


Figura 3 - *Hellblade: Senua’s Sacrifice* – encontro do primeiro marco

Fonte: HELLBLADE: SENUA’S SACRIFICE. Desenvolvedora e distribuidora: Ninja Theory, 2017.

Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Ação e horror.

Adiante, *Senua* depara-se com uma porta trancada pelo selo mágico de uma runa, ela deve resolver um *puzzle* para seguir em frente. Com a passagem liberada, a personagem encontra-se em um grande salão com três portas, duas com símbolos mágicos e uma, a maior delas, com a imagem de *Hela*. A protagonista é então dominada por uma alucinação, ela passa a conversar com alguém prometendo a sua vida em troca da vida de *Dillion*. Não se sabe com quem *Senua* fala, pois a câmera do jogo realiza um movimento no qual a personagem passa a ser focalizada como se conversasse diretamente com o jogador. A protagonista estica o braço, como se fosse tocar o seu interlocutor e, rapidamente, em um ato reflexo, recolhe o membro e grita. Nota-se uma mancha negra repleta de nervuras se apossando de seu braço. Surgem alguns inimigos contra os quais a personagem deve travar um combate de espadas. Os adversários são representados por corpos masculinos com, no mínimo, o dobro do tamanho da protagonista. Na cabeça, ostentam máscaras feitas a partir de crânios de animais.



Figura 4 - *Hellblade: Senua's Sacrifice* – *Senua* e seu adversário

Fonte: HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. Desenvolvedora e distribuidora: Ninja Theory, 2017.

Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Ação e horror.

Senua derrota alguns inimigos até que o nível de dificuldade da batalha se intensifica a um patamar inviável propositalmente. A protagonista cai morta com a mancha cobrindo toda a sua face.



Figura 5 - *Hellblade: Senua's Sacrifice* – dominada pela “escuridão”

Fonte: HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. Desenvolvedora e distribuidora: Ninja Theory, 2017.

Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Ação e horror.

Surge um duplo da personagem que se aproxima e se agacha ao lado do cadáver de rosto dominado por asquerosas nervuras. Uma das vozes avisa que a “escuridão” tem o poder de se ampliar e apodrecer a mente de *Senua* por completo, retirando-lhe a vida. Aparecem, então, letras explicando o mecanismo do *permanent death* ou simplesmente *permadeath* no qual uma situação determinada termina por anular todo o progresso salvo ou mesmo *check points*. No caso de *Hellblade*, a cada vez que a protagonista é morta, a mancha se expande. Se esta tomar conta de todo o seu braço e de sua cabeça, o *permadeath* é acionado e o jogador terá de recomeçar o jogo.

O cadáver desaparece e *Senua* parece retornar da alucinação. A partir desse ponto, ela segue seu caminho na tentativa de decifrar o significado e a origem de sua “escuridão”. No decorrer de sua jornada, ela vai se deparando com novos marcos adornados e memórias. Doravante, o jogador deve se esforçar para, a partir desses fragmentos, ir montando a narrativa do jogo. O que se apresenta a seguir é uma ordenação linear dos fatos que compõem a história proposta pelo *game*.

Senua é uma jovem celta, filha de um druida, *Zynbel*, e uma mulher com dons

especiais, *Galena*. Muito embora esta acreditasse que sua condição fosse um dom, *Zynbel* insistia na ideia de uma maldição, passível de trazer sangue e morte para todos do vilarejo. *Senua* herda de sua mãe a condição especial e também é tachada como amaldiçoada pelo pai.

Convencido (ou não) de que a condição de *Galena* traria desolação sobre o vilarejo, *Zynbel* atea fogo nela ainda viva, na presença de *Senua*. Esta, diante do trauma experimentado, perde-se em uma alucinação protetiva, cuja ação afirma que sua mãe suicidara-se diante dos horrores de sua condição diferenciada.



Figura 6 - *Hellblade: Senua's Sacrifice* – o sacrifício de *Galena*

Fonte: HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. Desenvolvedora e distribuidora: Ninja Theory, 2017.

Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Ação e horror.

Após a execução de sua esposa, *Zynbel* passa a torturar *Senua*, tanto física como psicologicamente, trancando-a em casa, anulando-a enquanto ser humano e afirmando a sua condição como uma maldição que destruiria a todos, mais cedo ou mais tarde.

Com todas as imposições colocadas por seu pai em tal isolamento, *Senua* edifica sua existência limitada em torno da figura de *Dillion*, um belíssimo jovem que está na vila para participar de um teste para guerreiros. Por tanto observar *Dillion*, que treinava usando uma espada, *Senua* aprende a manejar a arma e, em uma de suas escapadas, acaba se deparando com o belo jovem.

Submetida à condição de abuso e completamente anulada, *Senua* se apresenta a *Dillion*, mas mal consegue olhá-lo nos olhos. Este a encoraja, diz que ela seria uma excelente guerreira e passa a se encontrar com ela frequentemente. Eles se tornam amantes, mas, para a protagonista, o belo guerreiro é muito mais do que um amante, ele se converte em um redentor cuja falta faria a vida perder totalmente o sentido. Do alto de toda essa magnífica influência exercida sobre *Senua*, *Dillion* passa a incentivá-la a enfrentar *Zynbel*.

Assim, *Senua* decide deixar a vila na tentativa de compreender sua condição diferenciada. *Zynbel*, contrariado, diz à sua filha que, se ela deixar a vila, uma tragédia se abaterá sobre todos. *Senua* não lhe dá ouvidos e foge para o bosque onde encontra *Druth*, um celta ferido pela ação dos “homens do norte”.

A princípio, *Druth*, cujo verdadeiro nome é *Findan*, diz a *Senua* que, alguns anos antes, ele tivera a sua irmã sequestrada pelos nórdicos e que ele fora enviado para ser trocado por ela. Os nórdicos acabaram o fazendo prisioneiro e, ao conseguir escapar, *Druth* descobrira que seus pais haviam sido mortos. Os assassinos de seus pais o capturaram e o mandaram de volta aos *Vikings* que o torturaram e o deixaram no bosque para morrer. *Senua* e *Druth* passam algum tempo juntos e este conta uma série de narrativas pertencentes à mitologia nórdica. Ele trata dos nove mundos, do *Helheim*, de *Hela*, do *Valhala*, do *Ragnarok* e de muitas outras histórias as quais compõem algumas das memórias da personagem ao longo do jogo.

Pouco antes de morrer, *Druth* altera a sua história, dizendo que, na realidade, ele não fora prisioneiro dos nórdicos, mas um espião que fornecia informações acerca de tribos que poderiam ser saqueadas. Embora se revele como espião, ele garante que nunca mencionara a vila de *Senua* aos *Vikings*. Com a morte de *Druth*, a protagonista retorna ao seu vilarejo e se surpreende ao ver que a profecia de seu pai havia se cumprido: toda a vila fora devastada por um ataque nórdico. *Dillion*, pela honra de *Hela*, fora sacrificado em um ritual conhecido como “águia de sangue”.



Figura 7 - *Hellblade: Senua's Sacrifice* - Dillion após o ritual “águia de sangue”

Fonte: HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. Desenvolvedora e distribuidora: Ninja Theory, 2017.

Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Ação e horror.

A narrativa não revela o paradeiro do pai de *Senua*, contudo, algumas passagens do jogo sugerem que *Zynbel* trocara a vila e todas as suas riquezas para poder seguir seu rumo ileso ao ataque.

Assumindo a culpa pela terrível desgraça que se abatera sobre seu vilarejo, sobretudo pela profecia de seu pai, *Senua* recolhe a cabeça de *Dillion* e parte para o *Helheim*, na tentativa não apenas de barganhar com *Hela* pela vida de seu amado, mas também buscando compreender as origens de sua condição sombria, cuja ação trouxera destruição sobre todos os seus.

Senua realiza todo um percurso enfrentando guerreiros *Vikings* mortos, figuras nórdicas mitológicas como o corvo *Valravn*, deus da ilusão; o gigante *Surt*, deus do fogo; além do lobo *Fenrir*, filho de *Loki*. Ela também resolve uma vasta série de *puzzles* que abrem portas e liberam passagens até que finalmente chega às profundezas de *Helheim* e se depara com *Hela*.



Figura 8 - *Hellblade: Senua's Sacrifice* – Senua e Hela

Fonte: HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. Desenvolvedora e distribuidora: Ninja Theory, 2017.

Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Ação e horror.

Hela invoca todos os deuses já derrotados por *Senua* e os lança sobre a protagonista de forma que, mais uma vez, a batalha se torna inviável. A personagem cai em profunda agonia, rastejando e gritando de dor. *Hela* se aproxima e se agacha ao lado de *Senua* à semelhança da cena descrita no início do jogo, quando esta adquiriu a mancha inervada. A protagonista se ajoelha diante da deusa dos mortos e diz o seguinte:

Se você é uma mentira e não há escuridão, então você nunca tirou ele de mim, tirou? E eu não posso salvar Dillion (choro seguido por riso). Você quer que eu acredite nisso? Depois de tudo que você fez a mim e a ele? Você não é uma mentira, mas você é uma mentirosa. Você rastejou até mim para me confundir e me enganar. Eu sei que ele está aqui. Eu sei que você tem ele. Eu vou dar a minha vida para você. É isto que você quer, né? A minha alma. Pegue ela, eu serei a sua escrava guerreira. Lutarei com você no Ragnarok... se você libertá-lo (choro). Mas senão libertá-lo, você terá de me matar porque eu não tenho nada a perder. Nem medo, nem ódio. Nada. E você não tem poder sobre mim. (*Hellblade: Senua's Sacrifice* – fala de *Senua* para *Hela* na cena final)

Diante de tal fala, *Hela* suspende *Senua* pelo pescoço, atravessa o ventre desta com uma espada e a lança ao chão. Ao cair, a protagonista vê *Dillion* que diz:

Eu aprendi da maneira difícil a não ter medo da morte, Senua. Porque uma vida sem perda é uma vida sem amor. Dê as costas à morte e você só verá a sobra que ela emite. Quanto mais se esconder dela, mais a sombra crescerá, até que tudo o que você pode ser é a escuridão. Quando a nossa hora chegar, devemos olhar a morte nos olhos e abraçá-la como uma amiga. Só assim podemos nos desprender dos medos e emergir da nossa escuridão. (*Hellblade: Senua's Sacrifice* – fala de *Dillion* para *Senua* na cena final)

A imagem de *Dillion* se esvai. *Senua* jaz no chão. *Hela* pega a cabeça de *Dillion* envolta no tecido grosso, caminha lentamente até a beira do abismo e abandona, em queda, a parte decepada. A câmera do jogo posiciona-se conforme o olhar da deusa que admira a pequena esfera decapitada caindo. As vozes dizem:

Nunca esqueça como é ver o mundo como uma criança, Senua, onde cada folha de outono é uma obra de arte. Cada nuvem que se move, um filme⁴. Cada dia uma nova história. Nós também emergimos dessa magia, como uma onda no oceano, apenas para retornar ao mar. (*Hellblade: Senua's Sacrifice* – fala das vozes na cena final)

Com o desaparecimento da cabeça no fundo do abismo, a câmera volta a se movimentar, como se recuperasse a imagem de *Hela*, porém, descobre-se que esta é, na realidade, *Senua* que diz “Adeus, meu amor.” (*Hellblade: Senua's Sacrifice* – fala de *Senua* na cena final). As vozes seguem “Não lamente pelas ondas, pelas folhas ou pelas nuvens. Mesmo na escuridão, as maravilhas do mundo não nos abandonam, sempre estão lá, esperando serem vistas” (*Hellblade: Senua's Sacrifice* – fala das vozes na cena final).

A protagonista se levanta e se vira na direção de um novo horizonte que se abre, amplo e iluminado. Ela dá alguns passos e um misto de vozes afirma:

Vozes: (risos, espanto) Oh não, a escuridão se foi. Espere! Espere! Está tudo bem. Estranho, isso mudou.

4 O uso do termo “filme” na fala das vozes, ao final do jogo, constitui um anacronismo em relação à época na qual se desenvolve a narrativa. Embora se faça notar, o pequeno anacronismo não prejudica a totalidade do *game*.

Senua: Aqui é onde minha história começou um dia. E aqui ela deve acabar, pois eu não posso ver mais do que isso. Venha conosco, nós temos outra história para contar. (*Hellblade: Senua's Sacrifice* – fala de Senua e das vozes na cena final)

Senua se distancia. Ficamos a ver suas costas. Ela segue em frente na direção da luz. Uma das vozes diz: “Meu amigo, vá com ela. Essa agora será a sua história a testemunhar. Adeus” (*Hellblade: Senua's Sacrifice* – fala das vozes na cena final). A protagonista desaparece caminhando em direção à luz e o jogador fica ao som da trilha sonora final e com a leitura dos créditos.



Figura 9 - *Hellblade: Senua's Sacrifice* – cena final

Fonte: HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. Desenvolvedora e distribuidora: Ninja Theory, 2017.

Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Ação e horror.

LOUCURA, FEMININO, INQUIETANTE E FANTÁSTICO EM HELLBLADE

As reflexões que se apresentam a seguir não buscam defender uma pretensa visão absoluta acerca da mensagem transmitida pelos idealizadores de *Hellblade*, enquanto autores e produtores de uma obra narrativa. Conforme o já afirmado anterior-

mente, a presente análise tenciona, tão somente, explorar as possibilidades verticais de leitura do jogo enquanto objeto artístico, traçando alguns paralelos, perseguindo, sobretudo, as relações entre elementos históricos reais e os mecanismos que contribuem para a atmosfera de horror do *game*.

Assim sendo, pode-se afirmar que *Hellblade* lança as bases para a edificação da atmosfera de horror sobre dois eixos principais: a associação historicamente determinada do transtorno de ordem mental com o gênero feminino e o uso dos sintomas do transtorno mental enquanto pontos norteadores para o estabelecimento de uma linguagem artística no jogo.

Historicamente, a submissão da mulher, não apenas a um núcleo familiar patriarcal, mas a toda uma sociedade de hegemonia masculina, ancorada no poder da força bruta, gerou atrocidades incomensuráveis. Tal cenário contribuiu sobremaneira para a conveniente aproximação entre a loucura e o feminino.

Desde a antiguidade clássica, toda tensão exercida pelas organizações sociais de hegemonia masculina sobre os seres humanos do sexo feminino terminou, obviamente, empurrando multidões de mulheres para o cruel abismo da loucura. Mesmo quando a mulher não apresentava indícios de alteração mental, havia um esforço retórico socialmente aceito no sentido de aproximar o sexo feminino a algo ruim, garantindo que a mulher permanecesse em seu limitado lugar, nunca se adiantando a espaços interditados ou ousando sustentar condutas tidas como inapropriadas.

Na Grécia Antiga, não apenas a loucura tinha origem feminina, como a mulher era, por natureza, associada ao domínio do animalesco:

Na língua grega, *histera* significa matriz. Na antiguidade, e sobretudo em Hipócrates, a histeria era considerada uma doença orgânica de origem uterina e, portanto, especificamente feminina, que tinha a particularidade de afetar o corpo em sua totalidade, por “sufocações da matriz”. Em seu *Timeu*, Platão retomou a tese hipocrática, sublinhando que a mulher, diferentemente do homem, trazia em seu seio um “animal sem alma”. Próximo da animalidade: assim foi, durante séculos, o destino da mulher, e mais ainda da histérica. (ROUDINESCO PLON, 1998, p. 338)

Dessa essência mais animalesca afirmada ao longo da antiguidade, a mulher de condição *alterada*, seja essa condição mental ou social, passa, na Idade Média, para o patamar de ser demoníaco. Ocorrências como espasmos, convulsões, delírios e alucinações ou simplesmente *alterações* de comportamento, como o desejo de estudar ou de realizar alguma tarefa interdita, abandonam a esfera médica e passam para os domínios das forças ocultas. Muito distanciadas da sua condição humana, as mulheres *alteradas* passavam à alcunha de possuídas ou feiticeiras, friamente executadas pela ação masculina redentora.

Na era moderna, entre o final do século XV até o início do século XVIII, a ação institucionalizada de perseguição à mulher *alterada* passa a ser oficial. É somente em 1775, com a vitória de Franz Anton Mesmer, médico suábio fundador do mesmerismo, sobre o exorcista Josef Gassner, que a “loucura feminina” deixa de ser entendida como ação demoníaca e adentra a esfera científica sem, contudo, abandonar o abuso da crueldade no tratamento:

Através da falsa teoria do magnetismo animal, Mesmer sustentou que as doenças nervosas tinham como origem um desequilíbrio na distribuição de um “fluido universal”. Assim, bastava que o médico, transformado em “magnetizador”, provocasse crises convulsivas nos pacientes, em geral mulheres, para curá-los mediante o reestabelecimento do equilíbrio do fluido. [...] foi em 1775 que se efetuou a passagem do sagrado para o profano, data em que Mesmer obteve a sua grande vitória sobre o exorcista Josef Gassner (? - 1779) ao demonstrar que as curas obtidas por este decorriam do magnetismo. (ROUDINESCO PLON, 1998, p. 338)

Submetida a tratamentos extremamente agressivos, a portadora da *alteração* passava por vasta gama de procedimentos torturantes que iam desde o isolamento e o amordaçamento até o afogamento.

No século XIX, o casamento burguês eleva a função de assegurar o patrimônio acumulado a níveis muito mais estruturais e privados. A família resultante desse casamento precisa, imperativamente, respaldar-se da intromissão da bastardia, cuja ação reclamaria a sua parcela do pecúlio. Na tentativa de afastar a ameaça dos bastardos e de solidificar as bases dessa célula de organização social, surge o ideal feminino da esposa, de

natureza passiva e recatada, pronta a apaziguar os impulsos naturais de seu marido que, se não devidamente saciados, poderiam colocar a concentração do patrimônio em risco.

Este esforço de redefinição da família como unidade básica das sociedades modernas esteve ligado, como é sabido, à necessidade de garantia da propriedade através do controle da bastardia e, portanto, da distribuição de bens, tanto quanto da imposição de normas capazes de sedimentar uma ética capitalista do trabalho e da disciplina. A construção da figura feminina “sadia” ou “higiênica”, integrada e realizada através do casamento, constitui um dos mecanismos básicos de redefinição da família enquanto estratégia básica de construção da ordem burguesa, peça-chave para a manutenção da estabilidade social. (CUNHA, 1989, p.132)

A não “adaptação” da mulher ao ideal da esposa burguesa, sejam por quais forem os motivos, estava sujeita a punições como a sujeição à ação autoritária e violenta do marido e a exposição a um divórcio, que a lançaria ao julgamento e ao abandono social. Abandonadas e estigmatizadas, muitas mulheres encontraram o destino da internação em uma instituição higienista de pretensões científicas sanitárias.

Do ponto de vista dos padrões construídos pelo saber psiquiátrico, em suas tentativas de generalização e teorização sobre o “normal” e o “patológico”, a quebra do modelo normalizado de comportamento feminino significará sempre alguma forma de recusa ou de resistência ao papel “natural” de mãe-e-esposa. [...] Estas últimas (as mulheres desviantes), alias, frequentemente constituem, na escala do internamento, os maiores contingentes – dado que pode ser parcialmente explicado pela maior facilidade das famílias em livrar-se de seus fracassos afetivos do que em abrir mão do responsável pela sua manutenção financeira. (CUNHA, 1989, p. 129)

Foram essas instituições de descarte humano que elevaram o patamar dos maus tratos e da violência em nome da cura a níveis assustadores. Em 1933, António Egas Moniz concluiu o seu estudo sobre a mutilação cerebral: a lobotomia. Vale a menção ao fato de que tal procedimento rendeu, ao médico português, o Prêmio Nobel de Fisiologia ou Medicina de 1949, tamanha a aceitação e a celebração, na época, da ação brutal contra o desajustado.

Partindo desse breve panorama histórico, pode-se observar que no universo narrativo do *game*, tanto *Senua* quanto sua mãe, *Galena*, são submetidas ao arranjo familiar centralizado em torno da ação de uma figura masculina autoritária e violenta: *Zynbel*.

Julgando a condição de *Galena* como uma maldição e à semelhança das execuções das bruxas compreendidas entre o final do século XIV e o início do século XVIII, *Zynbel* queima sua esposa viva, diante da filha, sob o argumento de livrar toda a vila da ação maligna invariavelmente associada à condição dela. Muito embora *Galena* entenda sua condição como um dom, essa ideia não encontra espaço diante do caráter absoluto das afirmações de *Zynbel*.

Após a execução de sua esposa, *Zynbel* passa a torturar *Senua*, tanto física como psicologicamente, trancando-a em casa, isolando-a do convívio social e alienando-a acerca de suas possibilidades e potencialidades enquanto ser humano. Esse primeiro isolamento da protagonista não apenas faz referência ao tratamento cruel reservado às *alteradas* como também remete à determinação clássica da mulher como um animal sem alma e ao desígnio medieval da mulher demoníaca. Tudo isso, sempre, sob o amparo do argumento histórico da cura: tanto com o assassinato da esposa como com o tratamento cruel reservado à filha, o salvador *Zynbel* estaria poupando toda a vila dos sortilégios resultantes da condição amaldiçoada de ambas.

Mesmo trancada e isolada, *Senua* encontra motivos para prosseguir. Ao observar *Dillion*, ela aprende o manejo da espada e se torna uma guerreira. Diante do conhecimento construído e do desejo por aquele de quem ela aprendera o uso da arma, a protagonista encontra forças para a transgressão das duras imposições colocadas por seu pai. Ela passa a sair escondida e a se encontrar com o jovem guerreiro. Embora um pouco mais confiante acerca de si mesma, a personagem ainda se mostra frágil, dependendo da figura de seu amado para seguir em frente em sua jornada de constituição enquanto ser humano autônomo. As palavras de *Dillion* exercem sobre *Senua* um fascínio encantador, como dotadas de um poder redentorista, o que evidencia a posição dela não como uma mulher movida pelo próprio desejo em relação a um ser humano semelhante, mas de uma menina cujo desejo se manifesta como a resultante dos maus-tratos sofridos.

Incentivada pela figura redentora de *Dillion*, a protagonista desafia o pai em uma transgressão maior: ela deixa a vila na tentativa de compreender melhor a sua condição. Nesse segundo movimento de retiro, *Senua* encontra-se com *Druth*, o grande narrador que a versará em mitologia nórdica.

Com a morte de *Druth*, a protagonista retorna para a vila e descobre que esta fora brutalmente atacada pelos nórdicos. Ao ver *Dillion* executado e ao se lembrar da ameaça de seu pai, *Senua*, em surto, despenca em um abismo de dor e culpa. Eis aí o ponto crucial do andamento do jogo, pois, em decorrência de sua condição diferenciada, a personagem é lançada em uma metanarrativa. A partir dessa situação terrivelmente traumática, a protagonista é transportada para um terceiro retiro, experimentado no interior de sua própria mente. O jogador adentra a essa nova realidade onde todos os desdobramentos não são nada além da experiência psicológica imaginativa da personagem: seus processos compreensivos, suas ideias e seus delírios. Obviamente, essa passagem não se faz notar no momento em que acontece, o jogador só a percebe ao final do jogo, quando o aspecto duplo entre *Senua* e *Hela* se revela.

Observe que, até essa altura, a personagem principal fora submetida a três momentos de retiro e/ou isolamento, os dois primeiros estruturados em torno da “tutela” masculina: pelas vozes conflituosas entre *Zynbel* e *Dillion* e pelas narrativas de *Druth*. É somente no terceiro momento de retiro que *Senua* se vê consigo mesma, na tentativa de ordenar todos os fragmentos de memórias e experiências que a constituem enquanto ser vivente. Embora ela carregue consigo as narrativas de *Druth*, os traumas advindos da ação de *Zynbel* e a cabeça de *Dillion* enquanto guia, é somente nesse terceiro momento de reclusão que a protagonista age na tentativa de empreender a sua jornada interior. É sobre esse terceiro momento que se concentra a maior parte do jogo e o que justifica o início deste em *medias res*. Todos os outros momentos serão apresentados através de *flashs* coletados ao longo dessa terceira fase.

Para a construção desse mundo mental, cenário do terceiro retiro de *Senua*, os idealizadores do jogo se valeram do *Helheim* e da loucura.

O *Helheim* traz para a composição o aspecto obscuro e macabro, densamente explorados através da brutalidade dos inimigos e das imagens dantescas de corpos mutilados e em agonia. Vale a observação acerca do fato de que a totalidade dos an-

tagonistas de *Senua* são sempre figuras masculinas, a única exceção é *Hela*, contra quem a personagem não chega a travar um combate direto como se verá mais adiante.

A loucura, condição especial da protagonista, adquire contornos um pouco mais definidos. A condição de *Senua* é construída de forma muito semelhante à esquizofrenia. Contudo, observa-se que o distúrbio não é diretamente mencionado em nenhum momento do jogo⁵, ele se constrói em torno do termo “escuridão”, pela mancha inervada que se expande a cada vez que a protagonista é derrotada e pela construção artística dos sintomas.

O *game* possui, em seu menu principal, um documentário mostrando os processos de pesquisa desenvolvidos e o auxílio de Paul Fletcher e Charles Fernyhough, professores de psiquiatria da Universidade de Cambridge. Assim, a esquizofrenia representada no jogo tem base no transtorno psicótico descrito pelo DSM-5 como tendo por primeiro conjunto de critérios para o diagnóstico o seguinte:

Dois (ou mais) dos itens a seguir, cada um presente por uma quantidade significativa de tempo durante um período de um mês (ou menos, se tratados com sucesso). Pelo menos um deles deve ser (1), (2) ou (3):

1. Delírios.
2. Alucinações.
3. Discurso desorganizado.
4. Comportamento grosseiramente desorganizado ou catatônico.
5. Sintomas negativos (i.e., expressão emocional diminuída ou avolia). (DSM-5, 2014, p.99)

Todo o entendimento de *Senua* acerca de si mesma, através de suas memórias, se dá por *flashes*. A disposição de tais *flashes* ao longo do jogo é tão espaçada e embaralhada que fica difícil para o jogador compreender a narrativa com apenas uma jogada completa: no meio da ação surge uma memória acerca da mãe, alguns minutos mais tarde, uma história de *Druth* e assim por diante. Longe de ser um ponto

5 A não ser no documentário que acompanha o jogo e no aviso de abertura que oferece um canal de diálogo acerca dos distúrbios mentais e alerta o jogador para a necessidade de se buscar ajuda caso ele se veja experimentando qualquer sintoma manifesto no *game*.

fraco do jogo, a dificuldade proposta pela disposição das memórias da personagem traz para a composição o incômodo resultante do discurso desorganizado, um dos sintomas mais comuns da esquizofrenia.

A protagonista também se distancia da realidade proposta pelo jogo em um primeiro plano, refugiando-se em um mundo só dela, repleto de *puzzles* cuja resolução implica procedimentos de difícil compreensão para o jogador, como, por exemplo, procurar por runas formadas pelas sombras das árvores ou observar uma ponte por um ângulo determinado para que os fragmentos desta se unam e a personagem possa seguir em frente. Os *puzzles* constituem a forma através da qual a linguagem do jogo se valeu para a representação do delírio.

As alucinações ficam por conta não apenas das visões da personagem, mas, sobretudo, pela maneira como foram explorados os recursos de áudio do jogo através das vozes. Como o já dito anteriormente, o uso de fones de ouvido faz com que as vozes pareçam surgir cada vez de uma distância diferente, como se elas habitassem instâncias variadas na mente de *Senua* ou a rodeassem, como entidades que a acompanham. Tal nível de imersão na realidade da personagem oferece ao jogador não apenas uma experiência muito mais profunda do universo proposto por *Hellblade* como também intensifica o horror de algumas passagens nas quais algumas vozes tentam ajudar, alertando sobre a presença de inimigos que atacam por trás, enquanto outras, simultaneamente, gritam, ofendem, caçoam e riem, elevando os níveis de estresse no jogador.

Ainda de acordo com o DSM-5, além da observação desses sintomas, existem fatores culturais e relativos à experiência do portador do transtorno que podem intensificar sua condição, tais como a experiência religiosa e o trauma. Eis aí o elo coesivo estabelecido, no jogo, com o imaginário mitológico e o massacre da vila. *Senua* despenca no *Helheim* logo após presenciar a devastação resultante da invasão *Viking*. As vozes iniciais do jogo afirmam a alteração de si mesmas logo após o trauma: “Elas estão por aí desde a tragédia. Bem... Isso não é totalmente verdade. Algumas são antigas, outras são novas, mas elas... mudaram” (*Hellblade: Senua's Sacrifice* - fala das vozes).

A essa altura de nossa reflexão cabe a seguinte questão: se o jogo se vale da esquizofrenia, como a histórica associação entre o feminino e a histeria se aplica nesse

caso? Historicamente, a diferenciação dos transtornos mentais não é muito objetiva. Foucault (2009) afirma o isolamento de “loucos” de toda sorte juntamente a leprosos, senis, homossexuais, viúvas, deficientes físicos; todos aqueles que, por algum motivo, incomodavam a hegemonia por seu desajuste eram considerados lunáticos, despachados à própria sorte na nau dos loucos ou internados nas gafarias. A leitura proposta no presente estudo não trata do retrato de um distúrbio específico, mas de observar a edificação de um discurso perverso, um discurso histórico de horror real que tenciona manter a hegemonia em seu lugar de poder, por uma via higienista, estigmatizando e eliminando tudo aquilo que lhe é avesso ou diverso.

Além desses elementos relacionados ao quadro da esquizofrenia, junta-se à composição do transtorno de *Senua* a mancha inervada associada ao *permadeath*. Existem muitas referências acerca da não observância do mecanismo no jogo, contudo, apenas por ser mencionado, seja ele efetivo ou não, o *permadeath* contribui sobremaneira para o horror do game adicionando a este uma situação angustiante: se a protagonista for derrotada por muitas vezes e a mancha tomar conta de sua cabeça, todo o jogo empreendido até então será perdido.

Outro toque angustiante fica por conta da repetição. Na fala inicial do jogo uma voz menciona o encadeamento de repetições rumo a mais extrema “escuridão”. De modo semelhante à construção do inferno na *Divina Comédia*, a inserção de *Senua* e, portanto, do jogador, em uma jornada de busca por seu amado no inferno concebido, estruturalmente, como uma eterna repetição de ciclos tediosos acaba por trazer para a composição um detalhe profundamente perturbador: não se trata apenas de um horror linear e raso, que abusa de cenas de violência e *gore*, ele se aprofunda na mente do jogador, tecendo, nesta, uma dinâmica circular de aprisionamento na realidade da “escuridão”, da loucura.

Presas na repetição perpétua de ciclos tediosos, orquestrada pelos sintomas da esquizofrenia; ameaçada pelo *permadeath*; desesperada por compreender as origens de sua “escuridão” e por resgatar *Dillion*, *Senua* adentra o *Helheim* e se depara com *Hela*.

A deusa nórdica do mundo dos mortos não chega a se defrontar diretamente com a protagonista, ela manda sobre esta os adversários masculinos já derrotados ao longo do jogo, às vezes separados, às vezes simultaneamente. Com a elevação da

dificuldade do combate, *Senua* cai derrotada e *Hela* se aproxima. Tal cena produz um eco muito forte: é extremamente semelhante à cena na qual a personagem adquire a mancha inervada, sinalizando para uma possível origem de sua “escuridão” ou para o estabelecimento de uma simples repetição. Conforme o já visto, a protagonista é executada, *Hela* lança a cabeça de *Dillion* ao abismo e, ao retornar o olhar do membro que cai, revela-se que, na realidade, a deusa era um duplo de *Senua*.

Com a revelação do aspecto duplo entre protagonista e deusa, instala-se uma atmosfera incômoda a qual Freud nomeou como *Unheimliche*, e que fora traduzida ao português como *inquietante*. De forma bastante simplificada, pode-se dizer que o *inquietante* versa acerca de algo que é assustador, mas, ao mesmo tempo e por alguma forma, familiar. Na tentativa de exemplificar melhor tal organização conceitual, Freud recorre ao conto *O Homem de Areia*, de Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, sobre o qual ele diz o seguinte: “O autor já nos deixa em dúvida, no restante da cena, se estamos vendo o primeiro delírio do garoto possuído pelo medo ou um relato a ser tido como real no mundo da narrativa.” (FREUD, 2010, p. 343).

Observe como a cena final do jogo se assemelha à colocação de Freud: não sabemos se estamos diante de algo que aconteceu objetivamente na trama proposta ou se fora instalado um novo nível narrativo, não sabemos se estamos diante do primeiro delírio em um regime de repetições tediosas, quando *Senua* adquiriu a mancha, ou se a jornada se estendeu até a origem da “escuridão”. Instala-se uma suspensão, uma atmosfera de dúvida diante de algo familiar, mas que pode conter algo ainda desconhecido, algo ainda oculto.

Até mesmo o emprego do duplo (*Doppelgänger*) é mencionado por Freud, retomando uma elaboração de Otto Rank: “Pois o duplo foi originalmente uma garantia contra o desaparecimento do Eu, ‘um enérgico desmentido ao poder da morte’ (Rank)” (FREUD, 2010, p. 351). Não sabemos se *Hela* mata *Senua* ou se esta vive na deusa e, na realidade, se liberta de uma *Senua* dependente e machucada. Não sabemos se *Hela* é uma personagem independente, ou se é uma construção da protagonista enquanto elemento de auto-observação. Em suas afirmações acerca do duplo, Freud ainda considera a aparição deste como resultante de “[...] todas as manifestações do Eu que não puderam se impor devido a circunstâncias desfavoráveis [...]” (FREUD,

2010, p. 353), o que faria todo o sentido diante do histórico de abuso e privações do qual *Senua* fora vítima. Diante de todas as castrações sofridas, a protagonista se projeta sob a imagem da deusa suprema de um mundo de seres masculinos desonrados, submetidos à dor e ao desalento⁶.

Essa suspensão inquietante de Freud é muito semelhante ao que Tzvetan Todorov define, na esfera literária, como o *fantástico*, o momento de suspensão entre o estranho e o maravilhoso: “O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais do que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (TODOROV, 1981, p. 16). Tanto no *fantástico* de Todorov quanto no *Unheimliche* de Freud, há uma suspensão, uma vacilação, entre algo previamente conhecido que adquire contornos ocultos.

Porém, essa vacilação é breve, ela se instala ao se revelar o aspecto duplo entre *Senua* e *Hela* e se encerra com a fala “Adeus, meu amor.” e com a projeção da protagonista a um novo horizonte, libertando-se tanto da dependência em relação a *Dillion* como dos desígnios da “escuridão”. Constata-se, assim, que a personagem vivia um drama interno. A suspensão fantástica se esvai e ficamos sob a ação do estranho, “[...] de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são.” (TODOROV, 1981 p. 15).

Senua, assim renascida e liberta de suas fragilidades, traumas e dependências, segue em direção ao novo horizonte de possibilidades que se abre diante dela. Ficam como vias coesivas para *Senua's Saga: Hellblade II* o paradeiro de *Zynbel* enquanto possível traidor de seu povo, o mistério em torno de *Druth* enquanto espião dos nórdicos e uma *Senua* independente do autoritarismo masculino seja ele paterno,

6 Thomas Bulfinch se refere ao *Helheim* não somente como o mundo dos mortos desonrados, mas dos mortos de toda sorte, dado que somente os heróis irão para *Valhala*: “Hela foi atirada por Odin ao Niffleheim e recebeu o poder de dominar nove mundos ou regiões, nos quais distribui aqueles que lhe são enviados, isto é, os que morrem em consequência da velhice ou da doença” (BULFINCH, 2006, p. 343). Não obstante tal observação, *Hellblade* idealiza um *Helheim* de seres estritamente masculinos em agonia para solidificá-lo não como o real mundo dos mortos da mitologia nórdica, mas enquanto resultante de uma construção da mente alterada de *Senua* diante de suas opressões e de seu sofrimento.

amoroso ou narrativo, pronta para experimentar a aventura de seguir suas travessias enquanto ser humano autônomo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: HORROR E HUMANIZAÇÃO.

Conforme o observado ao longo da análise, constata-se que *Hellblade: Senua's Sacrifice* edifica a sua atmosfera de horror com base na relação entre a condição feminina e a loucura e na utilização desta última como linguagem. Em ambos os casos há elementos reais tomados como pontos de ancoragem para a concepção do horror presente no jogo enquanto composição estética.

Ao longo de seu percurso, *Senua* é submetida a três momentos de isolamento: no primeiro ela experimenta a condição animalesca e demoníaca reservada às mulheres na Grécia Antiga e na Idade Média, respectivamente, presenciando a execução de sua mãe, o cárcere privado e os discursos de nulidade efetuados por seu pai. O segundo isolamento, incentivado pela voz redentora de *Dillion*, conduz a personagem até *Druth*, o narrador, que estrutura o cenário de suas alucinações com as histórias da mitologia nórdica. Finalmente, em seu terceiro isolamento, a protagonista vivencia todo um percurso arquitetado num cenário escandinavo, sob a ação do trauma e orientada pelo desejo dependente. Muito embora essas três grandezas estejam intrinsecamente associadas a figuras masculinas de forte influência sobre *Senua*, é caminhando por entre esses elementos que ela edifica sua jornada interior na tentativa de se constituir enquanto ser humano autônomo.

Além dessas três grandezas com origem em personagens masculinas, existe um elemento maior movendo a protagonista, este relativo à sua própria essência: a loucura. Embora historicamente associada à condição feminina, a loucura da protagonista não apenas a acompanha e a incentiva a seguir em frente, mas também promove um denso efeito de horror na medida em que orienta o clima de perturbação do trato artístico dado aos principais sintomas da esquizofrenia e estabelece as bases para o sentimento do inquietante e do fantástico.

Muito mais do que uma pulsão que leva a personagem adiante e uma lingua-

gem a serviço da criação de uma experiência de horror estético no jogo, a loucura aparece, ainda, como um elemento de denúncia histórica, conjugando realidade e ficção e evidenciando a horrorosa condição de submissão, tortura e eliminação do feminino ao longo das eras.

Em termos um pouco mais gerais, *Hellblade: Senua's Sacrifice* é uma obra extremamente rica tanto em relação aos elementos do jogo (áudios, gráficos, *puzzles* etc.) quanto em relação à narrativa. O limite espacial imposto ao presente estudo conduziu ao recorte do tratamento do horror, presente no game, por um viés histórico, psicológico e estético. Fica para uma próxima oportunidade de estudo a perspectiva mitológica que abarcaria um enfoque mais preciso sobre *Druth* e uma importante aproximação de percurso narrativo entre *Senua* e *Inana*, a deusa suméria do erotismo e da fecundidade. *Inana* é mencionada por Simone de Beauvoir como uma deusa marginalizada pela cultura moderna em seu culto a divindades masculinas. Indubitavelmente, está aí mais um forte indício a relacionar o percurso de nossa protagonista aos horrores que se abateram sobre as mulheres, lançando luz sobre episódios assustadores de nossa condição enquanto seres humanos limitados e afirmando incisiva necessidade de um constante processo de aprimoramento.

Ter o esclarecimento acerca da necessidade de um constante processo de aprimoramento observando o que nos causa horror e o modo como determinadas ideias nos assustam, nos humaniza. Os medos retratados nas obras de arte, sejam elas mais eruditas ou mais populares, revelam muito acerca do que o ser humano está compreendendo como possível e não o pode ser. O horror funciona como um alerta acerca de algo que, de algum modo, nos é conhecido, é familiar, e, por conservar esse traço de familiaridade, nos afirma que deve ser evitado, afastado.

Há muito mais intuição do que razão nesse caso, o horror estético, em seu braço fantástico e inquietante, atua num horizonte muito tênue, no exíguo limiar entre a razão e a inconsciência, no ponto vital onde algo é suficientemente conhecido para alertar, mas também suficientemente desconhecido para assustar. O fantástico e o inquietante iluminam uma zona fronteira do escopo humano, uma zona sobre a qual, sem dúvida, há de se debruçar na tentativa de conhecer melhor e agir melhor diante de nossas vivências e nossas experiências.

O horror trazido por *Hellblade* alerta para o absurdo e a crueldade da condição feminina histórica enquanto realidade humana limitada ao homem e para as tristes dificuldades do caminho de libertação dessa condição a qual um ser humano implora por ser reconhecido como tal. A limitação e a nulidade de um ser humano por questão de gênero, etnia, religião ou do que quer que seja é horrorosa tanto em termos reais quanto esteticamente.

Beirando a loucura, mulheres, assim como *Senua*, se empenham em uma jornada de reconhecimento por sua humanidade, seu direito à vivência humana independente. Não haverá paz verdadeira enquanto o ser humano não se reconhecer semelhante aos outros. Não haverá um mundo isento do horror, horror real, enquanto vidas humanas forem menosprezadas, subjugadas e alienadas de suas possibilidades plenas de existência, de suas possibilidades plenas de realização. Não se diz a um pássaro que ele não pode voar. Um pássaro selvagem, que não pode voar morre. Da mesma forma, não se pode admitir que um ser humano não é digno de sua humanidade se não na esfera do horror enquanto um ato reflexivo em uma dimensão estética. Nenhuma potencialidade humana pode ser negada sem que recaia, sobre tal negação, a alcunha macabra de um ato real de horror.

REFERÊNCIAS

- BULFINCH, Thomas. O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis. 34ª ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- BEAUVOIR, Simone. *O segundo sexo*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.
- CUNHA, Maria Clementina Pereira. *Loucura, gênero feminino: as mulheres do Juquery na São Paulo do início do século XX*. In: Revista Brasileira de História. São Paulo V. 9, nº 18, ago./set. 1989, p. 121-144.
- DSM-5, *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais*. 5ª ed. Porto Alegre: Artmed. 2014.
- FREUD, Sigmund. *O inquietante*. In: Sigmund Freud obras completas volume 14. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- FOUCAULT, Michel. *História da loucura*. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. Desenvolvedora: Ninja Theory. Distribuidora: Ninja Theory, 2017. Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Ação e horror.
- LANGER, Johnni. *Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015.
- ROUDNESCO, Elisabeth. PLON, Michel. *Dicionário de psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.
- TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1975.