

## O exercício de dizer adeus no jogo *Spiritfarer* / *The exercise of saying goodbye in the Spiritfarer*

Vinicius Ryan de Sousa Montenegro\*

Graduando em Letras – Língua Portuguesa pela Universidade Federal de Campina Grande.



<https://orcid.org/0000-0003-2437-8609>

**Recebido** em: 26 mai. 2023. **Aprovado** em: 20 ago. 2023.

### Como citar este artigo:

MONTENEGRO, Vinicius Ryan de Sousa. O exercício de dizer adeus em *Spiritfarer*. *Revista Letras Raras*, Campina Grande, v. 12, n. 2, p. 332-336, ago. 2023. Doi: 10.5281/zenodo.8302831.

A morte não é uma temática criativa, ora, como poderia ser? Desde tempos remotos a humanidade vivencia e representa esse fenômeno intrínseco à existência. Podemos encontrar a morte em uma simples alegoria como a do ceifador ou de forma sutil em uma pintura tal qual *Landscape with the Fall of Icarus*, de Pieter Bruegel. Ainda é possível enxergá-la nas tragédias do cotidiano, fortemente potencializadas pelas mídias jornalísticas. De um jeito ou de outro, as facetas da morte são variadas e foram representadas de forma contínua através dos séculos. Novamente: a morte não é uma temática criativa, mas sim necessária frente ao inevitável porvir.

No fim, estamos sempre morrendo, sempre aprendendo a dizer adeus. Amores que não deram certo; amizades rompidas; oportunidades ou palavras perdidas; brinquedos que já não despertam aquele fascínio juvenil de outrora. São detalhes sutis por certo, contudo, as pequenas coisas estão sempre nos preparando para a partida futura, para a despedida de algo que já não pode mais nos acompanhar nas demandas da vida.

Eu não poderia dizer que *Spiritfarer* (2020) seja um jogo sobre a morte. Parece-me uma perspectiva fria e pouco condizente com o intuito da obra. Mais coerente seria caracterizá-lo como um jogo sobre perdas. Sim, no plural mesmo. Definir algo como perda significa deixar de possuir



[viniciusyaan@gmail.com](mailto:viniciusyaan@gmail.com)

objetos, trejeitos, pessoas, memórias, entre outras coisas, que um dia estiveram ligadas a nós. Tais coisas não são necessariamente nossa propriedade. Uma visão, quiçá madura, seria pensar que apenas é a nossa hora de vivenciar algo ou de desfrutar da presença de alguém, sendo assim, a hora passa, o ciclo continua e a vida segue. Esse pensamento é sutilmente exposto em *5 Centimeters Per Second*, animação japonesa dirigida por Makoto Shinkai.

Os primeiros minutos de *Spiritfarer* (2020) indicam a base do *plot*: em controle da personagem Stella, acompanhada pelo seu fiel amigo, o gato Daffodil, é revelado que Caronte — guia das almas na mitologia grega — nos confiou a tarefa de ser a nova Barqueira dos Espíritos. Essa tarefa se sustenta em três alicerces: encontrar almas perdidas no mundo do jogo; realizar seus últimos desejos; levar as almas para o Portal Eterno, onde, enfim, poderão seguir em frente. Em tese, são objetivos simples, no entanto, Caronte afirma que se trata de uma missão nobre, talvez a mais importante já concedida a um ser humano, o que não nega seu fardo pesado e inconveniente (SPIRITFARER, 2020). De imediato somos pressionados com uma missão penosa, conquanto careçamos de qualquer base para supor os desafios vindouros.

Em face à tarefa inusitada, decerto alguns questionamentos podem surgir na mente do jogador, particularmente o porquê de Stella ser a escolhida para dar continuidade ao trabalho de Caronte. Apenas o decorrer do *game* pode saciar possíveis indagações primárias. As informações construídas no início do jogo sugerem que nossa protagonista é uma moça prestativa e extremamente gentil, características bem condizentes, imagino, com a tarefa de guiar almas perdidas num plano espiritual.

O enredo não é complexo pelo seu conteúdo, mas sim por exigir muita atenção para compreendermos como os fatos estão interligados, de forma que diversos detalhes são contados com o auxílio de diálogos e de fragmentos imagéticos. Desse modo, a narrativa implícita impele o jogador a desbravar os limites do mapa e a conhecer novos espíritos. Cada feito conquistado significa a obtenção de uma nova peça do quebra-cabeça para compreendermos a trama geral.

O que seria de uma Barqueira dos Espíritos sem a sua embarcação? Bom, Stella e Daffodil necessitam de um meio de transporte para viajar pelo imenso oceano de *Spiritfarer* (2020). O barco, primordialmente, deve ser capaz de acomodar os espíritos encontrados. Isso é feito com a construção das casas dos passageiros, cada um deles com exigências próprias e muitas vezes complicadas de se atender. Nesse ponto, entramos no modelo de simulação ofertado pelo jogo.

O jogador será capaz de personalizar e aprimorar seu barco, garantindo maior velocidade e permitindo que a embarcação adentre regiões antes inacessíveis. Também poderá desbloquear diversas construções, cada qual com funcionalidades únicas e indispensáveis para a jornada. Em conjunto com o modelo de simulação, a exploração desempenha um papel de destaque pelo fato de garantir a descoberta de recursos indispensáveis para a progressão da história, logo, é importante estar atento às particularidades dos ambientes visitados.

Após algumas horas de jogo, o barco de Stella e Daffodil se assimilará bastante a um grande hotel marítimo. De toda forma, torna-se bastante gratificante ver a embarcação evoluir com o tempo, concomitantemente à crescente presença diversificada dos espíritos, tópico a ser discutido mais adiante. A *Thunder Lotus Games* conseguiu a proeza de unir animações detalhadas com efeitos sonoros pontuais. Tudo proporciona um visual equilibrado, um carinho orquestrado pelos desenvolvedores e bem percebido desde detalhes pontuais até momentos mais apoteóticos da narrativa. As cores quentes salpicam os cenários com tonalidades vibrantes, em contrapartida, as colorações frias da noite moldam a melancolia característica do enredo. Em consonância com o clima solitário do jogo, a trilha sonora muitas vezes se resume à leve e constante dança das águas em contato com a proa do barco.

O maior acerto de *Spiritfarer* (2020), além dos diálogos pertinentes à trama, são os espíritos. Todos são visualmente complexos e possuem uma profundidade emocional coerente com pessoas do mundo real, fato bem percebido pelo jogador à medida que conhece as particularidades de cada um dos passageiros. Estes são únicos em gostos e hábitos, portanto, devemos conhecê-los da melhor forma possível. Cada um deve ser bem alimentado e cuidado, assim garantimos sua felicidade, bem como conquistamos suficiente afeição para, por vezes, receber presentes indispensáveis para o andamento da narrativa.

Os espíritos são pessoas que evidentemente já morreram, mas ainda carregam lembranças da vida, algumas mágoas e obsessões. Nesse contexto, o jogador é submetido a uma densidade psicológica constante ao longo da trama, feito admirável considerando que ainda hoje persiste a ideia errônea de que jogos são produtos infantis e pouco profundos no tocante às temáticas apresentadas.

Para exemplificar meu ponto de vista, basta tomarmos como base a personagem Gwen, a primeira passageira encontrada na narrativa. Ela relembra os momentos vividos com Stella

durante a vida, exalta seu companheirismo e reflete sobre aquilo que costumava dizer sobre a relação entre as pessoas. No momento de despedida, afirma que grande parte dos indivíduos despende a vida inteira sem prestar atenção uns aos outros, sendo assim, as existências externas se tornam sempre paralelas ou, no máximo, adjacentes (SPIRITFARER, 2020). Em seguida, diz que isso é bobagem e agradece pelas coisas que Stella fez por ela, mesmo no pós-vida. Existe uma ligação indissociável entre as amizades que cultivamos e a forma que afetamos aqueles ao nosso redor. Gwen, nessa linha de raciocínio, critica o individualismo inerente ao modo de vida de algumas pessoas, que apenas observam os semelhantes como existências paralelas e dissociadas de qualquer coletividade ou companheirismo.

Além de possibilitarem um momento catártico durante a despedida, os espíritos possuem forte teor utilitário, pois certas habilidades são desbloqueadas graças ao conhecimento deles. O jogador atento, dessa forma, deve explorar bem o mundo para encontrar os passageiros, porquanto nem sempre é facilmente intuitivo o local exato para irmos. A experiência, por outro lado, instiga o jogador a desbravar as extensões do *game*.

A música tema do jogo, intitulada *What Will You Leave Behind*, transparece toda a reflexão que construímos ao longo da jornada. No fim, o que resta depois das despedidas? Que mundo deixaremos para os outros após nossa partida? Esse pensamento também é discutido por Astrid, outra passageira, quando ela afirma que não se arrepende de como viveu a vida, mas lamenta o fato do mundo, mesmo após sua morte, não ser um lugar melhor para aqueles que ficam (SPIRITFARER, 2020). Se o ciclo da vida encerra com a morte, Astrid lamenta a finitude de sua existência por causa do mundo deixado para trás, muitas vezes cruel com os vivos. A transitoriedade de todos nós talvez impossibilite a construção de um mundo melhor, ou quem sabe a finitude apenas nos obrigue a buscar a coletividade para, finalmente, tentarmos construir um mundo sem violência ou ódio.

Eu poderia afirmar que *Spiritfarer* (2020) é um tratado sobre a finitude por focar demasiadamente na transitoriedade das coisas. Embora seja um jogo sobre perdas, os momentos vivenciados com os espíritos transparecem uma reflexão catártica, de forma que a hora da despedida funciona como a culminação de uma pequena jornada, cerceada pelo sentimento de dever cumprido. Todos os personagens engrandecem a narrativa e constroem laços com nossa protagonista. Inclusive, alguns pedem para Stella cuidar bem dos espíritos remanescentes, como

Giovanni, ao confessar que, embora tenha chegado sua hora de seguir em frente, sempre amou Stella a seu modo, mesmo que não a merecesse (SPIRITFARER, 2020). Finalizadas todas as missões de um passageiro, Stella e Daffodil devem levá-lo ao Portal Eterno, onde teremos o diálogo final, cuja reflexão resulta do aprendizado moral do jogador.

Em face ao momento derradeiro, resta a seguinte pergunta: o que podemos levar dessa pessoa? Cada passageiro influencia o jogador de uma forma variada, transparece sentimentos únicos e esbanja noções específicas acerca da realidade. O adeus é um momento de aprendizado e uma forma de eternidade. Após a despedida, o espírito se transforma em uma constelação, sendo assim, podemos ainda enxergá-lo nas longas noites estreladas em que Stella e Daffodil navegam pelas veredas do além. O exercício da despedida, conquanto essencial para a finalização do jogo, eterniza a memória daqueles que um dia navegaram ao nosso lado. Essa analogia da barqueira que veleja por um mar de existências particulares e deve, no momento certo, aprender a dizer adeus, dialoga profundamente com a condição humana e a sua eterna necessidade de se desprender das coisas finitas.

*Game Spiritfarer*. Montreal: Thunder Lotus Games, 2020. 1 Jogo eletrônico.