

A ficção fantástica de horror nos jogos eletrônicos: monstros e seres sobrenaturais na construção lúdica do medo

Alessandra Maia

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Comunicação

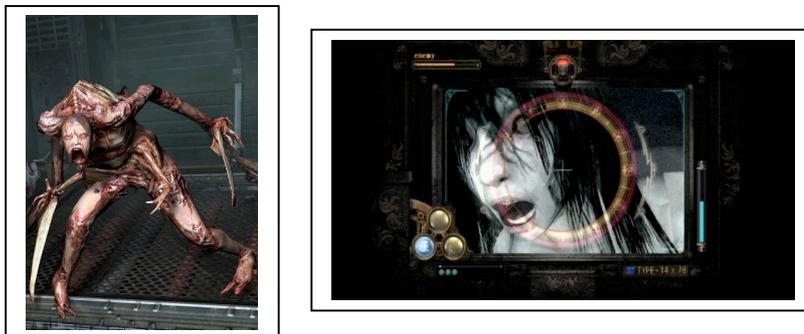


Figura 1: Monstro icônico da franquia “Dead Space” e fantasma de “Fatal Frame II” visto sob a ótica da câmera obscura.

Resumo

O presente estudo objetiva investigar, por meio da descrição, os elementos que podem ser considerados comuns ao universo da ficção de horror, especialmente nos jogos eletrônicos. A partir disso, acreditamos que teremos condições de explorar questões importantes e associadas às possíveis influências na performance (até mesmo no âmbito imersivo) do jogador. Essas questões podem ser sintetizada pela noção de sensorialidade (seja material, visual ou sonora) que envolve a interação com jogos eletrônicos.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, ficção de horror, sensorialidades

Contato do autor:
alemontmaia@gmail.com

1. Introdução

Poucas são as pesquisas realizadas acerca das relações entre estética do horror, sensorialidades e o modo de jogar (performance) os jogos eletrônicos. Ainda se pode observar que a atenção e a sensorialidade (tanto visual quanto sonora) seriam elementos importantes para a execução de um estudo sobre a interseção desses elementos. A afirmação de que a mídia videogame é essencialmente ação é interessante para a discussão. E essa ação depende de inúmeros fatores para que possa ser posta em prática. A heterogeneidade dos agentes não permite prever com exatidão como um determinado tipo de som ou imagem influenciará a performance de um jogador diante de um cenário produzido com a intenção de assustar e, claro, instigar a luta pela sobrevivência, em um clima de suspense que incita a curiosidade.

Esses temas auxiliam a explicitar a relevância do assunto na área de estudos em comunicação, porque se compreende as representações gráficas animadas, as múltiplas linhas de diálogos e os sons presentes em jogos eletrônicos como, *Resident Evil* (1996) e *Silent Hill* (1999), como *textos* a serem assimilados. Isso

porque ao longo de nossas experiências com os jogos vamos *assimilando* elementos inerentes à cada gênero e a cada forma de interagir para avançar nas fases.

Adicionalmente, entendemos esses textos como componentes de um sistema dinâmico que responde à interação com o jogador. Dessa forma, se aceitarmos que “o jogador em um videogame é tanto leitor (do *output* do computador) quanto produtor (via *input*) de eventos” e que “o jogador não só adentra o mundo do jogo, mas também muda seu estado e de seus ingredientes” (cf. NITSCHKE, 2008), isso nos permitirá considerar as ações do jogador como produtoras de texto. Além disso, ao interagir com o ambiente, o jogador gera novas informações a serem assimiladas. Permitindo retomar a questão de influência na performance (no modo como se joga) por causa de imagens e sons (ou ausência deles), pois a ação do jogador faz parte de um processo que envolve sensações e leitura de ambientes (virtual e físico). Assim, cognitivamente, contribui para a tomada de decisão, esses estímulos ocorrem paralelamente.

A hipótese que se destaca é a de que, nos jogos eletrônicos do gênero horror, os elementos visuais e sonoros são extremamente importantes para o desempenho do jogador no decorrer da narrativa. Uma música, o som ou a completa ausência de estímulos sonoros podem ajudar a gerar sensações de suspense e provocar a curiosidade (BARONI, 2007), assim como ocorre nos elementos associados às imagens.

A performance do jogador durante o jogar pode ser influenciada de diversas maneiras. Ao que faz surgir uma segunda hipótese relacionada ao som e à imagem nos jogos eletrônicos, uma vez que o primeiro se relaciona com sua espacialidade tanto na tela quanto fora da mesma, a segunda, nas plataformas contemporâneas, nos remete à mesma noção de engajamento proporcionado pelo som – isto é, dependendo da forma como o jogo foi construído, normalmente (como salientaremos a seguir) visão e audição estão imbricados. Visto que a posição do

jogador e da personagem controlada no ambiente do jogo pode influenciar também o modo como o som é captado ou como a cena é percebida.

Por isso, considerou-se relevante mapear os diferentes estímulos sonoros e visuais de jogos eletrônicos que exploram o gênero de horror (CARROLL, 1999). Por meio desse estudo, acreditamos ser possível reunir dados que permitam a sistematização de uma forma de entender a estética do horror nos jogos eletrônicos. Imagina-se que a definição de uma “estética do horror”, visual e sonora, tanto no cinema quanto nos jogos (COLLINS, 2008; JØRGENSEN, 2010; GRIMSHAW, 2010) seja necessária, uma vez que isso permitirá delimitar certos protocolos de análise.

Ao presente trabalho interessa investigar as possibilidades de influências sensoriais na performance em jogos eletrônicos de horror. Para isso, considera-se importante estudar as sonoridades e as imagens presentes em jogos desse gênero como um elemento da “estética do horror”, a partir do entendimento da designação do termo “estética” proposta por Jacques Rancière: “um modo de articulação entre maneiras de fazer, formas de visibilidade dessas maneiras de fazer e modos de pensabilidade de suas relações, implicando uma determinada ideia da efetividade do pensamento” (RANCIÈRE, 2005, p. 13).

Por isso, partiremos de uma rápida descrição de alguns jogos de horror, porque assim, pensamos, conseguir extrair alguns elementos que sejam comuns ao gênero, independente da mídia utilizada em sua transmissão. Para, em seguida, contextualizar a presença do gênero na literatura e no cinema, apresentando principalmente obras literárias que inspiraram as cinematográficas.

2. Por uma estética do horror

Durante o contato com obras de horror ou terror não são raros os momentos que nos deparamos com dúvidas acerca de como classifica-las: se de horror ou de terror. Mas antes de tudo é preciso explicitar que esses são subgêneros do gênero *fantasia*. Em essência são muito próximos, por isso não é incomum notar que a maioria dos produtos de entretenimento traz consigo a conjugação desses dois subgêneros. Contudo, não se deve esperar destas páginas sequer uma tentativa de estabelecer uma teoria unificada do horror e terror. Entretanto, nesse trabalho, consideraremos¹ cada um da seguinte maneira: no horror, podemos dizer que, somos confrontados com seres estranhos ou com pessoas praticando atividades que não estamos acostumados em nosso cotidiano; já no terror somos impelidos a ficar em alerta, porque algo está por vir (um clima de tensão se instaura), esse algo se mantém misterioso e desconhecido – muito semelhante ao que ocorre nos contos de mistério e suspense, mas aqui há uma aura de sobrenatural e, por que não, de horror.

¹ Cabe salientar que a definição apresentada aqui é incompleta e pouco avança no assunto, por isso, para pesquisas futuras seguiremos na leitura de autores como Stephen King e H. P. Lovecraft, além outros da área para definir da melhor maneira possível os subgêneros horror e terror, mesmo compreendendo que eles sejam complementares em grande parte das obras.

Em obras de terror somos impelidos a ficar em alerta, porque algo está por vir (um clima de tensão se instaura), esse algo se mantém misterioso e desconhecido – muito semelhante ao que ocorre nos contos de mistério e suspense, mas com uma aura de sobrenatural e, por que não, de horror. Enquanto no horror somos confrontados com seres estranhos ou com pessoas praticando atividades diferentes do que estamos acostumados em nosso cotidiano. Ou seja, no primeiro estamos atentos porque alguma coisa pode acontecer a qualquer momento, já no horror somos postos frente a frente com o perigo; algo que tem o potencial de nos chocar; que nos causa repulsa. Esses são subgêneros com tais diferenças, mas muitas vezes podemos perceber que são inseparáveis em várias obras do gênero. Entretanto, reconhecemos a necessidade de continuarmos buscando autores, em nossa pesquisa bibliográfica, para discutir, problematizar e definir o gênero de maneira mais precisa, porque no momento a nossa definição parte da experiência e observação da interação com livros, filmes, jogos, animês, mangás etc.

Podemos denominar que o fenômeno de terror e horror faz parte da cultura e mídias contemporâneas, mas efetivamente, o que é terror? O medo é algo único para cada pessoa, mesmo que existam medos que se podem chamar de coletivo². Pânico, terror, medo, horror, susto, esses são alguns dos adjetivos que podemos confrontar quando jogamos ou lemos ou assistimos obras que trazem elementos de terror e horror.

2.1 Estética do horror nos jogos eletrônicos

Na intenção de investigar a constituição estética do gênero começaremos com uma descrição sucinta das narrativas para ressaltarmos alguns elementos associados ao horror nos jogos eletrônicos (seja de plataforma como os consoles ou os computadores). Principalmente os elementos visuais que, acreditamos, ser comuns às obras do gênero horror. Enfim, tentaremos expor esses ingredientes que fazem parte da constituição das narrativas em jogos eletrônicos de terror, ou dos considerados “horror de sobrevivência” (*survival horror*) – um subgênero do gênero ação e aventura (cf. KING & KRZYWINSKA, 2006).

Nesse gênero, embora o combate faça parte do jogo, o *gameplay* (a programação e as regras) faz com que o jogador se sinta menos poderoso do que se sentiria em jogos típicos de ação, por causa dos limites de velocidade, de duração dos recursos vitais e da própria munição a que tem direito, dentre outros fatores (cf. KING & KRZYWINSKA, 2006). O interator também é desafiado a encontrar itens que desbloqueiam o caminho para novos espaços no mapa, assim como resolver enigmas para que a história possa ser desvendada. Jogos eletrônicos desse tipo fazem uso recorrente de temas do terror: assim, o jogador é frequentemente desafiado a caminhar por labirintos (cf. NDALIANIS, 2005) e ambientes escuros, além de ser incitado a reagir a ataques inesperados, ou não, do ignoto – que pode ser representado por zumbis,

² Como o episódio ocorrido com a radiodifusão de “Guerra dos mundos” em 1938. Detalhes da situação pode ser visualizado neste link: <http://dw.de/p/40hx>. Último acesso em: 10 jul 2014.

fantasmas, espíritos malignos, pessoas possuídas, alienígenas, ameaças biológicas e monstros em geral.

O termo “horror de sobrevivência” foi utilizado pela primeira vez na versão japonesa de *Resident Evil* (1996), influenciado por jogos anteriores com a temática de horror, como *Sweet Home* (1989). Todavia, com o lançamento de *Resident Evil 4* (2005), o gênero passou a incorporar mais recursos de jogos de ação, o que induziu a crítica especializada a questionar se o “terror de sobrevivência” estaria chegando ao fim. Todavia, com o lançamento de jogos como *Dead Space* (2008), *Rise of Nightmares* (2011) e *Slender: The Eight Pages* (2012) somos induzidos a crer que ainda está longe do fim, apenas sofre modificações em seu entendimento. Contudo, ressaltamos que a característica básica do “horror de sobrevivência” é que de alguma forma o jogador se torna “impotente”, por isso ainda é possível empregar a nomenclatura horror de “sobrevivência”.

No universo *gamer*, o gênero se estendeu bastante, explorando, a cada jogo, um tipo de horror e terror. Mas geralmente esses jogos eletrônicos se baseiam na busca pela sobrevivência de uma (ou outras poucas personagens) em um ambiente completamente obscuro, no qual cada um explora um ponto de vista: pesquisas biológicas, lendas regionais e mitológicas, seres sobrenaturais etc. Essa noção de diversidade que pode ser explorada no gênero é essencial, porque o agir no mundo ficcional do jogo exige o mínimo “conhecimento” de seus códigos e regras, assim como ocorre para agirmos no mundo físico. Com esse intuito faremos um resumo da narrativa e destacaremos os seres que dão vida ao jogo. Por isso, com a intenção de dar um panorama geral do gênero nos jogos eletrônicos escolhemos, de modo (digamos que) arbitrário, alguns para essa descrição, em ordem alfabética: *Alan Wake* (2010); *Dead Space* (2008); *Fatal Frame II: Crimson Butterfly* (2003); *F.E.A.R.* (2005); *Resident Evil* (1996); *Silent Hill* (1999).

É interessante ressaltar que a perseguição ou a fuga de seres desconhecidos e repugnantes, diferentes do que estamos acostumados em nosso cotidiano, ganha outros contornos quando jogamos videogame. Não que seja muito diferente do experimentado ao lermos um livro ou uma história em quadrinhos, ou mesmo ao assistirmos a um filme ou seriado do gênero, todavia, quando estamos em contato com um jogo eletrônico, “nossa vida corre um perigo iminente”, porque o desenrolar dos eventos depende de nossas atitudes frente a esse universo desconhecido.

Alan Wake, lançado em 2010, é um jogo de horror de sobrevivência, como descrito acima, cuja narrativa se desenrola a partir da busca de Alan, um romancista de obras de suspense, por entender o mistério por trás do desaparecimento de sua esposa. O interessante é que a trama ocorre como se estivesse no interior de seu último romance, um livro que a personagem não lembra ter redigido, percebemos isso ao encontrar páginas de seu livro quando avançamos no jogo.

O horror envolvido é o que podemos chamar de psicológico, mais próximo das sensações empregadas

pelos produtos do gênero de terror, porque pouco é o contato direto do personagem Alan (no caso, do jogador) com os monstros. Nesse jogo a atitude privilegiada é a fuga, fugir da escuridão a qualquer custo. Porque o desconhecido habita a escuridão, e desconhecimento seria a chave da impotência. A escuridão está assumindo o controle de seres humanos, animais e objetos. Esses, denominados de *taken*, são assassinos e inimigos que Alan deve, quando possível, enfrentar, ou simplesmente fugir. A escuridão funciona como um escudo que protege esses seres, assim só podem ser feridos após exposição à luz, é como se a luminosidade queimasse a escuridão (o escudo) e o ataque com uma arma de fogo se tornaria possível e letal, uma das razões pelas quais o personagem anda sempre com uma lanterna (além de uma arma, revólver ou espingarda) – cabe salientar que nesse jogo a luz, e objetos que a emitem, tem papel fundamental, porque fornecem um refúgio seguro, no qual os seres das sombras não adentram.

Corroborando para a justificativa de ser necessário avançar na descrição de elementos estéticos do horror por obras literárias e cinematográficas, o jogo traz alusões a obras como *O Iluminado* (1977, *The Shining*), de Stephen King, e *Os Pássaros* (1963, *The Birds*), de Alfred Hitchcock. Ou seja, a construção de tais obras são repletas de referências e citações a outras desse universo da cultura ficcional de horror.

Enquanto no jogo *Amnesia: The Dark Descent* (2010) percebemos novamente a presença de um ser indescritível, mas, ainda assim, “repugnante”. Há mais um elemento constante em produtos do gênero de horror que é o caminho construído como se fosse um *labirinto*, no qual se perde a noção de tempo, tornando a jornada ainda mais complicada. Os sons (dos seres e os no estilo trilha sonora) que ouvimos no decorrer são explorados de maneira a deixar a situação ainda mais tensa, tornando a atmosfera mais densa e “claustrofóbica”. Acreditamos que isso ocorra porque não podemos, de modo algum, entrar em contato direto com os seres, assim a melhor maneira de chamar a nossa atenção seria os apelos sonoros.

Mudando radicalmente de ambiente, saindo do planeta Terra e da fuga de seres que habitam predominantemente os ambientes escuros (do qual tiram seu poder sobre a presa – nós) é chegado o momento de descrever *Dead Space*. Em 2008, a Visceral Games desenvolveu o primeiro jogo da franquia que foi distribuído pela Electronic Arts para os consoles PlayStation 3, Xbox 360 e computadores com o sistema operacional da Microsoft. Todos os jogos são em terceira pessoa.

A narrativa se inicia no ano de 2414, quando a nave USG Kellion investiga o chamado de socorro da USG Ishimura. Entretanto, ao chegar na USG Ishimura, a nave apresenta mau funcionamento do sistema de navegação e fica atracada (totalmente inutilizada), a tripulação sai em busca de outro meio de transporte. Ao explorar a nave Ishimura, que parece estar totalmente abandonada, surgem monstros grotescos e horripilantes que atacam e matam quase toda a tripulação da USG

Kellion, restando apenas o comandante, Zach Hammond, o engenheiro de sistemas, Isaac Clarke, e a especialista de computadores, Kendra Daniels. O jogador deve desempenhar a função de Isaac Clarke, cujo objetivo é corrigir o sistema da Ishimura e manter-se vivo até o resgate.

Para consertá-lo é preciso sondar a nave em busca de materiais para o reparo, dessa forma, Isaac descobre numerosos registros de texto e áudio espalhados pela nave. O material remonta aos eventos que ocorreram antes da chegada de sua nave, mais especificamente: durante o curso de mineração ilegal no planeta Aegis VII, no qual a tripulação de Ishimura encontrou “Red marker”, considerado a relíquia mais valiosa da Unitology, religião influente e poderosa nessa época. O intrigante é que, logo após a extração da relíquia, os seres humanos da nave e da colônia no planeta começaram a sofrer histeria em massa e a ter violentas alucinações, posteriormente, passaram a matar uns aos outros. Um vírus alienígena, código genético criptografado no “Red marker”, passou a devastar a colônia de Aegis VII e a “infectar” a todos os cadáveres, transformando-os em “Necromorphs” – corpos reanimados, por meio de uma mutação, que atacam humanos espalhando a infecção.

Retomando a questão estética, assim como em *Amnesia*, em *Dead Space* a ameaça é alienígena. Porém, como explicitado, a história não se passa na Terra, mas em outro planeta, e pela lógica também somos alienígenas. Mais um dado que se repete é o das relíquias poderosas que controlam seres horrendos e com sede de sangue, tudo isso com um fundo “religioso”. Entretanto, de modo geral, em *Dead Space* somos menos impotentes frente aos acontecimentos. Outra informação interessante, que complementa o quadro estético do gênero, seria relacionada às mortes: em *Amnesia* são mais sonoras que visuais (ouvimos o ser se aproximando e a trilha sonora se intensifica, mas em poucos segundos, se não conseguirmos escapar, *game over* [literalmente fim de jogo, isto é, nossa personagem morre]); enquanto, em *Dead Space* somos confrontados visualmente com o corpo de Isaac sendo desmembrado, por exemplo.

O jogo *Fatal Frame II: Crimson Butterfly* (2003) é sobre as gêmeas Amakura, Mayu e Mio, e se inicia em um parque que as gêmeas frequentavam quando eram crianças. Mayu desaparece seguindo uma misteriosa borboleta vermelha que a guia para a floresta, preocupada, Mio resolve procurar sua irmã. Juntas, chegam à noite a um vilarejo que parece abandonado. Logo, notam que a aldeia retém as almas torturadas de pessoas mortas: nela, revivem os acontecimentos pelos quais estão presas a esta situação. O espírito solitário e vingativo de Sae Kurosawa, única gêmea presa em um santuário “Maiden”, no qual um ritual de sacrifício falhou, é a principal vilã do videogame. Sae tenta controlar Mio para conduzi-la de maneira que a faça utilizar sua própria irmã, Mayu, para completar o ritual, para que, dessa forma, Sae possa se reunir à sua irmã, Yae. Novamente, nossa única arma é a câmera obscura. Cronologicamente, os eventos desse jogo ocorrem antes

dos de *Fatal Frame*.

Fantasmas ou espíritos, quantas não são as histórias que estão repletas desses seres, muitas vezes agonizantes e que estão presos ao “mundo dos vivos” sem poder fazer a sua travessia? Por que, como muitos filmes e seriados retratam, existem pendências a serem resolvidas aqui. O fantasma, segundo King, é “a figura mítica mais conhecida do mundo sobrenatural” (KING, 2012, p. 53). Esses jogos também trazem a ideia de aparatos tecnológicos como mediação para que possamos fazer contato com esses seres (aqui no jogo seria uma forma de enxergá-los e exterminá-los), como a televisão funcionou no contato da personagem Carol Ann no filme *Poltergeist* (1982), com roteiro de Steven Spielberg.

Já em 2005 foi lançado o primeiro jogo da franquia *F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon*, de primeira pessoa, gira entorno de um fenômeno sobrenatural, o qual a equipe F.E.A.R. (um grupo secreto das forças especiais norte-americanas especializado em lidar com ameaças paranormais) é convocada para conter. A personagem controlada pelo jogador é um agente da F.E.A.R. (conhecido como Point Man) com reflexos sobre-humanos, que tem a função de desvendar os segredos envolvendo uma ameaça paranormal, na forma de uma menina. Entretanto, a nossa primeira missão é caçar um panoramal chamado Paxton Fettel. Durante a perseguição a Fettel, nossa personagem tem frequentes alucinações com a menina de vestido vermelho, chamada Alma Wade.

A partir daqui descobrimos que Alma é mãe de Fettel, esse foi criado para se tornar um comandante militar telepático, e que ambos fazem parte do “Project Origin” – também há o registro da existência de um segundo filho de Alma, que nasceu antes de Fettel –, cujo principal envolvido era Harlan Wade, pai de Alma. A fonte central de terror do jogo é o fantasma de Alma, uma menina sem rosto definido, mas que com seu poder controla monstros. Além de armas existentes (como pistolas, fuzis e metralhadoras), há as inteiramente fictícias como as de partículas de raio. Entretanto, na maior parte das situações, quase todas as armas são mortais.

Os sons nesse jogo são muito importantes, ouvimos passos antes mesmo que se possa localizar visualmente os monstros de Fettel; contribuindo ainda mais para o clima de terror, há os sons que Alma e Fettel emitem, além da repentina falta de luz, momento no qual as portas também de fecham. Desorientado, o jogador fica perdido até que a luz retorne: mas surge uma desagradável situação, as paredes estão completamente manchadas de sangue e Point Man não se recorda do acontecido. Cabe frisar que nesse primeiro jogo, o ambiente nos remete ao filme japonês *O Chamado* (1998, *Ringu*), de Hideo Nakata.

Dessa forma, podemos ressaltar, de maneira ampla, que os jogos descritos até o momento trazem muitos ingredientes de horror e terror mais para o viés psicológico (claro que, em alguns casos, uns mais que os outros), no qual corpo e mente são atacados em todas as direções. A ideia de criação de um monstro (na

verdade em *F.E.A.R.* seria mais de um) é explorada por essa franquia. Entretanto, os *monstros* aqui não são apenas no sentido físico (externo), mas interno, como Fettel – um ser humano com imensos poderes *paranormais*. Novamente notamos o uso de ingredientes sobrenaturais: além de poderes psíquicos, há fantasmas (ou pelo menos o fantasma de uma garotinha que tem sede de vingança). O jogo traz também o cientista na figura do pai de Alma, Harlan Wade, que queria transformar a filha em uma arma – com a mesma finalidade “criou” seus netos.

Esse tema, do médico e do monstro, aparece de modo semelhante nos jogos de *Resident Evil*, a franquia desenvolvida e distribuída pela Capcom, de 1996 até hoje, conta com mais de 20 jogos em sua galeria. Como adiantamos, essa série traz a denominação “horror de sobrevivência” e, talvez, reforce a nossa maneira de encarar os monstros e seres grotescos. Aqui observamos a mescla entre ficção científica e horror puro, porque nos deparamos com manipulação biológica, sangue e violência explícita, tudo aliado a espaços abandonados e pouca vida ao redor. Somos confrontados por criaturas mutantes que atacam, somando-se a isso os recursos escassos. Os seres dessa franquia nos chocam e assustam porque, além de sermos atacados por eles, desconhecemos completamente a sua constituição e seguimos a lógica de agir antes que seja tarde demais. É como se estivéssemos diante do fim do mundo, no qual toda a humanidade foi transformada em um mutante atrás de carne fresca, diferente do que é explorado nos jogos *Amnesia* e *Alan Wake*, e por que não *F.E.A.R.* e *Dead Space* – nesses jogos ainda estamos lutando contra uma “catástrofe” localizada.

Prosseguindo com a descrição de histórias envolvendo entes sobrenaturais, temos o jogo eletrônico *Silent Hill* (1999), no qual o jogador controla Harry Mason (na perspectiva de terceira pessoa). A narrativa tem seu início com Harry dirigindo para realizar uma viagem de férias com a sua filha, Cheryl, para a cidade que nomeia o jogo. Por volta da meia-noite, a caminho, ele tenta desviar de uma menina que surge no meio da estrada e sofre um acidente que o deixa inconsciente – quando acordado percebe que sua filha desapareceu.

O nosso objetivo é explorar *Silent Hill* para encontrar Cheryl, mas a cidade é totalmente sombria, e envolta por uma espessa camada de névoa, e, claro, habitada por monstros errantes e demônios. Harry só pode carregar duas armas ao mesmo tempo: uma de fogo e outra menos letal (como um bastão de ferro ou uma faca) – além dos materiais coletados no início do jogo: um rádio portátil, este serve para alertar Harry quando há criaturas nas proximidades, e a lanterna, é praticamente a única fonte de luz no ambiente sombrio.

Notamos influências literárias e cinematográficas em *Silent Hill*. Os filmes *Alucinações do passado* (1990, *Jacob's Ladder*) e *Phantoms* (1998) como inspirações para a arte e a trama. Enquanto, *The mist* (1980), livro de Stephen King, modelo para a construção dos ambientes macabros de *Silent Hill* tomados pela névoa.

Nesse jogo notamos outros ingredientes usuais na estética de horror: a possessão e os demônios – as

ficções do gênero de horror exploram bastante esse filão (seja na literatura, no cinema ou nos jogos eletrônicos). Sendo essa uma maneira de explicar acontecimentos ligados a certas formas de perversidade. Nos remetendo à construção de mitos, posto que, antes do desenvolvimento das ciências, esses eram amplamente utilizados para explicar tudo o que acontecia. Não que tenha desaparecido após a consolidação das ciências, mas diminuiu.

Para finalizar, é necessário relatar que realmente é complicado resumir um jogo por isso reconhecemos que muitos dados e informações, às vezes importantes, foram suprimidas na descrição dos jogos, contudo, isso justifica-se por causa do interesse deste estudo em sublinhar os componentes que podem ser considerados como elementos comuns à estética do horror.

2.2 Estética do horror uma visão geral do gênero

Retomando a ideia de estética do horror, vamos trazer à baila alguns pontos que compõem as narrativas fantásticas que tentam causar sentimentos “aterradores”. Isto é, para tornar esse trabalho coerente, utilizaremos a noção de estética do horror, porque notamos que muitas vezes ela é compartilhada por produtos do gênero de terror – ainda que de maneira sutil, porque você espera que algo aconteça e isso dispara a sua imaginação no sentido do horror (mesmo que a obra não siga tal direção). Uma das primeiras histórias de terror publicada, pelo menos a mais conhecida até hoje, é a de *Frankenstein: ou o Prometeu moderno* (no original: *Frankenstein or the Modern Prometheus*), em 1818, pela britânica Mary Shelley.

Shelley traz a noção de manipulação dos limites entre o estar vivo ou morto para trabalhar a ideia de horror. Para isso descreve a obsessão de Victor Frankenstein em criar vida, mas quando a experiência se torna bem-sucedida o que resta ao cientista é o horror de ter criado um ser tão “repugnante” e, dessa forma, Frankenstein opta por abandonar a criatura à sua própria sorte e foge do mesmo. Entretanto, tal atitude culmina, por causa da consciência e inteligência do “monstro”, em um confronto entre o cientista e o monstro, porque o último exige que seus desejos sejam atendidos, do contrário irá causar dor e sofrimento ao seu criador. O breve resumo da obra é importante porque o tema abordado por ela se tornou recorrente nas ficções de horror.

Quase cem anos depois, em 1910, a obra foi adaptada para o cinema. Mas, ainda durante o século XIX, o gênero horror possuiu muitos outros autores de renome a produzir textos, nos quais o *desconhecido* era o ingrediente principal. Podemos citar Edgar Allan Poe, em 1849, com as obras *The Fall of the House of Usher* e *Murders in the Rue Morgue* e Oscar Wilde com a história *The Picture of Dorian Gray* (1891).

Contudo, foi somente a partir de 1919, com a produção *Das Cabinet des Dr. Caligari*, do cinema expressionista alemão, que se nota a popularização do gênero – imagina-se isso porque houve o lançamento de obras, com tal temática, em intervalos cada vez mais curtos que o observado no século anterior. De modo geral, sua popularidade não diminuiu no decorrer dos anos, muito

pelo contrário, como Angela Ndalianis destaca, o “horror se tornou um mercado lucrativo por meio de uma variedade de meios, incluindo filmes, programas de televisão, jogos de computador, novelas e atrações em parques temáticos ao longo das últimas duas décadas” (NDALIANIS, 2010, p. 12).

Retomando a lista de filmes e obras literárias, não poderíamos omitir os nomes de H. P. Lovecraft (1890-1937) e Stephen King (1947-), visto que talvez esses sejam os autores com mais obras de horror já escritas e adaptadas para as telas. Entretanto, o primeiro filme baseado em obras de Lovecraft só foi produzido na década de 1960: *O Castelo Assombrado (The Haunted Palace, 1963)*, de Roger Corman, a partir do romance escrito em 1927, *O Caso de Charles Dexter Ward (The Case of Charles Dexter Ward)* – essa mesma obra baseou o filme *Renascido das Trevas (The Resurrected, 1992)*, de Dan O’Bannon. Considera-se essencial mencionar o filme que apresenta o mito de Cthulhu, talvez o ser lovecraftiano mais conhecido do público em geral, *O Chamado de Cthulhu (The Call of Cthulhu, 2005)*, de Andrew Leman, baseado em conto homônimo lançado em 1926. Diferentemente de H. P. Lovecraft, Stephen King teve (e ainda tem) a oportunidade de ver suas histórias adaptadas para o cinema: a obra homônima *Carrie, a Estranha (Carrie, 1976)*, de Bryan DePalma, foi a primeira adaptação de um trabalho de King – sendo esse o primeiro romance do autor, lançado dois anos antes; o longa *O Iluminado (The Shining, 1980)*, de Stanley Kubrick, também é uma adaptação de obra homônima de King lançada em 1977 (esses dois são apenas alguns dos mais de 50 já baseados em seus livros e contos).

O fascínio que o medo, terror, horror etc. podem exercer sobre o ser humano foram temas dissertados por Stephen King e H.P. Lovecraft. Opiniões que podem ser constatadas pelo número de produtos de entretenimento produzidos desde o último século e que a citação extraída de Ndalianis parece corroborar. Segundo Lovecraft: “a emoção mais antiga e mais forte é o medo, e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso é o *medo do desconhecido*” (LOVECRAFT, 2008, p. 13 – grifos nossos). O *desconhecido* é um elemento bastante explorado nas obras desse gênero, é possível afirmar que seja um dos ingredientes do suspense que fomenta a curiosidade, ainda mais quando você está no “controle” da situação. Além de se considerar a existência de um temor inerente ao que não se compreende, bem como as obras fantásticas de horror ou ficção científica tentam expor ao longo de suas narrativas.

Stephen King declara, ao tentar responder sobre o motivo pelo qual as pessoas leem histórias de horror, que “o medo nos deixa cegos, e tocamos cada medo com a ávida curiosidade do interesse próprio, *tentando construir um todo a partir de uma centena de partes*” (KING, 2008, p. 17 – grifos nossos), e complementa que “o *grande atrativo da ficção de horror* ao longo das épocas é que ela serve de *ensaio* para nossa própria morte” (KING, 2008, p. 17 – grifos nossos). Desse modo, com base na opinião desses autores, se nota que o *desconhecido* nada mais é do que o “conhecido”

separado em milhares de partes. Esse entendimento permite retomar a história do monstro de Mary Shelley: um ser criado a partir da união de fragmentos de outros humanos mortos, mas, que, quando reunidas, apresentam um aspecto horrível e irreconhecível – isto é, tornam-se “desconhecidas”.

O desconhecido também pode ser compreendido como o que é estranho à nossa percepção de mundo, assim algumas maneiras de se portar podem ser percebidas suspeitas. “Drácula” (1897), obra de Bram Stoker, explora essa ideia a partir da figura do Conde como um estranho com hábitos excêntricos, a sua aparência não está fora dos padrões. A aparência, esse invólucro externo, não é o problema e é isso que pode gerar o suspense, porque alguns dados são lançados para que o leitor tente montar o quebra-cabeças que é o Conde Drácula – o que o torna diferente? De maneira genérica, e até reducionista, é isso que se tenta responder quando o “diferente” não é tão diferente assim, porque não tendemos a considerar monstruoso, pois faz parte do que se reconhece como semelhante.

Enfim, o estranho e o monstro (CARROLL, 1999) são substâncias recorrentes das ficções de horror. Esses materiais formam a “estética de horror”, mas cabe ressaltar que para uma história com monstro ser considerada de horror é preciso certo posicionamento dos personagens frente a ele, como Carroll destaca: “os humanos encaram os monstros que encontram como anormais, como perturbações da ordem natural” (CARROLL, 1999, p. 31). Mais adiante, o autor explicita que “os personagens das obras de horror exemplificam para nós a maneira como devemos reagir aos monstros da ficção” (CARROLL, 1999, p. 33).

Entretanto, é importante recorrer mais uma vez às palavras de Stephen King acerca da razão pela qual obras que exploram o horror (ou terror) atraem o público, para definir melhor o motivo pelo qual tendemos a seguir a forma que a personagem humana reage na narrativa, até mesmo nos jogos eletrônicos. Segundo King, isso ocorre porque essas obras podem explicitar “de uma forma simbólica, coisas que teríamos medo de falar abertamente, aos quatro ventos; [elas nos dão] a chance de exercitar (...) emoções que a sociedade nos exige manter sob controle” (KING, 2012, p. 37).

Podemos aproveitar para apontar que a relação entre transgredir e seguir o esperado socialmente foi uma temática bem explorada pela obra de Robert Louis Stevenson *O médico e o monstro (The Strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde)*, publicada em 1886. O conto, escrito em apenas três dias, apresenta o que a maldade pode executar quando toma o controle do ser humano.

Em poucas palavras, Dr. Jekyll (o médico) segue as normas sociais, por assim dizer, e Hyde (o monstro que ele se torna) as transgredir. Porém, por alguma razão, a fera se torna a personalidade dominante e subjuga o médico aos seus desejos e vontades, conflito próximo ao exposto no romance de Shelley – na parte em que Victor Frankenstein e a sua criação se confrontam. Explicando melhor, mais uma vez estamos frente a frente com um monstro, entretanto, esse é diferente do

ente “abominável” descrito por Shelley, porque, o de Stevenson, se assemelha a nós mesmos, as vozes que tentam descrever o ser não o conseguem, é algo que não se dá para verbalizar, é mais uma sensação de ser algo desconhecido.

Esses elementos expostos até o momento (o desconhecido; o monstro; o estranho; entre outros) podem construir o que compreendemos por narrativas fantásticas da ficção de horror, todavia, se torna evidente que para tratar do tema se faz necessário recorrer à filosofia para embasar o conceito.

Para isso, o livro “A partilha do sensível” (2005), de Jacques Rancière, foi o ponto de partida para o entendimento sobre o conceito de estética. Ao longo dessa obra o filósofo apresenta algumas indicações de como o conceito foi formulado e reformulado. A relação do termo (partilha do sensível) empregado por Rancière com a sua noção de estética pode ser compreendida pelo trecho no qual o autor a explica:

denomino partilha do sensível o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um *comum* e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa portanto, ao mesmo tempo, um *comum* partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um *comum* se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha (RANCIÈRE, 2005, p. 15 – grifos do autor).

Dessa forma é possível intuir que a estética, por meio da partilha do sensível, remeteria à ideia de repetição de algo “comum”, que, *grosso modo*, pode facilitar a compreensão acerca da noção de uma estética do horror. Entendemos que esse *comum* pode ser registrado tanto na partilha de uma atração pelo gênero quanto pelo próprio gênero partilhar elementos que o torna reconhecível como tal. Entretanto, cabe ressaltar que a perspectiva de Rancière recai para a relação entre estética e política, que não nos compete explorar.

Em *Poética* (2003), Aristóteles ao discorrer sobre a origem e causa das poesias trágicas e cômicas, afirma que ao homem é natural (congenito) imitar e isso o prepara para que se entregue à satisfação pessoal (comprazer). Essa satisfação também pode surgir por meio do contato com o repugnante, “sinal disto é o que acontece na experiência: nós contemplamos com prazer as imagens mais exatas daquelas mesmas coisas que olhamos com repugnância, por exemplo, [as representações de] animais ferozes e [de] cadáveres” (ARISTÓTELES, 2003, p. 104). Isso remete ao entendimento de que, no interior da concepção da poética clássica, o choque instaurado pela representação de cenas chocantes (capazes de causar medo) poderia apresentar um efeito útil, visto que se aprenderia com a “imitação”, e prazerosa, porque haveria uma satisfação no “contemplar”; pontos estes que se aproximam da ideia exposta no trecho em que King exprime o motivo pelo qual o gênero de horror seria tão consumido. O entendimento de Edmund Burke sobre o sublime complementa:

tudo que seja de algum modo capaz de incitar as ideias de dor e de perigo, isto é, tudo que seja de alguma

maneira terrível ou relacionado a objetos terríveis ou atua de um modo análogo ao terror constitui uma fonte do *sublime*, isto é, produz a mais forte emoção de que o espírito é capaz (BURKER, 1993, p. 48 – grifos do autor).

Burke tipifica como exaltações incontroláveis, com as quais o sublime se relaciona. Essas excitações podem estar ligadas à preservação de si, principalmente em situações derivadas da dor e do perigo. E uma maneira de entrar em contato com tal sentimento é com o consumo de produtos de entretenimento, principalmente por ser mediado por mídias – gerando ainda mais a sensação de controle. Por isso, o sublime seria um choque de grande intensidade que provocaria o gozo ou o horror deleitoso, no qual o próprio terror ou medo é uma mera percepção da morte ou da dor, mas quando não são iminentes – ou seja, “quando são menos prováveis e de certo modo atenuadas, podem ser – e são – deliciosas, como nossa experiência diária nos mostra” (BURKER, 1993, p. 48) –, assim, o sublime se torna a manifestação de um ápice.

Desse modo, na ficção de horror: o estranho, o medo, o monstro e a dupla sensação de impotência/controlado podem ser a materialização do sublime. Ao passo que também são princípios que podem ativar a *curiosidade* do indivíduo, “por curiosidade entendo qualquer desejo nosso pela novidade ou qualquer prazer dela obtido” (BURKER, 1993, p. 41). Bem como essa curiosidade pode ser conquistada pelo suspense que as personagens enfrentam ao explorar o cenário ao longo da narrativa construída pelo autor, diretor, programador (no caso dos jogos eletrônicos).

A tríade: suspense, o estranho e a curiosidade, pode ser captada a partir do seguinte trecho de Jorge Luis Borges: “meus pés tocavam o penúltimo lanço da escada quando algo ascendia pela rampa, opressivo e lento e plural. A curiosidade pôde mais que o medo, e não fechei os olhos” (BORGES, 2009, p. 50). A curiosidade é apresentada pelo autor, mas o suspense aparece pelo ser inominável (o ser estranho), que permite à imaginação do leitor representá-lo como convir.

3. Sensorialidade: affordance, imersão e performance

A performance no mundo criado dos jogos eletrônicos (e por que não nos referentes ao gênero de horror?) pode ser influenciada tanto por elementos visuais e quanto sonoros. Nesse ambiente é preciso conhecer as regras fornecidas por meio da narrativa, quanto por intermédio do gênero, e saber lidar com os comandos disponíveis. Além de estar atento às regras que surgem no decorrer do percurso traçado, mas não deve se restringir a isso, visto que a interação se dá por meio da habilidade de saber identificar, compreender e utilizar as *affordances* presentes.

Para compreender como se daria essa relação do jogador com o universo fantástico desenvolvido com base na “estética do horror” (isto é, repetição de elementos presentes no gênero nas diversas mídias), se privilegiará o agir nesse mundo “emulado” por meio da teoria das *affordances*, conceito integrante da teoria da Percepção Ecológica, desenvolvida na década de 1960

pelo psicólogo James Gibson.

Partilha de conhecimento (ou reconhecimento) de ingredientes comuns ao gênero permite que o jogador enfrente os desafios de maneira mais dinâmica e ágil, porque as *affordances* sonoras ou visuais seriam percebidas e apropriadas com maior facilidade.

Para definir *affordances*, Gibson explicita os diferentes usos que podemos fazer com uma pedra. Porque essa pedra “pode ser um peso de papel, um suporte para livros, um martelo, ou um prumo de um pêndulo (...) As diferenças entre eles não são claras, e os nomes arbitrários pelos quais eles são chamados não valem de nada para o processo perceptivo” (GIBSON, 1986, p. 134). Desse modo, um mesmo objeto pode servir para diferentes ações, dependendo de quem o usa e como o usa. Ou seja, o mesmo vale para a performance na experiência com os materiais internos ao jogo.

Segundo Gibson, a *affordance* de algo não muda: o que se altera são as necessidades do observador e, por isso, de acordo com seus interesses as *affordances* do ambiente serão percebidas, mas, nem por isso, elas deixam de estar presentes (cf. GIBSON, 1986, p. 138-139). Isso pode ser percebido em momentos nos quais a atenção está ou não direcionada. Dado que pode ser notado em algumas ações durante o jogo, que depende do interesse de cada um com o desenvolvimento da missão, por exemplo, “fugir de seres que te golpeiam” ou “simplesmente ir de encontro a sons suspeitos”. Evidenciando apenas a partir dessas duas opções, podemos destacar que a interação com as *affordances* do ambiente será muito diferente, isso sem levar em conta outros fatores particulares ao jogador e ao ambiente do qual faz parte. O que corrobora a afirmativa de William Gaver de que:

affordances implicam uma complementaridade entre o organismo-agente e o ambiente que recebe a ação (...) *Affordances*, então, são propriedades dos mundos definidos a partir da interação das pessoas com eles (GAVER, 1991, p. 2).

Por outro lado, Gibson destaca que, “o observador pode ou não perceber ou lidar com uma *affordance*, de acordo com as suas necessidades, mas a *affordance*, sendo uma invariante, estará sempre lá para ser percebida” (GIBSON, 1986, p. 139). Por esta razão, pode-se observar que as *affordances* são percebidas a partir de um processo ativo de exploração do ambiente, realizado por meio do ato de mover-se por ele, e que pode ser auxiliado por fatores que não estão diretamente relacionados aos sentidos. De maneira muito simplificada, e até grosseira, as *affordances* também podem ser entendidas como a interatividade trivial “apresentada por todo objeto que nos cerca (outras pessoas inclusive) e que reage a nossas ações” (ASSIS, 2007, p. 31).

Enfim, teoria das *affordances* privilegia a percepção direta, pois o estímulo sensorial já traz as características do ambiente para quem interage com ele. Em outras palavras, as qualidades de um ambiente (natural ou artificial): como suas formas, seus sons, texturas etc., são apreendidas diretamente, sem a intervenção de outros processos mentais – como a memória – e podem influenciar o seu comportamento. Como Gibson

ressalta, as experiências vividas e os fatores culturais, ou o repertório (cf. MAIA & ALTIERI, 2012, p. 6-8), do agente podem influenciar o modo como se entende as possibilidades de ação de um objeto ou ambiente, pois, como já foi destacado, perceber uma *affordance* independe de processos mentais de representação ou de memória. Gaver complementa ao destacar que:

é claro que a real percepção das *affordances* é determinada em parte pela cultura, padrões sociais, experiências e intenções do observador. Assim como Gibson, eu não considero estes pontos como fundamentais, mas considero cultura, experiência, entre outros, como fatores que destacam certas *affordances* (GAVER, 1991, p. 3).

A referida questão pode ser observada a partir das semelhanças entre alguns elementos (*affordances*) de jogos de horror, sugerindo que a memória e as experiências anteriores podem ser recuperadas no jogar, remetendo ao conceito de agência que Janet Murray pesquisar.

Para a autora, agência é mais que simples interatividade, “é a capacidade de realizar ações significativas e ver os resultados das escolhas e decisões” (MURRAY, 2003, p. 127). Assim, de acordo com Ryan, a habilidade de alterar fisicamente o ambiente relaciona-se diretamente com a experiência de presença (RYAN, 2001, p. 67). Ou seja, a possibilidade de controlar o personagem e, dessa forma, perceber as consequências lógicas dos atos se torna um fator importante para que se tenha a sensação de posse do corpo virtual. Do mesmo modo que, para Frasca (1999), um jogo só é um jogo enquanto os jogadores acreditam que estão ativamente envolvidos na história e, por isso, podem reagir de acordo.

Em consequência, pode-se observar que a narrativa (efeitos dramáticos) pode ser usada para intensificar a agência (cf. MURRAY, 2004). Desse modo, a autora destaca que, pela razão de o enredo apresentar uma função de causalidade, “é crucial reforçar a sensação de que as escolhas do interator resultaram os eventos da história” (MURRAY, 2003, p. 197). Do mesmo modo, como Galloway destaca:

eu abraço a afirmação, enraizada na cibernética e na tecnologia da informação, de que um meio ativo é aquele cuja materialidade se movimenta e reestrutura a si própria – *pixels* ligando e desligando, *bits* se deslocando em registros de *hardware*, discos girando para cima e para baixo (GALLOWAY, 2006, p. 3).

Esses “efeitos dramáticos” nos jogos eletrônicos, em especial nos de horror, podem ser alcançados, dentre outros fatores, pelos sons e imagens, e materialidade que geram. Dessa forma, o conceito de agência pode ser aproximado ao de “performance”. Ao passo que esse potencial de imersão também pode ser explorado pelo mesmo conceito.

Paul Zumthor trabalha o conceito de performance em relação à leitura de um texto. Mas isso não nos impede de transpor esse entendimento para a relação de um jogador com um jogo eletrônico, porque, neste sentido, nessa experiência o corpo também seria o peso que se sente e se vivencia com a interação com o ambiente do jogo: ou, em suas palavras, “meu corpo é a materialização daquilo que me é próprio, realidade

vivida e que determina minha relação com o mundo” (ZUMTHOR, 2007, p. 23). Segundo o autor,

performance implica competência. Mas o que é aqui a competência? [...] À primeira vista, aparece como *savoir-faire*. Na performance, eu diria que ela é o saber-ser. É um saber que implica e comanda uma presença e uma conduta, um *Dasein* comportando coordenadas espaço-temporais e fisiopsíquicas concretas, uma ordem de valores encarnada em um corpo vivo (ZUMTHOR, 2007, p. 31).

Esse “saber-ser” ajuda a perpetrar certa compreensão da ideia de imersão nos jogos eletrônicos. Essa imersão entra em curso quando o jogador tem que entrar no personagem e agir de modo a vivenciar sentimentos inerentes à narrativa da qual faz parte, como se fosse realmente um ator. Desse modo, fica mais clara a sentença, proposta por Zumthor, de que “performance é reconhecimento. A performance realiza, concretiza, faz passar algo que eu reconheço, da virtualidade à atualidade” (ZUMTHOR, 2007, p. 31). Ao se apresentar como um reconhecimento, se aproxima do exposto, de maneira *en passant*, acerca da estética, como repetição e imitação, assim como o reconhecimento de comandos, ou atitudes, necessários para que se avance nas fases.

Mas o ponto que se deseja destacar é a importância do corpo na relação do jogador com os jogos eletrônicos, pois “a performance não apenas se liga ao corpo mas, por ele, ao espaço. Esse laço se valoriza por uma noção, a de teatralidade (sem explorar todas as virtualidades), que me chegou muito tempo antes de pensar ‘performance’” (ZUMTHOR, 2007, p. 39). Assim, os efeitos sonoros e visuais podem produzir efeitos “corporais”, isto é, sensoriais, no indivíduo.

A imersão pode ser observada, como posto por Zumthor, pois: “implica alguma ruptura com o ‘real’ ambiente, uma fissura pela qual, justamente, se introduz essa alteridade. ‘A situação performancial aparece então como uma operação cognitiva, e eu diria mais precisamente fantasmática.’” (ZUMTHOR, 2007, p. 41). Esse seria o momento no qual o interator se entrega ao jogo, tanto nos aspectos lúdico quanto no narrativo. Mas “a performance não é uma soma de propriedades de que se poderia fazer o inventário e dar a fórmula geral. Ela só pode ser apreendida por intermédio de suas manifestações específicas” (ZUMTHOR, 2007, p. 42).

Enfim, para que possa ter agência, a ação do jogador precisa gerar resultados perceptíveis e em conformidade lógica com o mundo ficcional e a própria ação engendrada. Dito de outro modo, para que haja agência, o jogador precisa ser “letrado no jogo”: isto é, desenvolver o conjunto de competências cognitivas necessárias para jogar. O desempenho do personagem pode influenciar o desenrolar dos eventos em uma relação, às vezes, de causa e efeito. O comportamento também depende de o jogador compreender a lógica, perceber as *affordances* e automatizar os comandos necessários para empreender a ação no jogo. Muitas vezes esses dados são apresentados logo em seu início com o tutorial que, além de apresentar os personagens, ensina ao jogador como pode controlar seu personagem. Ao “ensinar” o jogador, o tutorial torna-se elemento

fundamental para que a cognição integrada (REGIS; TIMPONI; MAIA, 2012) opere. Porque fornece as informações necessárias para que a atenção e a percepção seletivas atuem (na busca de objetos, outros personagens e na exploração do ambiente) em função das necessidades de ação no jogo. Mas não somente isso, o tutorial cria os meios necessários para que o controle sobre o personagem eventualmente seja interiorizado de tal forma que a interface desapareça, torne-se transparente (automatizada) para o jogador.

Nessa situação, a atenção do jogador se volta para o jogo e, assim, ele pode aceitar aquela realidade, que o permite suspender ou diminuir a descrença (FRAGOSO, 2013) sobre a atividade – desse modo, um contrato é “selado” entre o jogador e o jogo. As normas deste contrato possuem estruturas de atração da atenção e apresentam as regras, a narrativa, os personagens, os objetivos, os comandos da interface, entre outros. Desse jeito, o tutorial permite ao jogador conhecer e realizar o reconhecimento daquele mundo, adaptar-se à sua lógica de atuação e, assim, aceitá-lo como possível – além de poder influenciar a sua performance (FALCÃO, 2013).

Esses aspectos tornam a questão “o que diferencia os jogos eletrônicos, de maneira geral, de obras da literatura, do cinema e de outros tantos meios?” bastante complexa e talvez sem uma resposta, pois o nível de imersão pode estar relacionado ao tipo de ligação que um indivíduo tem com o produto. Mas, de modo geral, é possível que o jogar possa proporcionar uma imersão mais intensa do que a promovida pela leitura de um romance ou pelo ato de assistir a um filme ou seriado, pois, como Janet Murray descreve, “a grande vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários” (MURRAY, 2003, p. 113). Contudo, vale ressaltar que não se descarta a hipótese de que os outros meios possam ter o mesmo poder de imersão, tal qual identificado nos jogos, já que as vivências pessoais têm papel importante neste aspecto. Assim, as ideias de *affordances*, imersão e agência permitem que se note uma ponte entre “estética do horror”, sensorialidade e a performance do jogador.

Outro ponto de divergência na análise de produções cinematográficas e de videogames está ligado ao aparato sonoro dessas mídias. Na teoria narrativa do cinema, os tipos de sons e elementos que são percebidos no transcórre da narrativa do filme podem ser considerados diegéticos e extradiegéticos, dependendo de como são apresentados. Entretanto, nos estudos de videogames não há como separar de maneira clara esses elementos (cf. JØRGENSEN, 2010). Por exemplo, os sons do ambiente podem permitir que o jogador entre no “espírito” de isolamento em uma masmorra ou “sinta” que realmente está rodeado de fantasmas. Esses aspectos sensoriais, assim como a performance, podem não ser percebidos de uma mesma maneira por duas pessoas, ou pelo mesmo indivíduo em momentos distintos, pois “cada performance nova coloca tudo em causa. A forma se percebe em performance, mas a cada performance ela se transmuda” (ZUMTHOR, 2007, p. 33).

Assim, as sonoridades presentes nos jogos podem ser percebidas por meio de sua materialidade, como destaca Zumthor, “o peso das palavras, sua estrutura acústica e as reações que elas provocam em nossos centros nervosos. [...] apropriado-me dele, interpretando-o, ao meu modo; [...] Esse obstáculo pode residir em mim ou provir de hábitos culturais (tal como chamamos o gosto) ou de uma censura...” (ZUMTHOR, 2007, p. 54). Essa sentença permite observar que as relações que cada pessoa terá frente ao gênero de horror, em quaisquer das plataformas, irá depender de sua vivência. Para o autor:

performance designa um ato de comunicação como tal; refere-se a um momento tomado como presente. A palavra significa a presença concreta de participantes implicados nesse ato de maneira *imediate*. Nesse sentido, não é falso dizer que a *performance* existe fora da duração. Ela atualiza virtualidades mais ou menos numerosas, sentidas com maior ou menor clareza (ZUMTHOR, 2007, p. 50 – grifos do autor).

4. Conclusão

A intenção do presente texto era articular e ordenar alguns elementos sensoriais (sonoros e visuais) comuns ao gênero de horror nos jogos eletrônicos. Esse exercício é importante para auxiliar as futuras pesquisas que fazem parte de meu projeto de tese ainda em andamento. Com o presente trabalho constatou-se que o estímulo visual pode ser considerado o mais evidente, talvez pelo “condicionamento” em perceber “primeiro” com os olhos – fruto de uma construção histórica (CRARY, 2012) – e depois com os ouvidos. Mas os exames de produtos de entretenimento (e midiáticos) do gênero supracitado demonstra que as duas experiências sensoriais são de extrema importância para sua fruição.

No caso específico dos jogos eletrônicos de horror de sobrevivência, nota-se a coemergência dos dois estímulos sensoriais para que se transpasse os desafios e obstáculos impostos. O jogador precisa decodificar cada elemento para que a narrativa passe a fazer sentido e ele se sintá parte da estória (imersão): por exemplo, a completa escuridão com sons de ranger e sussurros permite que o jogador fique em estado de atenção, para cada ruído que possa surgir, inclusive a falta de sons ou uma música pode tornar a estória mais intrigante. Enfim, o modo como a presença de seres estranhos (monstros) ou sons fantasmagóricos que dão a entender que o ambiente está habitado por seres desconhecidos podem contribuir para um clima de suspense, no qual a curiosidade faz com que o jogador avance e explore o cenário, mesmo que seja uma atitude questionada quando se assiste a um filme.

Referências

- ARISTÓTELES. Poética. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 2003.
- BURKER, Edmund. Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas idéias do sublime e do belo. Campinas/SP: Papirus, 1993.
- CARROLL, Noël. A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração. Campinas: Papirus, 1999.
- CRARY, Jonathan. Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- COLLINS, Karen. Game Sound: An Introduction to the

History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2008.

- FRASCA, G. Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative. 1999. Disponível em: <www.ludology.org>. Acesso em: 15 ago. 2013.
- GALLOWAY, Alexander. Gamic Action: Four Moments. In: Gaming: Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press, 2006.
- GAVER, William W. Technology affordances. Anais do CHI '91 - SIGCHI conference on Human factors in computing systems: Reaching through technology. New York, ACM: 1991.
- GIBSON, James J. The ecological approach to visual perception. New York: Psychology Press, 1986.
- JØRGENSEN, Kristine. Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited. In: GRIMSHAW, Mark (ed.). Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments. IGI Publications, 2010.
- KING, Geoff; KRZYWINSKA, Tanya. Tomb Raiders & Space Invaders: videogame forms & contexts. New York: I. B. Tauris, 2006.
- KING, Stephen. Sombras da noite. Rio de Janeiro: Objetiva, 2008.
- _____. Dança Macabra: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012. [documento eletrônico].
- LOVECRAFT, Howard Phillips. O horror sobrenatural em literatura. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- MATEAS, Michael. A preliminary poetics for interactive drama and games. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah. (Org.). First Person: new media as story performance and game. Massachusetts: MIT Press; 2004.
- MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.
- _____. From game-story to cyberdrama. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah. (Org.). First Person: new media as story performance and game. Massachusetts: MIT Press; 2004.
- NDALIANIS, Angela. Dark rides, hybrid machines and the horror experience. In: CONRICH, Ian (edited). Horror Zone: the cultural experience of contemporary horror cinema. New York: I. B. Tauris, 2010.
- _____. Neo-Baroque Aesthetics in Contemporary Entertainment. Cambridge: MIT Press, 2005.
- NITSCHKE, Michael. Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds. Cambridge: The MIT Press, 2009.
- RANCIÈRE, Jacques. A partilha do sensível: estética e política. São Paulo: 34, 2005.
- RYAN, Marie-Laure. Narrative as virtual reality: immersion and Interactivity in literature and electronic media. Baltimore: Johns Hopkins; 2001.
- ZUMTHOR, Paul. Performance, recepção, leitura. São Paulo: Cosac Naify, 2007.